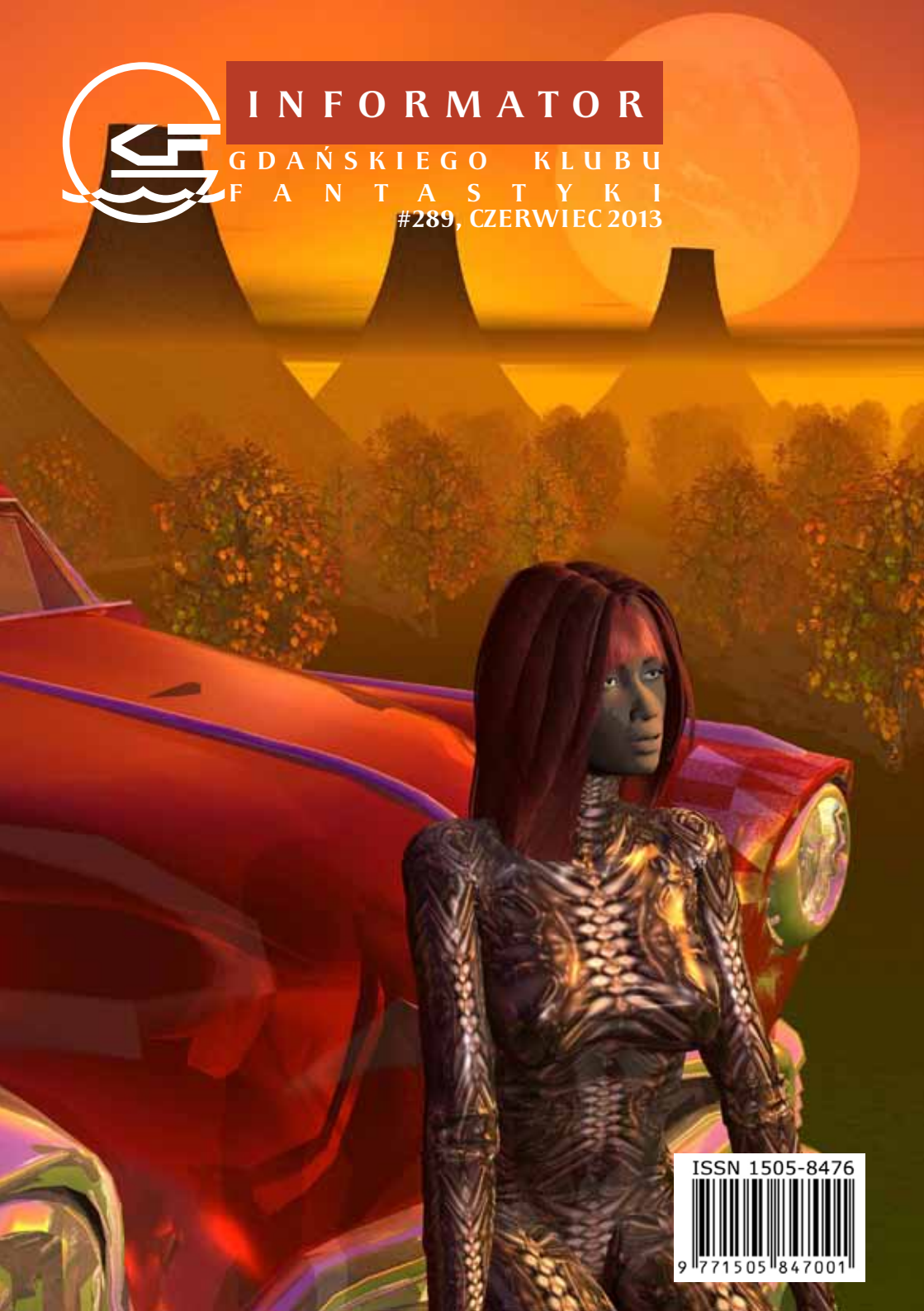




# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU  
FANTASTYKI  
#289, CZERWIEC 2013



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

## RETROSPEKCJA PO PRELEKCJI

24 maja, wprost z delegacji w Piotrkowskie, miałem przyjemność uczestniczyć w „Maciusiu” w imprezie urodzinowo-socrealistycznej. Był to też czas drobnych wspominek...

Jakiś czas temu któryś z naszych rockmanów (Skiba albo Kazik) napomknął o rockowych zinach wydawanych w Polsce w latach osiemdziesiątych. Postawił tam ciekawą tezę: nie były to pisemka *stricte* polityczne, ale z uwagi na ich klimat też można je zaliczyć do publikacji opozycyjnych. Podobnie wyglądał ówczesny ruch fanowski związany z szeroko pojętą fantastyką. Kluby fantastyki (liczne i ludne w całym kraju) były antidotum na codzienną nudę i oficjalny obieg kulturalny (w którym oczywiście trafiały się rzeczy znakomite – jednak nie na co dzień). Można było bowiem obejrzeć (zakazany przez cenzurę lub niezakupiony przez państwową dystrybucję) film na wideo, poczytać (mające podobny status) tłumaczenia zagranicznej literatury, podyskutować o fantastyce (i nie tylko), dać upust swoim talentom (literackim czy plastycznym). Wśród tych ofert była czysta rozrywka – ale trafiały się dzieła z zakresy *political* i *social fiction* (np. Orwell i jego ekranizacje). Potem doszły najrozmaitsze konwenty oraz zwykłe znajomości i przyjaźnie. Ja do klubu trafiłem poprzez komiks o wampirach oraz dzięki pracy magisterskiej napisanej o science fiction. Poznałem ludzi, zasmakowałem w niedostępnych książkach i filmach (alternatywą był czarno-biały telewizor z dwoma programami oraz kino z kilkunastoma filmami rocznie – zakupywanymi z paruletnim poślizgiem i wędrującymi po ekranach przez pięć lat trwania licencji), stałem się regularnym bywalcem Nordconów oraz sesji popularnonaukowych i naukowych, pisywałem i rysowałem do klubowych wydawnictw. A przede wszystkim – poznałem tu (i poznaję nadal!) kolejne pokolenia wartościowych i interesujących ludzi.

Wtedy każdy klub lokalny wydawał własny fanzin (formatu A5, czarno-biały, skład klejony ręcznie) – zawierający informacje z imprez, rozmaite próby literackie i graficzne, tłumaczenia zagranicznych nowelek, krótkie komiksy. Przechodziło to oczywiście przez gdańską cenzurę. Ograniczeń było kilka: 16 stron plus okładki (więc strony II-IV też były wykorzystywane), zakaz numerowania kolejnych edycji (co obchodzono rozmaitymi „hieroglifami”), kontrola treści (acz łagodniejsza niż w pismach wysokonakładowych). Korzystaliśmy z usług jakiejś niewielkiej drukarni, już niestniejącej. Kiedy zaplanowaliśmy jednorazowe wydanie podobnego, ale stu-stronicowego, fanzinu – Papier musiał pojechać aż do warszawskiej cenzury (i to specjalnie przywdziawszy mundur wyższego oficera Marynarki Wojennej). Moje *Wampiury* też przez cenzurę przechodziły; w którymś tomiku do czegoś się nawet przyczepiono (ale w końcu jakoś przeszło). Klubówki – których GKF zresztą nie wydawał – to były amatorskie (i *de facto* nielegalne) tłumaczenia zachodnich powieści (np. dalsze tomy *Ziemiomorza*). Po upadku PRL-u – gdy w księgarniach pojawił się wysyp najróżniejszej maści fantastyki, a klubówki straciły rację bytu (zresztą autorzy przestaliby przymykać oko, co czynili za czasów „żelaznej kurtyny”) – GKF zaczął wydawać mniej liczne, jednak bardziej profesjonalne, publikacje. Ale te czasy znacie już dobrze...

Za PRL-u wolnego czasu było chyba więcej, a możliwości zagospodarowania go były raczej mniejsze – więc w tę hobbistyczną działalność można było zaangażować się głębiej. Teraz coraz trudniej wszystko pogodzić. Odczuwają to również (a może szczególnie) ludzie młodzi; zwłaszcza gdy po czasach licealno-studenckich przychodzą obowiązki zawodowe i rodzinne. Ja jednak – mimo licznych zajęć domowych i służbowych – staram się zawsze wygospodarować czas na napisanie wstępniaka, obróbkę niusów, adiację artykułów, kolegium redakcyjne... To przyjemne hobby, twórcza realizacja – i bez tego chyba bym się nagle psychicznie zestarzał o dobrych kilkanaście lat!

JPP

**PS.** Kolegia redakcyjne niezmiennie od lat organizowane są około 10 każdego miesiąca (poza obecnym, czerwcowym). Dłużej, niestety, trwa dalsza obróbka. Mamy jednak nadzieję stopniowo nabierać tempa – i znów ukazywać się na przełomie drugiej i trzeciej dekady.

# INFORMATOR GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#289 CZERWIEC 2013

## ŻYCIE KLUBU

**Urodziny członków**

## GRY

**II Letnie Warsztaty LARP-owe**

**Co słychać w Dziale Gier**

*Adam Cetnerowski*

**Top 10 gier**

*Adam Cetnerowski*

## INFORMACJE

**Pierwsza elektroniczna Anatomia Fantastyczna  
Zapowiedzi wydawnicze**

*Janusz Piszczek*

**Niusy**

## PUBLICYSTYKA

**Okruchy Ogona. Korespondencja nr 42**

*Grzegorz Szczepaniak*

**Dwie postapokalipsy Bacigalupiego**

*Karol Ginter*

## GWÓZDZ NUMERU

**Polaris**

*Zapowiedź konwentu*

## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4

### ADRES:

80-385 GDAŃSK

UL. OPOLSKA 2

5

6 **STRONA:**

WWW.GKFF.ORG.PL

7

### KONTO BANKOWE:

PKO BP I O/GDYŃIA

52 1020 1853 0000 9902 0067

8359

10

11

### „INFORMATOR GKFF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZ-

PŁATNE

14

22

### REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI,

GRZEGORZ SZCZEPANIAK,

MARCIN SZKLARSKI,

MICHAŁ SZKLARSKI,

TOMASZ HOGA

25

### E-MAIL:

INFORMATOR@GKFF.ORG.PL

### OKŁADKA:

SŁAWOMIR WOJTOWICZ

### DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

# URODZINY

## NASI DRODZY LIPCOWO-SIERPNIOWI URODZEŃCY!

**W tym letnim sezonie życzymy Wam Wszystkim udanych i prawdziwie fantastycznych WAKACJI:**

- parolotniarskich piruetów w gęstej atmosferze Wenus
- ekstremalnych wspinaczek po niebotycznych stokach Marsa
- głębokiego nurkowania w bezmiarze oceanu Europy
- raketowych slalomów między pierścieniami Saturna
- szalonego serfowania po metanowych morzach Tytana
- niezłej balangi z ekipą w baraku budowlanym Plutona

**zaś w wersji minimum –**

- odkrycia wielu magicznych tras w naszym pięknym kraju

### lipiec

3	Irena Gwozdecka
4	Joanna Szczepańska
8	Monika Wosek
8	Michał Kozina
10	Anna Papierkowska
11	Michał Malara
14	Tomasz Hoga
16	Paweł Jaliński
20	Dawid Dobrzański
20	Mariusz Pawlicki
23	Wojciech Szczepanek
28	Mateusz Hirsz

### sierpień

1	Maciej Więcek
4	Witold Nicowski
8	Ireneusz Dąbrowski
9	Bartosz Wierzbicki
9	Łukasz Piwek
10	Artur Piaszczyński
17	Ewa Klepacka
19	Miron Miotk
25	Olivia Brożyna
25	Emir Muchla
27	Władysław Wojtkiewicz
27	Bożena Borek
28	Aleksandra Mochocka



## II LETNIE WARSZTATY LARP-OWE W GDAŃSKU!

**W** dniach 24–28 sierpnia 2013 roku odbędą się w Gdańsku **II Letnie Warsztaty dla Twórców LARP-ów**. Warsztaty organizowane są przez Gdański Klub Fantastyki, a współfinansuje je Urząd Miasta Gdańska.

Podobnie jak w poprzednim roku uczestników czeka tytaniczna praca – ale jakże będzie ona przyjemna i rozwijająca kreatywność! Pięć dni wykładów, analiz scenariuszy, improwizacji teatralnych, ćwiczeń z tworzenia oraz prowadzenie LARP-ów. Nie zabraknie również zajęć w plenerze, co zagwarantowane jest przez bliskość i atrakcyjność gdańskiej plaży.

Tym razem mamy niespodziankę. Po raz pierwszy w Polsce (o ile nam wiadomo) warsztaty odbędą się w systemie tutorskim, gdzie grupa doświadczonych twórców LARP-owych będzie pracować i realizować projekty – wspierając grupę twórców mniej zaawansowanych. Codzienne konsultacje na zasadzie mentoringu oraz wspólna praca umożliwi praktyczny trening wielu technik z zakresu tworzenia scenariuszy i realizacji gier.

**W programie** znajdują się m.in.:

- warsztaty pisania scenariuszy teatru żywego oraz reżyserii LARP-ów
- zajęcia z zakresu psychodramy
- metody i techniki tworzenia scenariuszy LARP-owych w Polsce i na świecie
- zasady konstruowania dramy edukacyjnej i artystycznej
- metody i techniki kreacji portretu psychologicznego postaci
- wykorzystanie przestrzeni scenicznej
- improwizacja teatralna, wybrane techniki aktorskie
- wykorzystanie scenografii i środków technicznych w tworzeniu LARP-a
- zasady bezpieczeństwa stosowane podczas przygotowywania i prowadzenia wydarzeń teatru żywego
- publikacja powarsztatowa, zawierająca teksty uczestników i członków kadry prowadzącej.

**Miejsce warsztatów:** Klub Osiedlowy Maciuś I, ul. Opolska 2, Gdańsk-Przymorze.

**Uwaga!** Liczba miejsc ograniczona! Decyduje kolejność zgłoszeń!

**REJESTRACJA:** <http://kurslarpowy.cba.pl/index.php>



CETI

ALEA IACTA EST

## CO SŁYCHAĆ W DZIALE GIER

**Z** okazji powstania zintegrowanego Działu Gier (z pominięciem LARP-ów; Szaman – dorwę cię!) chciałem zainicjować nowy cykl artykułów w naszym „Informatorze”. Głównym celem tej serii będzie prezentacja nowych zakupów do Działu. Przy okazji będę chciał wspomnieć o wydarzeniach, zmianach i planach.

W tym miesiącu oczywiście największą zmianą jest połączenie Działów Gier Karcianych, Planszowych, Fabularnych i Strategicznych w jeden Dział. Decyzja ta wynika z kilku przesłanek.

- Zmienna popularność różnego typu gier – osobne działy wymagają restrukturyzacji Rady Stowarzyszenia za każdym razem
- Niejasne granice pomiędzy typami gier – czy *Dominion* to gra planszowa czy karciana?
- Różny zakres obowiązków – gry karciane to głównie turnieje gier kolekcjonerskich, gry planszowe to zamknięte pozycje
- Logistyka – klucze na Brzozową, budżet, rozliczanie wydatków

Jak będzie teraz działał Dział?

- Zakupy – Przy zakupach będziemy uwzględniać popularność poszczególnych typów gier, popularność gier w Klubie, ocenę gier, zainteresowanie nowymi pozycjami (na początku roku odbyło się głosowanie na forum). Na tej podstawie tworzony jest plan zakupów, który realizujemy w miarę możliwości przydzielonego budżetu.
- Nowe pozycje – Przy okazji zakupów chciałbym, aby odbywały się dwie rzeczy – zamieszczenie (mini-)recenzji w „Informatorze” i pokazowa rozgrywka nowych gier. Dodatkowo nowe gry będą udostępnione na Brzozowej i przez pierwszy okres nie będzie można ich wypożyczyć – aby każdy miał okazję skorzystać.
- Spotkania – Moim zdaniem prowadzenie spotkań nie jest obowiązkiem szefa działu – w końcu jest jednym człowiekiem. Rolą szefa działu jest umożliwiać spotkania. W najbliższym czasie chcę zebrać informacje o cyklicznych spotkaniach graczy. Jeżeli jesteś zainteresowana/zainteresowany organizacją spotkań – zgłoś się do mnie, pomogę.
- Majątek działów – Przez blisko 30 lat GKF zebrał sporo majątku. Część z niego nie jest używana, część jest niekompletna, część zdublowana. Czas okiełznać chaos, pozbyć się zbędnych pozycji i zastanowić się, czego nam jeszcze potrzeba.

Pierwszą pozycją zakupioną do nowego działu jest:

### Eclipse

*Eclipse* jest wysoko ocenianą grą (#5 na Boardgamegeek.com), która łączy mechaniki typowe dla Eurogier z klimatycznością i losowością American-style. Gra to osadzony w kosmosie 4X (eksploracja, ekspansja, eksploatacja, eksterminacja) – czyli gra w stylu *Twilight Imperium* czy *Master of Orion*.

Największą zaletą gry jest czas, który spędzimy przy planszy. Pudełko obiecuje 30 minut / gracza (2–6) – i nie kłamie! Testowa gra (w trzy osoby) zajęła nam 3 godziny, ale wliczam w to czas na wytłumaczenie zasad.

ADAM CETNEROWSKI

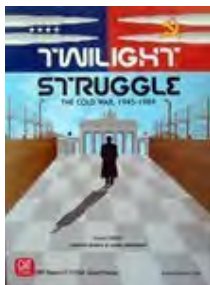
## TOP 10 GIER

Z okazji wakacji i numeru *de facto* wakacyjnego zdecydowałem na nieco inną formułę. Dzisiaj zrobię mini-recenzje **Top 10 gier według serwisu BoardGameGeek** (boardgamegeek.com) na dzień pisania tego artykułu. Każdy prawdziwy maniak planszówek zna ten serwis, a osobom zainteresowanym planszówkami szczerze go polecam.

### 1. *Twilight Struggle*

Gra o Zimnej Wojnie dla dwóch osób.

Jeden z graczy reprezentuje USA, drugi ZSRR. Przez około 50 lat walczą o wpływ w różnych obszarach świata i ścigają się w kosmosie. Mechanika



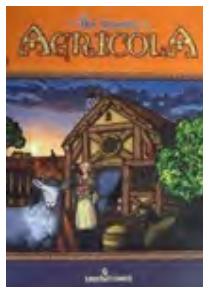
gry oparta jest o karty wydarzeń, których można użyć do wydania rozkazów lub zagrać dla przedstawionego wydarzenia, które miało ważny efekt w walce mocarstw.

Lubię tę grę, ale długi czas gry (około 3 godzin) i wysiłek umysłowy potrzebny do zapamiętania nad rozgrywką oraz ograniczenie do dwóch osób powoduje, że wracam do tej gry niezbyt często.

Podobne gry to: *1989: Dawn of Freedom* i *Labyrinth: The War on Terror, 2001-?*

### 2. *Agricola*

Czy od zawsze nie marzyłeś o hodowli zwierząt i uprawie roli jako średniowieczny(?) rolnik? *Agricola* to klasyczny *worker placement* –



wysyłamy naszych ludzi „do pracy” na różnych polach, zbierają oni zasoby i przerabiają na nowe. Popularności tej grze na pewno przysparzają różne drogi do zwycięstwa, cała masa różnych znaczników

(zwierzątka, kostki, płoty, domki) i niepowtarzalna rozgrywka (dzięki niezliczonym kartom pomocników i narzędzi).

Zdradzę wam sekret. Bardzo chciałem polubić *Agricola*, ale nie mogę. Wynika to z paradoksu – gra się kończy, gdy tylko zbuduje się w miarę stabilne gospodarstwo, ale zajmuje to około 2 godzin gry. A rozkładanie i składanie gry to spory wysiłek.

Podobne gry to w sumie każda z cyklu *worker placement*, a w szczególności inne gry tego autora – Uwe Rosenberg.

### 3. *Through the Ages: A Story of Civilization*

Tą grę o budowie cywilizacji opisałem obszernie w poprzednim „Informatorze”.

### 4. *Puerto Rico*



*Puerto Rico* weszło przebojem na rynek i do dzisiaj pozostaje bardzo popularne. Jest to gra typu *role selectio*, gdzie podczas swojego ruchu wybierasz, jaką czynność chcesz wykonać, zaś inni gracze mogą ją po tobie powtórzyć (choć z reguły z mniejszą skutecznością). Ideą gry jest zbudowanie najlepszej ekonomii na wyspie Puerto Rico, opierając się na plantacjach lub budynkach cywilnych. Gra jest przez niektórych uważana już za nieciekawą, ponieważ opublikowano optymalne strategie gry (choć dodatek z nowymi budynkami rozwiązuje ten problem).

Bardzo lubiłem (lubię?) *Puerto Rico*, ale mam mało okazji w nią grać. Sam nie czytałem optymalnych strategii i w *Puerto Rico* nie gram raczej z osobami podchodzącymi tak poważnie do tej gry, więc jej wady mi nie szkodzą.

*Cuba* to inna gra z *role selection* osadzona w podobnym regionie. *San Juan* to oficjalna karciana wersja *Puerto Rico*. *Race for the Galaxy* to alternatywna wersja (rozwnięta równoległe z *San Juan*), która osadzona jest w klimatach kosmicznych.

### 5. **Android: Netrunner**

Re-edycja kolekcjonerskiej gry karcianej Richarda Garfielda (*Magic: the Gathering*). Fantasy Flight Games zdecydowała się wydać ją w popularnej formie *Living Card Game* (LCG) – gdzie karty nie są sprzedawane w losowych paczkach (*booster*),



ale w standardowych pakietach o znanej zawartości. W tej dwuosobowej grze do walki staje korporacja (do wyboru jedna z kilku) przeciwko hakerowi, który chce wydrzeć ich tajemnice.

Nie miałem przyjemności spróbować tej gry. Jeżeli się skuszę, to raczej w sieci na stronie Octagon, gdzie można grać za darmo.

### 6. **Eclipse**

Nietypowe połączenie tradycyjnego 4X (Eksploracja, Ekspansja, Eksploatacja, Eksterminacja), czyli gry o budowie Imperium (tym razem, znowu, w kosmosie) z grą o mechanice pasującej do Eurogier. Godny następca *Twilight Imperium*, pozwalający jednak skończyć rozgrywkę w 2–3 godziny.



Na razie miałem okazję tylko zagrać raz i... bardzo mi się spodobało, choć dostałem cieżki. Czekam na kolejne rozgrywki; jedyne co mnie zniechęca – to konieczność tłumaczenia zasad. Podobne gry to już wymienione *Twilight Imperium* (ale tu trzeba liczyć na nawet 8 godzin gry), *Through the Ages* (choć to jest bardziej abstrakcyjne) oraz *Civilization*.

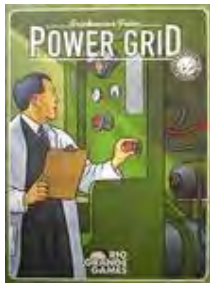
### 7. **Power Grid**

Budowa elektrowni i dostarczanie prądu. Treść gry wyraźnie wskazuje, że jest to Eurogra.





Kluczowym elementem rozgrywki jest licytacja elektrowni (coraz nowocześniejszych), manipulowanie rynkiem surowców i rozbudowa sieci elektrycznej.



Ach, Funkenshlag!

Chciałem cię polubić – ale jedynym, co mi się podobało, był rynek surowców (znany z innych gier). Nie przepadam za licytacjami w grach. Nie cierpię zastoju, gdy ktoś kalkuluje jak rozbudować sieć (co zabija całkowicie dynamikę gry).

Jeżeli komuś przypadł *Power Grid* do gustu i chce spróbować coś trudniejszego, może spróbować *CO2*. W serii *Power Grid* ukazały się gry różniące się częściowo mechaniką – *Power Grid: First Sparks* i *Power Grid: Factory Manager*.

## 8. Mage Knight Board Game

Kolejne udane połączenie „amerykańskiego” z europejską mechaniką. Tym razem mamy *deck builder* (gra w trakcie której składamy talię) z planszą. Każdy z graczy (a może ich być od jednego do czterech) wciela się w tytułowego rycerza-maga, który ma zapanować nad krainą dyplomacją, mieczem i magią.

Ta gra, obok *Battlestar Galactica*, to moja ulubiona gra. Młodość spędziłem nad *Magią*



i *Mieczem (Talisman)*. *Runebound* obiecywał, ale nie dotrzymał obietnicy. Dopiero przy tej grze 12-letni i 30-letni Ceti są szczęśliwi.

Jeżeli chcesz grać w fantasy, to *Talisman* i *Runebound* są prostszymi (i dużo bardziej losowymi) propozycjami. Jeżeli bardziej interesuje *deck builder* w podobnym klimacie, to warto zainteresować się *Thunderstone / Advanced Thunderstone* (ten drugi to po prostu druga edycja gry).

## 9. Le Havre



Uwe Rosenberg po raz drugi na liście. Tym razem budujemy portowe miasto we Francji. Podobne do *Agri-coli*. Kluczowa różnica polega chyba na tym, że dostępne akcje dla naszych pracowników

są pod naszą kontrolą, bo w większości powstają w miarę budowy kolejnych budynków użyteczności publicznej.

*Le Havre* to druga z gier na tej liście, której nie próbowałem. Powiem szczerze, że nazwisko Rosenberg mnie zniechęca; choć jeśli jedna jego gra miałaby mi się spodobać – to chyba ta.

## 10. Brass

Budujemy kanały, budujemy koleje. A to wszystko, by rozkręcić przemysł w Anglii, zdobywając dzięki temu pieniądze i punkty zwycięstwa. Gra ta stosuje wiele nietypowych rozwiązań (np. w połowie gry zdejmujemy wszystkie kanały i przechodzimy na budowę kolei). Jest to gra ekonomiczna dla twardzieli. Nie grałem. Nie wiem, czy miałbym ochotę. Dziesięć lat temu zapewne tak; ale dzisiaj chy-

ba nie miałbym czasu na kilka partii wymaganych, aby zrozumieć, o co w grze naprawdę chodzi.

Podobne gry to tzw. Gry „kolejowe” – seria *18XX*, *Steam*, *Age of Steam*, *Railroad Tycoon* / *Railways of the World*.



nam, że pełną listę dostępnych w Klubie gier można znaleźć pod adresem:

[http://boardgamegeek.com/collection/user/GKF\\_](http://boardgamegeek.com/collection/user/GKF_) (użytkownik GKF\_).



W Klubie są dostępne: *Agricola*, *Through the Ages*, *Peurto Rico*, *Eclipse*, *Power Grid* oraz kilka gier, o których wspomniałem w komentarzach – więc jest w czym wybierać. Przypomi-

## PIERWSZA ELEKTRONICZNA ANATOMIA FANTASTYCZNA

Z radością przekazujemy do Waszych rąk, a właściwie na Wasze urządzenia do lektury plików tekstowych, pierwszą **e-Anatomię Fantastyki**. Charakter tej pracy odbiega na tyle od typowych pozycji prezentowanych w naszej szacownej książkowej serii, a z drugiej strony – jest ona na tyle interesująca i ważna dla naszego środowiska – że uznaliśmy, iż

- po pierwsze: musimy ją opublikować,
- po drugie: potrzebujemy dla niej najbardziej adekwatnej formy prezentacji.

Ponieważ jesteśmy stowarzyszeniem bądź co bądź fantastycznym, sięgnęliśmy po rozwiązanie do niedawna jeszcze futurystyczne, dziś zaś równie powszechne jak druk. Dlatego raport o stanie czytelnictwa fantastycznego **Fantastyczni 2012**, przygotowany przez dr Dorotę Gutfeld z UMK w Toruniu oraz mgr mgr Dariusza Jankowiak i Stanisława Krawczyka z UAM w Poznaniu, ukazuje się jako pdf, który każdy zainteresowany kwestiami recepcji literatury fantastycznej i fantastyki wśród jej najbardziej oddanych czytelników będzie mógł sobie zupełnie za darmo pobrać z naszej strony. Jednocześnie przypominamy, że prawa autorskie w wypadku e-publicacji są takie same, jak w wypadku tradycyjnego druku, więc kopiowanie tych badań bez podania źródła będzie najwykolejszym w świecie plagiatem.

Gorąco zapraszamy do ściągania i czytania: (<http://gkf.org.pl/files/e-AF.pdf>)!

FANTASTYCZNI 2012  
BADANIE CZYTELNICZWA FANTASTYKI



anatomia Fantastyki



JANUSZ PISZCZEK

## LIPIEC

**Ślepowidzenie (Blindsight) – Peter Watts**

Data wydania: 2013

Wydawca: MAG

**Odtrutka na optymizm – Peter Watts**

Data wydania: 3 lipca 2013

Wydawca: MAG

**Wicher śmierci (Reaper's Gale) – Steven Erikson**

Data wydania: 19 lipca 2013

Wydawca: MAG, wznowienie

**Zagubiona przyszłość – Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka**

Data wydania: 23 lipca 2013

Wydawca: Solaris, wznowienie

**Vol'jin: Shadows Of The Horde – Michael A. Stackpole**

Data wydania: 2013

Wydawca: Fabryka Słów

**Zwycięzca bierze wszystko – Aneta Jadowska**

Data wydania: 2013

Wydawca: Fabryka Słów

**Kijem i mieczem (Trapped) – Kevin Hearne**

Data wydania: 2013

Wydawca: Rebis

**Ambasadoria (Embassytown) – China Miéville**

Data wydania: 27 lipca 2013

Wydawca: Zysk i S-ka

**4 po północy (Four Past Midnight) – Stephen King**

Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Cztery pory roku (Different Seasons) – Stephen King**

Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Dziewczyna, która pokochała Toma Gordona (The Girl Who Loved Tom Gordon) – Stephen King**

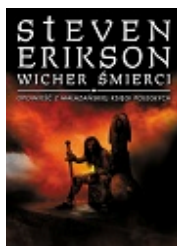
Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Dom śmierci (77 Shadow Street) – Dean Koontz**

Data wydania: 31 lipca 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz



**Każdy musi płacić – Robert Foryś**

Data wydania: 2013

Wydawca: Fabryka Słów

**Złodziej dusz – Aneta Jadowska**

Data wydania: 12 lipca 2013

Wydawca: Fabryka Słów, wznowienie

**Iskra (Spark) – Amy Kathleen Ryan**

Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Jaguar

**Ogrze, ogrze (Ogre, Ogre) – Piers Anthony**

Data wydania: 10 lipca 2013

Wydawca: Nasza Księgarnia

**Pradawna stolica (Percepliquis) – Michael J. Sullivan**

Data wydania: 25 lipca 2013

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Ja, robot (I, Robot) – Isaac Asimov**

Data wydania: 2013

Wydawca: Rebis, wznowienie

**Conan i miecz zdobywcy (The Conquering Sword of Conan) – Robert E. Howard**

Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Rebis

**Miliardy białych płatków – Czesław Białczyński**

Data wydania: lipiec 2013

Wydawca: Solaris

**Duch Czasu 2 – Mirosław P. Jabłoński**

Data wydania: 2013

Wydawca: Solaris

## WSTĘPNE ZAPOWIEDZI SIERPANIA

**Proxima – Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka**

Data wydania: 21 sierpnia 2013

Wydawca: Solaris

**Kosmiczni bracia – Krzysztof Boruń, Andrzej Trepka**

Data wydania: 20 sierpnia 2013

Wydawca: Solaris

**Piękny kraj (The Beautiful Land) – Alan Averill**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Akurat

**Prom kosmiczny 03 (Hull Zero Three) – Greg Bear**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz



**Po zachodzie słońca (Just After Sunset) – Stephen King**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Uciekinier (The Running Man) – Stephen King**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Co wie noc (What the Night Knows) – Dean Koontz**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

**Starter (Starters) – Lissa Price**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz

**Gra o Ferrin – Katarzyna Michalak**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Albatros – Andrzej Kuryłowicz, wznowienie

**Osama – Lavie Tidhar**

Data wydania: 2013

Wydawca: MAG

**Miasto Kości (City of Bones) – Cassandra Clare**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: MAG, wznowienie

**Bogowie Świata Rzeki (The Gods of Riverworld) – Philip****José Farmer**

Data wydania: 2013

Wydawca: MAG

**Galactic North – Alastair Reynolds**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: MAG

**Nadciągą legion grozy (Rides a Dread Legion) – Raymond****E. Feist**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Rebis

**Czas ognia (Fire season) – David Weber, Jane Linskind**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Rebis

**Lalande 21185 – Janusz A. Zajdel**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Solaris

**Klasyka rosyjskiej SF. Tom 2**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Solaris

**Złoty wiek SF. Tom 3**

Data wydania: sierpień 2013

Wydawca: Solaris





## NIUSY

### NOMINACJE DO ZAJDLA

Czytelnicy wybrali nominowanych do dwudziestej dziewiątej edycji Nagrody Literackiej im. Janusza A. Zajdla. Uroczyste ogłoszenie listy utworów odbyło się 25 czerwca w warszawskiej Klubokawiarni „Grawitacja”. Gośćmi honorowymi były Jadwiga Zajdel i Joanna Zajdel-Przybył – żona oraz córka patrona Nagrody, zaś całość poprowadzili Aleksandra Ciejek i Witold Siekierzyński. Nominacje w kategorii powieść: *Kłamca 4. Kill'em all*, Jakub Ćwiek (Fabryka Słów), *Pan Lodowego Ogrodu. Tom 4*, Jarosław Grzędowicz (Fabryka Słów), *Czarne*, Anna Kańtoch (Powergraph), *Niebo ze stali*, Robert M. Wegner (Powergraph), *Pomnik cesarzowej Achai. Tom 1*, Andrzej Ziemiański (Fabryka Słów); nominacje w kategorii opowiadanie: *Będziesz to prać!*, Jakub Ćwiek (w: *Chłopcy, Sine Qua Non*), *Co było, a nie jest*, Jakub Ćwiek (w: *Chłopcy, Sine Qua Non*), *Kukuryku!*, Jakub Ćwiek (w: *Chłopcy, Sine Qua Non*), *Portret nietoty*, Jacek Dukaj (w: *Zachcianki, Świat Książki*), *Czerwona mgła*, Tomasz Kołodziejczak (w: *Czerwona mgła*, Fabryka Słów), *Jeszcze jeden bohater*, Robert M. Wegner (w: *Herosi*, Powergraph). W kategorii opowiadania zgłoszono 131 utworów 82 autorów; w kategorii powieści znalazły się 53 teksty 49 autorów.



jpp

### LAUREACI NEBULI

The Science Fiction & Fantasy Writers of America, Inc. ogłosiło laureatów nagrody Nebula za 2012 rok. Powieść: *2312*, Kim Stanley Robinson; mikropowieść: *After the Fall, Before the Fall, During the Fall*, Nancy Kress; nowela: *Close Encounters*, Andy Duncan; opowiadanie: *Immersion*, Aliette de Bodard (“Clarkesworld” 6/12); nagroda Ray Bradbury Award for Outstanding Dramatic Presentation: *Beasts of the Southern Wild*, Benh Zeitlin (reżyseria), Benh Zeitlin and Lucy Abilar (scenariusz); nagroda Andre Norton Award for Young Adult Science Fiction and Fantasy: *Fair Coin*, E. C. Myers.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

### KLONY UHONOROWANE

14 czerwca, podczas dorocznej (czterdziestej już) gali Daytime Emmy Awards, nagrodę za najlepszy serial animowany otrzymał popularny serial *Wojny Klonów*. Ponadto, za gościnny występ w serialu animowanym, wyróżniony został David Tennant, znany z głównej roli w serialu *Doktor Who*, który w *Wojnach Klonów* podkładał postać Huyanga.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

### BEZ PRĄDU – ALE Z NAGRODAMI

15 czerwca br., na konwencji Origins, wręczono po raz 39. nagrody dla najlepszych „ gier bez prądu”. Zwycięzcy w najważniejszych kategoriach to: *Lords of Waterdeep* (Najlepsza Gra Plan-

szowa), *Marvel Heroic RPG Basic* (Najlepsza Gra RPG), *Doctor Who the Card Game* (Najlepsza niekolekcyjerska gra karciana). Pełna lista nominowanych i nagrodzonych: <http://gama.org/OriginsAwards/tabid/2720/Default.aspx>

Ceti

## SERIALU O SERYJNYM CIĄG DALSZY

*Hannibal*, serial o słynnym seryjnym mordercy o kanibalistycznych zapędach, został przedłużony na drugi sezon. Stacja NBC wydała oficjalne oświadczenie, iż serial nie zakończy się na pierwszym sezonie (jak wcześniej zapowiadano).

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## WCZESNE UTWORY CRICHTONA

Nie lada gratka dla wszystkich wielbicieli mistrza technothrillerów Michaela Crichtona: niezna-  
ne do tej pory szerszej publiczności powieści już niedługo zawitają do internetowych księgarń – wydawnictwo Open Road Integrated Media wyda bowiem (w formie ebooków) ponad dzie-  
sięć książek z początku kariery pisarskiej autora.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

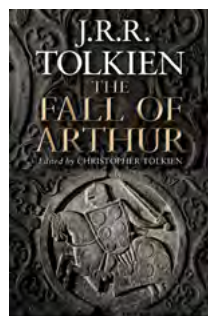
## NIEZNANY MIKOŁAJEK

Odnaleziono nieopublikowany do tej pory nowy rozdział kultowej serii o przygodach Miko-  
łajka. Maszynopis Goscinny'ego, wraz z dołączonymi ilustracjami Sempé, nosi tytuł *La Veillée  
d'adieu* (*Pożegnalne czuwanie*) i pierwotnie miał być częścią tomu *Wakacje Mikołajka*.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## NIEPUBLIKOWANY POEMAT TOLKIENA

23 maja, po latach oczekiwania, miał swoją wydawniczą premierę po-  
emat historyczny zatytułowany *The Fall of Arthur*. Opowiada historię  
ostatnich dni legendarnego Króla Artura i jest dziełem wyjątkowym  
w dorobku pisarza. Poemat, składający się z około tysiąca wersów,  
napisany został językiem stylistycznie imitującym *Beowulfa*, jednak we  
współczesnej angielszczyźnie, tak by jego odczytanie nie stanowiło dla  
czytelnika problemu. Pomimo iż poemat nie został w pełni ukończony  
– zbiera same pochlebne recenzje, a krytycy uznali go za jeden z najlep-  
szych utworów J. R. R. Tolkiena.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## MOCNE POŻEGNANIE BANKSA

Iain Banks, szkocki autor wielu nagradzanych mrocznych powieści  
obyczajowych i science fiction, zmarł 9 czerwca w wyniku nieuleczal-  
nej choroby nowotworowej – pozostawiwszy po sobie jeden, ostat-  
ni prezent dla fanów swojej twórczości: długo wyczekiwana powieść  
*The Quarry* (*Kamieniołom*) już teraz uznawana jest za jedną z najlep-  
szych w dorobku pisarza.

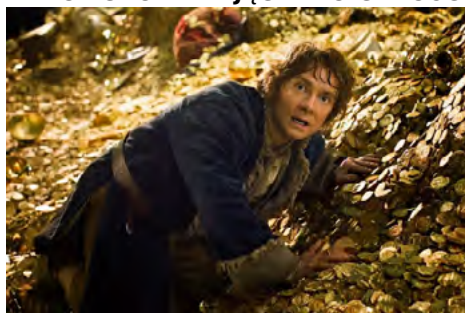
wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## PRAWDZIWA BIBLIOTEKA XXI WIEKU

W połowie kwietnia wystartowała DPLA (The Digital Public Library of America) – czyli Amerykańska Publiczna Biblioteka Cyfrowa. Ta wyjątkowa inicjatywa zorganizowana została dzięki koalicji internetowych organizacji pozarządowych i z miejsca przyznano jej miano Biblioteki Aleksandryjskiej ery internetu. Jest to inicjatywa długodystansowa: celem jej twórców jest nieustanne rozrastanie i poszerzanie cyfrowych zbiorów, na które składają się wiekowe, zdigitalizowane archiwa z muzeów i bibliotek. Wszystko to w przystępnej, łatwej do obsługi internetowej formie; serwis DPLA umożliwi bowiem proste wyszukiwanie, udostępnia gotowe programy lekcyjne, a także – co najbardziej wyjątkowe – tworzenie aplikacji wykorzystujących dostęp do materiałów biblioteki przez osoby i organizacje trzecie. DPLA jest otwarta i dostępna dla wszystkich zainteresowanych z całego świata.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## ZAKOŃCZONE ZDJĘCIA DO CAŁOŚCI HOBBITA

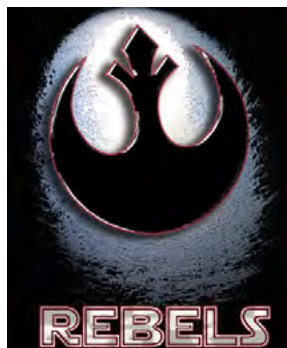


Materiał na drugą oraz trzecią część filmowego *Hobbita* jest już w zasadzie gotowy. Ekipa zakończyła nawet dokrętki. Drugi z trzech obrazów (*Hobbit: Samotna Góra*) na ekrany pierwszych kin trafi 13 grudnia 2013 r., zaś data premiery finałowego filmu (*Hobbit: Tam i z powrotem*) już jakiś czas temu została przesunięta na grudzień 2014 r. (pierwotnie miała odbyć się w połowie lipca).

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## ZASTĄPI WOJNY KLONÓW

Pojawiły się nowe szczegóły na temat produkowanego przez LucasFilm Animation serialu animowanego *Star Wars: Rebels*, który już niedługo ma wypełnić lukę po *Wojnach Klonów* na kanale telewizyjnym Disney XD. Bohaterami najnowszego animowanego projektu ze stajni LucasFilmu ma być grupa nastoletnich rebeliantów. Ponieważ akcja serialu rozgrywać się ma pomiędzy trzecim i czwartym epizodem filmowym *Gwiezdnych wojen*, czyli w czasach rozkwitu Imperium – decyzja ta może budzić pewne zastrzeżenia; jednak *Rebels* to serial skierowany przede wszystkim do młodzieży. *Star Wars: Rebels* w telewizji ukaże się już w 2014 roku, a więc przed kinową premierą VII epizodu *Gwiezdnych wojen*.



wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## KOLEJNE SPOTKANIA Z NOWYM SPIDER-MANEM

Polska premiera *Niesamowitego Spider-Mana 2* została wyznaczona na 21 kwietnia 2014 roku (zaledwie parę dni po światowej). Sony wierzy w siłę Człowieka Pająka i potencjalne zyski



tak bardzo, że już teraz zaplanowało daty premier kolejnych dwóch filmów: trzeci ukaże się 10 czerwca 2016 roku, a czwarty – 4 maja 2018 roku.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## AUDIOPOLCH

Trwają prace nad przygotowaniem artbooka z grafikami Bogusława Polcha. Nie została jeszcze podana data wydania ani nazwa wydawcy.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## Z KOMIKSU DO ANIMACJI

Trwają prace nad animowaną adaptacją komiksowej serii *Tymek i Mistrz Rafała Skarżycznego* (scenariusz) i Tomasza Leśniaka (rysunki).

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

## PAMIĘCI AKTORA

Chyba wszyscy pamiętają brawurowy występ Heatha Ledgera w *Mrocznym Rycerzu*. Fragment niemieckiego dokumentu pokazuje, jak ten australijski aktor przygotowywał się do roli – która według niektórych przyczyniła się do jego przedwczesnej śmierci, a jednocześnie została nagrodzona Oscarem. Niemiecki film to kolejna część cyklu *Too Young to Die* opowiadającego o wielkich postaciach, które za wcześnie odeszły z tego świata.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)



## CZAS NA KOLEJNE WCIELENIENIE DOKTORA WHO

Potwierdzają się doniesienia, że aktualny sezon kultowego serialu jest ostatnim z Mattem Smithem w roli głównej. Po bożonarodzeniowym epizodzie *Doktora Who* – aktor już nie pojawi się na ekranie. Jeżeli twórcy planują nowe odcinki, to będą się musieli rozejrzeć za nowym *Władcą Czasu*.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)



## NOWE POGŁOSKI O NOWYM BLADE RUNNERZE

Ostatnio pojawiały się liczne plotki na temat tego, czy Harrison Ford powróci do roli Deckarda w kontynuacji *Blade Runnera*. Ridley Scott jak na razie nie jest w stanie niczego potwierdzić ani zaprzeczyć. Na to trzeba będzie jeszcze poczekać do czasu stworzenia scenariusza. Wiadomo już, kto zajmie się jego napisaniem: będzie to jeden ze współtwórców scenariusza do filmu *Green Lantern* – Michael Green. Prawdopodobnie będzie to sequel, ukazujący zdarzenia mające miejsce parę lat po tych, które mogliśmy zobaczyć w *Łowcy androidów*.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

### LAUR DLA HAMILLA

W sieci co chwila pojawiają się nowe plotki dotyczące obsady epizodu VII *Gwiezdnych wojen*. Tymczasem Marka Hamilla, odtwórcę roli Luke'a Skywalker'a, uhonorowano za osiągnięcia w pracy aktora głosowego. Na zjeździe PromaxBDA Hamillowi wręczono Don LaFontaine Legacy Award.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)



### AKTORZY Z SUPERSERIALU W POLSCE

W ramach promocji trzeciego sezonu serialu HBO *Gra o tron* 15 maja do Polski przyjechali aktorzy Maisie Williams (Arya Stark) oraz Liam Cunningham (Davos Seaworth); jedynie Alfie Allen (Theon Greyjoy) nie mógł jednak (wbrew zapowiedziom) przybyć do Warszawy. Aktorzy odpowiadali na pytania dziennikarzy podczas konferencji prasowej, a następnie spotykając się z fanami w Złoty Tarasach.

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

### TERAZ BOND?

Między przedstawicielami wytwórni MGM a Christopherem Nolanem trwają rozmowy w sprawie najnowszego filmu o Jamesie Bondzie. Czyżby twórca *Mrocznego Rycerza* miał być odpowiedzialny za 24. obraz z kultowej serii?

wg: [www.gildia.pl](http://www.gildia.pl)

### ANIMOWANA ŚWITEŻ W TELEWIZJI PUBLICZNEJ

Ten niezwykle plastycznie film, znany dotąd jedynie z rozmaitych pokazów (o najnowszym pisaaliśmy w poprzednim „Informatorze”), został zaprezentowany w TVP podczas jednego z długich weekendów.

jpp



## PIĘKNY JUBILEUSZ NESTORA POLSKIEGO KOMIKSU

Dziewięćdziesiąte urodziny obchodził Papić Chmiel (Henryk Jerzy Chmielewski) – autor komiksowego cyklu o fantastycznych przygodach Tytusa, Romka i A'Tomka.

jpp



## BEKSIŃSKI ZA GRANICĄ

21 obrazów niezjącego Zdzisława Beksińskiego pokazywało od 25 maja do 22 czerwca wiedeńskie Phantastenmuseum. To druga zagraniczna wystawa po śmierci wielkiego artysty – w październiku 2011 r. kilkadziesiąt jego prac z różnych okresów twórczości pokazano w holu głównym Parlamentu Europejskiego.

wg: wnas.pl



## ZABRZMIAŁO FANTASTYCZNIE

18 maja w Ergo Arenie muzycy Orkiestry Symfonicznej Polskiej Filharmonii Bałtyckiej pod batutą Macieja Sztora zegrali koncert największych przebojów muzyki filmowej. W programie wykonano m.in. oskarowe kompozycje Johna Williamsa z filmów *Gwiezdne wojny*, *Szczyki* i *Park Jurajski*. Nie zabrakło znanych soundtracków z filmów *Titanic* Jamesa Hornera czy *Forrest Gump* Alana Silvestriego. Całość uświetniła suita Hansa Zimmera z filmu *Gladiator* oraz wiązanka najpopularniejszych tematów Johna Williamsa – m.in. *Superman*, *Poszukiwacze zaginionej Arki*, *Harry Potter*, *E.T.* Dodatkową atrakcją koncertu były wyświetlane na ekranie kinowym fragmenty filmów, z których muzykę Orkiestra grała na żywo.

grzeszcz

### NIEZWYKŁE TROJACZKI

Trzy planety okrążające gwiazdę Gliese 667C, znajdującą się stosunkowo blisko (22 lata świetlne) od Układu Słonecznego, są w tzw. „strefie życia” – umożliwiającej istnienie na nich wody w stanie ciekłym. Są one nieco większe od Ziemi; stwierdzono też, że macierzystą gwiazdę okrąża łącznie sześć lub siedem planet. „Po raz pierwszy zaobserwowano trzy planety orbitujące w strefie życia w jednym systemie” – powiedział astronom Paul Butler z waszyngtońskiego Carnegie Institute. Naukowcy opublikują swoje odkrycia w najnowszym numerze czasopisma „Astronomy & Astrophysics”.

jpp

### POLSCY STUDENCI I KOSMICZNE ROBOTY – POTWIERDZAMY KLASĘ!

Chociaż firma kurierska zgubiła jedną z dwóch paczek zawierających części robota księżycowego Husar, który miał powalczyć o zwycięstwo w zawodach organizowanych przez NASA, polscy studenci nie złożyli bronii, a sędziowie to docenili, przyznając im nagrodę specjalną za wytrwałość – Perseverance Award. Z kolei w zmaganiach marsjańskich robotów na pustyni w Utah bezspornym zwycięzcą tegorocznej edycji University Rover Challenge został Hyperion, łożysko zbudowane przez



studentów Politechniki Białostockiej, który uzyskał 493 punkty na 500 możliwych. To najwyższy wynik w historii tego prestiżowego konkursu, organizowanego od 2007 roku. Na drugim miejscu uplasowali się studenci Politechniki Wrocławskiej. Skonstruowany przez nich łożysko Scorpio III zdobył 401 punktów, wyprzedzając robota powstałego na Oregon State University (USA), który otrzymał w sumie 350 punktów. Nie było to pierwsze zwycięstwo Polaków w zawodach. Dwa lata temu najwyższe miejsce na podium zajął łożysko Magma 2 – tak jak Hyperion zbudowany w Białymstoku.

jpp

### PIPIDŹĘJ WŚRÓD NAGRODZONYCH

W czasach odzyskanej samorządności corocznym wejherowskim świętem miejskim jest Dzień Jakuba. To imieniny pomorskiego magnata i założyciela miasta oraz rocznica nadania praw miejskich przez Jana Kazimierza. Co roku Rada Miasta wyróżnia szczególnie zasłużoną osobę statuetką będącą miniaturą pomnika Jakuba Wejhera; ponadto prezydent miasta wręcza swoje nagrody wejherowianom wyróżniającym się, zawodowo lub społecznie, na niwie kultury, sportu i przedsiębiorczości. Wszystkie nagrody AD 2013 wręczone zostały 25 maja na rynku, przed

występem zespołu Varius Manx. Wśród uhonorowanych tegoroczną Nagrodą Prezydenta Miasta Wejherowa znalazł się nasz Kolega i Naczelný – Jan Plata-Przechlewski. W uzasadnieniu była mowa nie tylko o działalności kulturalnej w mieście i na rzecz miasta, ale także o Gdańskim Klubie Fantastyki, „Informatorze” i komiksach.

grzeszcz



### CHALIK W NIDZICY

Miło nam donieść, iż podczas XX Festiwalu Fantastyki w Nidzicy jedną z atrakcji była wystawa prac znanego nam doskonale (z Nordconu i z „Informatora”) Krzysztofa Chalika – tradycyjnie połączona z widowiskiem koncertowym.

red.

### POWIEW (FANTASTYCZNEJ) WENY

Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Wejherowie organizuje VIII edycję Konkursu Literackiego „Powiew Weny” pod patronatem Prezydenta Miasta. Tegorocznym tematem jest „Pomorzec za setki i tysiące lat...”, a mottem cytat Davida Mitchella z książki *Atlas Chmur*: „Czas jest tempem, w którym znika przeszłość”. Konkurs ma charakter otwarty i skierowany jest do autorów mieszkających na terenie województwa pomorskiego. Rozgrywany jest w kategorii prozy i poezji w dwóch grupach wiekowych: „A” – od 16 do 19 lat oraz „B” – powyżej 20 lat. W kategorii prozy należy przesłać opowiadanie lub dziennik o objętości do 10 stron standardowego maszynopisu, a w kategorii poezji 3 utwory. Prace należy dostarczyć lub przesłać w terminie do 14 października 2013 roku w trzech egzemplarzach maszynopisu oraz dodatkowo na płycie CD. Komisji konkursowej przewodniczy zastępca prezydenta miasta Bogdan Tokłowicz, a w jej skład wchodzi: Jan Plata-Przechlewski – polonista, członek Gdańskiego Klubu Fantastyki, Danuta Balcerowicz – dyrektor biblioteki, polonista, Henryk Połchowski – dziennikarz, pisarz i poeta, Ewelina Magdziarczyk-Plebanek – teatrolog, kulturoznawca i bibliotekarz oraz Krzysztof Powalka (sekretarz konkursu). Nagrody funduje Prezydent Miasta Wejherowa – Krzysztof Hildebrandt. Więcej na stronie:

[www.biblioteka.wejherowo.pl](http://www.biblioteka.wejherowo.pl)

Przypominamy, że horrorowe opowiadanie jednej z wcześniejszych laureatek (Lucyna Kurpiewska, *Opętanie*) wydrukowaliśmy w numerze literackim „Informatora” #240.



jpp

### KOLEJNY LITERACKI NUMER „INFORMATORA” JUŻ ZA PROGIEM

Następny 290. numer „Informatora GKF” będzie wydaniem specjalnym, zawierającym owoce pracy uczestników przeprowadzonej przez nasze stowarzyszenie kolejnej odsłony Warsztatów Literackich. Jego wydanie zostało dofinansowane ze środków Miasta Gdańska,

red.

## OKRUCHY OGANA



KORESPONDENCJA 42

## UCIECZKA Z GETTA

Już dawno nie byłem w takiej sytuacji, by – siadając do pisania kolejnego felietonu – nie mieć bladego pojęcia, o czym ma on traktować. Najprościej byłoby się poddać i pozostawić Was bez najlepszego (po Wstępniaku) tekstu w całym biuletynie, ale właśnie dlatego nie mogę Wam tego zrobić. Mógłbym się co prawda pokusić o kolejny komentarz na temat aktualnej sytuacji politycznej naszego kraju – tym bardziej, że nie poruszałem tego tematu od dawna. A, trzeba to przyznać, sytuacja zaczyna się powoli zmieniać, powiały inne wiatry i pojawia się znowu nadzieja na powrót do normalności. Ale pewnie znowu bym się nasłuchał, że zaśmiecam nasz ukochany „Informator” tekstem niezwiązanym z fantastyką (choć jeszcze parę miesięcy temu możliwość wygrania jakichkolwiek wyborów przez PiS to była czysta fantastyka, a dziś to już rzeczywistość...). I może niech to zjawisko, czyli przenikanie fantastyki do rzeczywistości (i na odwrot), stanie się głównym motywem niniejszej korespondencji.

Od jakiegoś czasu jesteśmy świadkami coraz częstszych transferów twórców z naszego grajdołka do tzw. głównego nurtu. Myślę, że ten trend zaczął się z chwilą przejścia na pozycje pozagettowe Rafała Ziemkiewicza. Trafił on tam głównie za sprawą swojej społeczno-politycznej publicystyki, ale przecież nie poprzestał jedynie na niej, bo i powieści też zaczął pisać zupełnie niefantastyczne, na-

wet jakoś na nich zarabiając. Być może nie był w tej konkurencji pierwszy (wcześniej przecież Paszport „Polityki” otrzymał Sapek, którego twórczość też nigdy nie była *stricte* fantastyczna, a doceniono ją głównie za przekraczanie granic konwencji); ale jednak przez fakt, że należał do najważniejszych postaci fandomu lat 80. i 90. (jako redaktor opiniotwórczych pism, bywalec konwentów i fan z prawdziwego zdarzenia) jego konwersja miała niebagatelne znaczenie dla naszego środowiska. Nie chcę przez to powiedzieć, że jest on czemuś winien, ale ponieważ udowodnił, że można się wyrwać z zakłętą rewiru twórczości niepoważanej, to część odpowiedzialności za następne tego typu przypadki spada właśnie na niego.

Ale nie tylko przykładem jednego z najważniejszych przedstawicieli gatunku można tłumaczyć zjawisko, o którym mowa. Drugim – a kto wie, czy nie ważniejszym – czynnikiem jest charakter epoki, w której żyjemy. Epoki bez granic i bez konsekwencji. Poświęcił tym zjawiskom swoje dwa poprzednie wstępniaki PPJ, więc powtarzanie jego tez nie ma sensu, ale dla celów tego tekstu chciałbym nieco inaczej porozkładać akcenty.

Otóż żyjemy w czasach, które zakwestionowały wszelkie hierarchie, obarczając je – zupełnie niesłusznie – odpowiedzialnością za liczne społeczne kataklizmy XX wieku, które tak głęboko przeorały świadomość ocalałych

i miały niebagatelny wpływ na selekcję tych, którzy przetrwali. Brak dystynkcji umożliwił zerwanie wszelkich tam, które trzymały w ryzach społeczeństwa (nieodwołalnie skończył się wówczas wiek XIX z jego konwenansami i obyczajowymi gorsetami). Powiedzenie, że czegoś nie wypada, stało się w drugiej połowie minionego stulecia wyrazem zapytałego wszetecznictwa, bo przecież od teraz już wszystko wolno. Ta zupełna swoboda ma być gwarancją, że nikt już nikomu niczego nie zabroni i tym samym znikną powody do nieporozumień. Oczywiście naiwność takiego myślenia została już dawno zweryfikowana, ale obrońcy totalnej wolności nadal nie chcą się przyznać do błędu i co gorsza – także oszukani przez nich postępowcy nie mają ochoty zrezygnować z praw nabytych. Może dlatego tak wielkie emocje towarzyszą sporom o Smoleńsk czy – przykład z ostatnich dni czerwca b.r. – emisję w TVP niemieckiego serialu o nazi-matkach i nazi-ojcach. Bo przecież jeszcze jacyś wyznawcy starych zasad na świecie zostali i (jak na złość) nie chcą powymierać, a ich niepoprawne dogmaty wciąż się odradzają w coraz to młodszych pokoleniach. Może nie jest to jakaś liczna grupa; ale na tyle krzykliwa, by uprzykrzać trwanie tym, którzy wybrali życie według zasady żelaznej niekonsekwencji.

Ale gdzie tu mowa o fantastyce? – zapyta ktoś przytomnie. Już zabieram się za odpowiedź. SF i gatunki pokrewne traktowane były przez tzw. kulturę wysoką niemal całego XX wieku po macoszemu. Mimo że dostrzegano powstające w tych konwencjach dzieła

wybitne, to jednak samym odmianom odmawiano pełnoprawnego statusu pośród zjawisk powiększających dorobek kulturalny ludzkości. Wszystko się zmieniło w momencie, kiedy walczący z wszelkimi ograniczeniami kulturalni rewolucyjniści wymyślili postmodernizm. Ta formuła okazała się na tyle pojemna, że przygarbna wszelkie zjawiska popkulturowe i sprawiła, że stały się one akceptowalne w znacznie szerszych kręgach niż te wyspecjalizowane w ich odbiorze. Fantastyka załapała się na nobilitację jako jedna z pierwszych, może dlatego, że zrodziła już całą masę dzieł wybitnych oraz autorów co najmniej nieprzeciętnych, żeby wspomnieć chociażby zmarłego w ubiegłym roku Raya Bradbury'ego (uważanego w USA za pisarza bezprzymiotnikowego, mimo że parającego się najczystszą w świecie sf). Niektórzy z Was pamiętają jeszcze gorące spory o postmodernizm wywoływane chociażby takimi szkicami jak *Wiedźmin Geralt jako podróżnik w czasie* Maćka Parowskiego, który jako pierwszy rozpoznał eklektyczność prozy Sapkowskiego i użył na jej określenie tego brzydkiego słowa na literę „p”.

Popularność postmodernizmu przyczyniła się m.in. do wzrostu zainteresowania literaturą fantastyczną wśród twórców i krytyków głównonurtowych. Sam pamiętam częste przepychanki np. z gwiazdą krytyki literackiej lat 90. XX wieku Kingą Dunin, która czytała fantastykę z pozycji antypatriotycznych i antykatolickich a profeministycznych. Próbowałem nawet na tych łamach polemizować z tak zideologizowanym odbiorem fantastyki, chociaż



z drugiej strony – dobrze się działo, że nasza ukochana literatura pojawiała się na salonach. Nie trzeba było długo czekać na próby pisania fantastyki przez twórców głównego nurtu. Niestety, w większości były one jednak nieudane. Nie tylko dlatego, że autorzy ci słabo orientowali się w arsenale środków sf, f i h, ale na dodatek zupełnie nie wyczuwali oni istoty tych odmian – tego, co przyciąga do tej prozy czytelników. Jedyne, na co prawdopodobnie liczyli, to zyski, gdyż byli przekonani, że jako literatura popularna – fantastyka sprzedaje się bardzo dobrze. Kiedy się jednak okazało, że jest inaczej – ich zainteresowanie minęło niczym gorączka trzydniowa u dzieci.

To niespodziewane zbliżenie oddzielonych od siebie sztucznie środowisk przyniosło jednak paradoksalny efekt: twórcy z getta zobaczyli, że posiadając wyostrzone na fantastycznych fabułach pióra, mogą zacząć konkurować z pisarzami głównego nurtu na ich poletku i zarabiać niegorzej, bo właśnie proza bezprzymiotnikowa zaczęła się sprzedawać lepiej niż fantastyka. Jeśli dziś obserwujemy proces przechodzenia naszych autorów do obozu niedawnego przeciwnika, to w jakiś sposób można to usprawiedliwić kwestiami merkantylnymi.

Jednak to nie tylko wina kasy. Wydaje się, że znacznie większy wpływ na takie decyzje ma też fakt, że fantastyka przeżywa w XXI w. poważny kryzys. Zadryblowała się na własnej połowie boiska i nie jest w stanie wyprowadzić piłki na jego drugą stronę. Nadal stać ją na efektowne zagrania i przerzuty, ale wszystko to na nic – gra grzęźnie coraz bardziej, brak nowych idei, rewolucyjnych pomysłów, schemat goni schemat. Utalentowani zawodnicy szukają więc innej drużyny, bo w tej niczego nie osiągną. Wit Szostak i Szczepan Twardoch to kolejne spektakularne transfery. Ostatnia,

znakomita powieść Marka Huberatha *Portal zdobiony posągami* mogłaby być równie dobrze przyjęta w głównym nurcie, zwłaszcza gdyby była mniej katolicka. Kolejnym twórcą, którego talent wyrasta ponad granice naszych ulubionych gatunków, jest Łukasz Orbitowski. Kończę właśnie czytać jego *Widma* i nie mogę się tej powieści nadziwić (w następnym numerze nie omieszkać jej zrecenzować). I pomyśleć, że w połowie lat 90. zupełnie się na nim nie poznałem, rekomendując Papierowi, aby nie brał nadesłanych przez niego opowiadań do „Czerwonego Karła”.

Czego potrzebuje fantastyka – zwłaszcza literacka – aby powstrzymać ten autorski exodus? Świeżej krwi nowych idei. A zatem nie tyle szczelniejszego zamykania się w getcie i jeszcze pilniejszego kontrolowania, czy ktoś nie przeskakuje muru, ale szukania nowych idei wszędzie tam, gdzie się one mogą pojawić (nawet daleko poza granicami gatunku). Pewne naturalne rezerwuary treści już się wyczerpały (np. nauka przestała być sprzymierzeńcem twórców fantastyki, bo nikt nie jest dziś w stanie śledzić jej postępów, zwłaszcza w wysoko wyspecjalizowanych dziedzinach) i trzeba ich szukać gdzie indziej (gdymy wiedział gdzie – zarobiłbym kupę forys). To samo dotyczy pokutujących w fantastyce rozwiązań fabularnych: ciągłe mielenie tych samych motywów nie przynosi pozytywnych efektów, a pisanie opastych epickich cykli bawi już chyba jedynie autorów. Ale tak jak w polskiej polityce kończy się okres zastoju, tak i w fantastyce wcześniej czy później nadejdzie czas zmian. Już kilka razy w przeszłości sf była w takiej sytuacji – i za każdym razem pojawiały się teksty, które odnawiały gatunek. Kto wie, może taka powieść już się właśnie drukuje...

Wasz wielkokacki korespondent



KAROL GINTER

## DWIE POSTAPOKALIPSY BACIGALUPIEGO

PAOLO BACIGALUPI

### ZATOPIONE MIASTA

**W** postapokaliptycznej Ameryce panuje anarchia. Nie ma już rządu centralnego. Zmiany klimatyczne sprawiły, że dawne metropolie znalazły się pod wodą. Stąd tytułowe Zatopione Miasta. Walkę o władzę nad ruinami dawnego świata toczą mniej lub bardziej zorganizowane grupy zbrojne. Królują przemoc i bezprawie. Życie ludzkie nie ma żadnej wartości. Przez pewien czas Chińczycy próbowali opanować chaos w dawnej Ameryce i zaprowadzić porządek, ale ponieśli klęskę i wycofali się. Pozostały po nich tylko dzieci spłodzone z Amerykankami. Dzieci budzące samym swoim istnieniem nienawiść u innych.

Takim dzieckiem jest Mahlia. O mało nie zginęła z powodu swego pochodzenia. Uratował ją Mouse, który na chwilę odwrócił uwagę oprawców. Mahlia straciła wprawdzie prawą rękę, ale ocalała życie. Przez jakiś czas błąkała się razem z Mousem, aż wreszcie przygarnął ich doktor Mahfouz. Inni mieszkańcy osady nie kryją niechęci do przybyszów, ale autorytet doktora zapewnia ochronę. Przynajmniej do dnia, gdy w sąsiedztwie osady schronienia postanawia szukać Tool, półczłowiek stworzony w laboratoriach genetycznych jako idealny żołnierz. Tool łączy w sobie cechy ludzkie i zwierzęce. Jest prawdziwą maszyną do zabijania. Jego tropem

podążają żołnierze Zjednoczonego Frontu Patriotów. Dramatycznie wpłynie to na dalsze losy Mahlii i Mouse'a.

Książka jest bardzo sprawnie napisana. Autor snuje opowieść barwnym i obrazowym językiem. Kreuje sugestywną wizję przyszłości. Efektem jest wciągająca historia pełna zwrotów akcji. A do tego wszystkiego autor umie stworzyć wiarygodne portrety psychologiczne postaci. Jedynie, co lekko mnie zniechęcało, to nadmiar okrucieństwa. Autor epatuje nim na każdym kroku, odmalowując portret zdehumanizowanego społeczeństwa przyszłości. Inspiruje się przy tym wyraźnie realiami konfliktów w Afryce i południowo-wschodniej Azji z II połowy XX wieku. I być może to jedyny słaby punkt powieści, bo inna struktura społeczna i kontekst kulturowy skierowałyby chyba Amerykę w innym kierunku. Ale to tylko moje spekulacje.

Książkę pochłonąłem błyskawicznie, ale trzeba brać poprawkę na duży druk i marginesy. Tylko pozornie jest to gruba powieść. Najważniejsze, że przeczytałem ją z przyjemnością. Choć może użycie tego określenia jest nie na miejscu, zważywszy na wszystkie te budzące odrazę naturalistycz-

ne opisy bestialskich zachowań. Może raczej należałoby stwierdzić, że jest to bardzo interesująca i trzymająca w napięciu powieść. Tym, którzy lubią apokaliptyczne wizje przyszłości, powinna się spodobać.



PAOLO BACIGALUPI

## NAKREĆANA DZIEWCZYNA

**P**ozbawiony kopalnych źródeł energii świat jest pustoszony przez plagi wyhodowane w laboratoriach biologicznych. Cały ekosystem, w tym także ludzkość, zapłacił wysoką cenę za niekontrolowane eksperymenty genetyczne. W postapokaliptycznym świecie Tajlandia usiłuje zachować niezależność od międzynarodowych koncernów kalorycznych. Dziwnym trafem – kraj ten jest w stanie odtwarzać gatunki uznane za wymarłe. To budzi oczywiste zainteresowanie jednego z koncernów kalorycznych, AgriGenu. Agent AgriGenu, Anderson Lake, udając dyrektora fabryki produkującej sprężyny, usiłuje odkryć tajlandzkie tajemnice. Zadanie nie jest łatwe, bo koncerny kaloryczne cieszą się tu złą sławą, a polityka izolacji ma wielu zwolenników. Jej głównym bastionem jest Ministerstwo Środowiska. Z drugiej strony – Ministerstwo Handlu głosi konieczność otwarcia Tajlandii na świat. W efekcie narasta napięcie między frakcjami, co grozi otwartym konfliktem. Cały system polityczny przeżarty jest korupcją i niestabilny. Anderson poznaje tymczasem Emiko. Jest ona nakrećaną dziewczyną, czyli wytworem pracy genetyków. Ta znajomość odmieni nie tylko jego losy, ale także losy całej Tajlandii.

Autor postawił sobie dużo ambitniejsze zadanie, niż w *Zatopionych miastach*. Obraz przyszłości jest równie sugestywny, jak w tamtym przypadku, ale o ile Bacigalupi świetnie sobie

radzi opisując chaos, bardziej uporządkowane struktury to dla niego *terra incognita*. Zaakceptowanie wielu jego pomysłów wymaga nie lada akrobacji umysłowej. Niestety – to przykład tego, jak ideologia potrafi oślepić. W tym przypadku ideologia ekologiczna. Co więcej: autor nie ma zielonego pojęcia o intryguach politycznych i walce o władzę, a próbuje o tym pisać. Chyba za dużo czasu spędził w oderwaniu od rzeczywistości. Nigdy nie pojął też, co to znaczy odpowiedzialność. Dlatego raczy czytelnika stekiem bredni. Tylko ktoś, kto nigdy nie miał do czynienia z żadną strukturą władzy, gotów będzie uwierzyć, że zwierzchnik może namawiać podwładnego, aby oskarżył sam siebie o najcięższe przestępstwa, których nie popełnił. Przeciż to uderza równocześnie w zwierzchnika i osłabia jego pozycję. Wie to każdy, kto choć odrobinę interesuje się polityką i obserwuje, jak zwierzchnicy skrzętnie potrafią ukrywać błędy podwładnych. Daje ich się na pożarcie

tylko w ostateczności. Przeważnie po to, by uratować własną głowę. Dlatego epizod z Jaidee, który jest kluczowy dla całej historii, nie ma sensu. Miałby, gdyby jego zwierzchnik był zamieszany w intrygę i chciał się go pozbyć. Skoro tak nie jest – wydumana historia razii absurdem. Do tego wszystkiego ani jedna z postaci nie budziła sympatii. Wszystkie za to budziły odrazę. W efekcie męczyłem się podczas lektury. Szkoda, bo powieść miała potencjał

i kilka zgrabnych korekt mogłoby uratować całość.

<http://karolinter.pl/recenzje.htm>



14 WRZEŚNIA 2013, GDAŃSK, KLUB OSIEDLOWY MACIUS I

## ZAPRASZAMY NA POLARIS

Niektórzy twierdzą, że fantaści żyją w trochę innym świecie. Czasem bardziej baśniowym, czasem mroczniejszym, ale nigdy nudnym czy monotonnym. Nasza wyobraźnia pozwala nam na codzień widzieć rzeczy niedostrzegalne i doświadczać życia silniej i intensywniej.

Od dawna brakowało w naszym regionie odpowiedniej imprezy fantastycznej, która pozwoliłaby wielu ludziom o podobnych zainteresowaniach spotkać się ze sobą i przeżyć niezapomniane chwile z fantastyką. Postanowiliśmy, że trzeba to wreszcie zmienić.

Chcemy zaprosić Was do udziału w magicznej podróży do innych światów i pokazać Wam, że życie to nie tylko praca, telewizja i komputer. Stań z nami przeciw siłom ciemności, złym orkom czy korporacjom działającym ponad prawem. Bądź prez chwilę nieustraszonym wojownikiem, magiem ze stoickim spokojem i mądrością obserwującym świat czy też przebiegłą włamywaczką. Snuj intrygi na dworach epoki wiktoriańskiej lub wykaż się męstwem i lojalnością godną muszkietera. Wybierz się z nami w międzygwiazdną podróż i stocz pojedynkę na rewolwery w samo południe. Razem będziemy ścigać przestępców po dachach rozpędzonych samochodami i odkrywać prawdziwe skarby w świątyniach zaginionych bogów. Będziemy ostatnią nadzieją świata przed zagładą i staniemy na wysokości zadania. Zakosztuj z nami przygody, a Twoja wyobraźnia się rozbudzi i część przygody zostanie z Wami w waszym codziennym życiu.

**Polaris** jest inicjatywą Gdańskiego Klubu Fantastyki. Chcielibyśmy zacząć od jednodniowego konwentu, aby potem przekształcić go w pełnowymiarowy, weekendowy konwent. Zapraszamy wszystkich chętnych do wzięcia udziału. Nie mają dla nas znaczenia przynależności klubowe czy partyjne. Wszystkich witamy z otwartymi ramionami.

**Konwent odbędzie się 14 września w siedzibie Gdańskiego Klubu Fantastyki – Klubie Osiedlowym „Macius I” na gdańskim Przymorzu.** Prelekcje, podczas których znajdą coś dla siebie nie tylko starzy wyjadacze, ale również osoby które dopiero rozpoczynają swoją przygodę z fantastyką, będą się odbywać na dwóch salach. Dla osób preferujących bardziej interaktywny tryb rozrywki, dostępny będzie pokój z dużą ilością gier planszowych. Planujemy również pokój artystyczno-techniczny, gdzie będzie można dowiedzieć się czegoś więcej na temat szeroko pojętej sztuki oraz będziemy odkrywać granice, gdzie styka się ona z technologią. Możliwe będzie również zobaczenie drukarki trójwymiarowej w działaniu oraz innych gadżetów technicznych. Będzie można uwolnić swój potencjał twórczy pod okiem doświadczonych artystów z Gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych. Najlepsze prace wykonane na konwencie będą nagrodzone małym upominkiem.

Na wieczór zaplanowaliśmy dla was zarówno sesje gier fabularnych prowadzone przez lokalnych mistrzów gry, jak i imprezę integracyjną połączoną z LARPem.

Mamy nadzieję, że dołączycie do nas i wezmiecie z nami udział w tej fantastycznej przygodzie. Wspólnie możemy stworzyć od podstaw coś niesamowitego.



Trzeci tom cyklu IMPERIUM GROZY.  
Polecamy poprzednie tomy: *Okrutny wiatr*  
oraz *Forteca w cieniu*.



Piąta część przygód Atticusa O'Sullivanana z cyklu  
KRONIK ŻELAZNEGO DRUIDA.



Piąty tom cyklu KRÓLESTWO  
ZMIERZCHU.  
Przejmująca opowieść, galeria  
bohaterów odmalowanych  
z realistyczną precyzją, bogata  
narracja z elementami romansu  
rycerskiego i porywającymi scenami  
batalistycznymi.



Tom Knox – autor bestsellerowego  
*Sekretu Genesis* – powraca z nową,  
elektryzującą powieścią, w której  
czytelnik znajdzie krwawe rytuały,  
tajemnice historii, globalny spisek  
i rozgrywki gangów narkotykowych,  
ale także miłość, która pokona  
największe przeszkody.



Najnowsza część cyklu HONOR  
HARRINGTON.  
Honor Harrington powraca, by  
chronić Manticore przez groźbą  
całkowitej zagłady...

