HISTORIA OGÓLNOPOLSKIEGO FESTIWALU FALKON 2000-2019

EDYCJA I – XX

Copyright © by Federacja Fantastyki Feniks, Lublin 2024

Wydanie I

Wydawca

FEDERACJA FANTASTYKI FENIKS
ul. Zamkowa 30, 24 – 200 Bełżyce
www.federacjafeniks.pl

Koncepcja albumu, koordynacja i redakcja merytoryczna
Krzysztof Księski

Redakcja i korekta
Agnieszka Zygmunt-Bisek, Krzysztof Drozd, Krzysztof Księski

Kwerenda prasy
Krzysztof Drozd

Wybór i obróbka zdjęć
Beata Urniaż-Księska, Błażej Pasternak, Krzysztof Księski

Teksty
Agnieszka Krzyżewska, Piotr Banach, Tomasz Winiarczyk, Krzysztof Księski

Wspomnienia
Aleksandra Graczyk, Agnieszka Szady, Marcin Segit, Daniel Wójtowicz, Marek S. Huberath, Andrzej Zimniak, Piotr W. Cholewa, Andrzej Pilipiuk, Magda Kozłowska, Sławomir Graczyk, Marcin Słowikowski, Marcin Garbowski, Konrad Kowalski, Krzysztof Księski

Oprawa graficzna, skład i łamanie
Beata Urniaż-Księska

Na okładce, obowiązujące od 2013 roku, logo Festiwalu
autorstwa Justyny Urniaż-Badowskiej

ISBN
978-83-973595-0-5

Niniejszy album powstał w ramach projektu
„Historia Festiwalu Fantastyki Falkon 2000-2019”
i został wydany dzięki pomocy finansowej Unii Europejskiej
w ramach Krajowego Planu Odbudowy

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY
Rzeczpospolita Polska
Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU

Wszelkie prawa zastrzeżone
All rights reserved

Książka, ani żadna jej część nie może być kopiowana, ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana, powielana, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wykonywanie kopii metodą elektroniczną, kserograficzną, fotograficzną, jak również kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

W imieniu Federacji Fantastyki Feniks serdecznie dziękujemy wszystkim Organizatorom, Wolontariuszom, Współpracownikom, Sponsorom i Partnerom oraz wszystkim, którzy włożyli swój czas i wysiłek, żeby współtworzyć Falkon jako tak wyjątkowe wydarzenie.

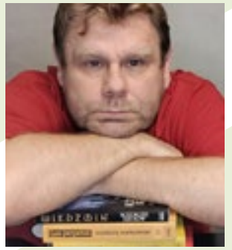
Serdecznie dziękujemy fotografom i organizacjom, dzięki którym mamy więcej wspomnień:

Agnieszka Szady, Krzysztof Drozd, Justyna Urniaż-Badowska, Krzysztof Badowski, Krzysztof Księski, Mariusz Kuszpa, Paweł Pluta, Agnieszka Krzyżewska, Piotr Banach, Łukasz Fedorowicz, Andrzej Barszczewski, Maciej Bandelak, Iwo Rzepiński, Janek Zły, Michał Sieńko, Adrianna Łuksa,Magdalena Paśnikowska, Karolina Świtek, Marcin Segit, Radek Dolecki, Marcin Środek, Grzegorz Makarski, Paweł Nowak, Zbigniew Wójcik, Karolina Rybak, Żaneta Kolano, Jakub Pecio, Magdalena Paśnikowska, Jakub Śladkowski, Agnieszka Gontarska, Marcin Słowikowski, Artur Łyś, Aleksandra Rostek, Marek Wójcik, Artem Rachkelyuk, Honorata i Maciej Owczarewicz, Wojciech Czekała, Paweł Brześciński, Katarzyna Domańska, Jacek Góźdź, Damian Gerhard, Valeria Sviridova, Julia Sinielewicz, Mateusz Powszedniak, Michał Michalski, Magdalena Solarz, Łukasz Tkaczyk, Marek Czeżyk, Marcin Rozwałka, Maciej Wojtak, Mateusz Powszedniak, Agata Mikrut, Patrycja Winiarczyk, Krystian Harlej, Gabriela Szczypa, Paweł Nejman, Fotomistic, Janfoto.com, Galicyjska Gilidia Fanów Fantastyki, LSF Cytadela Syriusza, Portal Paradoks

FESTIWAL FANTASTYKI

FALKON

SŁOWO WSTĘPNE



Są takie inicjatywy, które zapadają w pamięć i wielu ludziom zmieniają życie. Takim wydarzeniem z pewnością stał się Festiwal Fantastyki Falkon, który przez dwie dekady co roku odbywał się w Lublinie. Z niewielkiej imprezy dla niszowego hobby stał się jednym z największych i najważniejszych wydarzeń poświęconych fantastyce w Polsce. Przyciągał tłumy, tysiące miłośników fantastyki z całego kraju przybywało jesienią, by przez kilka dni spędzić miło czas, w atmosferze wzajemnego zrozumienia, otwartości i chęci wymiany fanowskich doświadczeń. W tym czasie Lublin nabierał kolorów, a fantaści bawili się podczas swojego ulubionego święta.

Falkon powstał z pasji i pragnienia stworzenia w Kozim Grodzie ogólnopolskiej imprezy poświęconej fantastyce. Grupa pasjonatów zebrała się i stworzyła wydarzenie rozpoznawalne nawet poza granicami kraju. Festiwal stał się miejscem, gdzie wypada zajrzeć, spotkać się z dawno nie widzianymi przyjaciółmi, pośmiać się, posłuchać ciekawych spotkań i pograć w ulubione gry. Modne i popularne stalo się współtworzenia Falkonu. Co roku zgłaszało się mnóstwo wolontariuszy, którzy pragnęli pomóc w tworzeniu konwentu. Chcieli być częścią czegoś wielkiego, starajac się dorzucić własny kamyczek do pomnika wciąż rozwijającej się imprezy.

Przez dwadzieścia lat Falkonu przewinęły się tysiące osób, które współtworzyły największą lubelską imprezę fantastyczną: organizatorzy, wolontariusze, twórcy programu, przedstawiciele mediów, sponsorów i partnerów. W imieniu Federacji Fantastyki Feniks oraz własnym chciałbym im wszystkim serdecznie podziękować za trud i czas, jaki poświęcili, by Falkon był tak ważną i wspaniałą inicjatywą.

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" przez dwadzieścia lat odpowiadało za organizację Festiwalu. Powstało również w 2000 roku i doroślało wraz ze swoim największym projektem, cały czas się rozwijając.

Koniec przyszedł niespodziewanie w 2020 roku, wraz z pandemią, która zmieniła życie milionów ludzi na całym świecie. Po kilku latach jednak odrodziło się znów coś fanatstycznego. W lutym 2024 roku odbyła się XXI edycja Falkonu i powstaje kolejna. Dzieło „Cytadeli Syriusza" kontynuuje zaś Federacja Fantastyki Feniks. Zwierzak powstał z popiołów i jest pełen werwy. Jak nic już niedługo zobaczymy kolejne świetne inicjatywy nowego Stowarzyszenia.

Oddajemy w Twoje ręce album przedstawiający historię Festiwalu Falkon. Na blisko pięciuset stronach znalazło się mnóstwo materiałów, które pozwolą przypomnieć sobie imprezę, zobaczyć, jaką cieszyła się popularnością, i zrozumieć, dlaczego była tak ważna dla tysięcy miłośników fantastyki. Wybór jest subiektywny. Mimo dużej objętości to tylko skrawek wspomnień, kadrów, wydarzeń, które udało się uwiecznić. Staraliśmy się wybrać to, co było najciekawsze i najważniejsze.

Zgromadzenie materiałów do albumu nie było łatwe. Musieliśmy przekopać się przez tysiące stron, archiwów i dysków, by powstał ten album. Szczególnie trudno było o materiały dotyczące pierwszych Falkonów. Odbywały się one jeszcze wtedy, gdy epoka cyfrowa i internet były w Polsce w powijakach i niewiele zachowało się z tamtych lat.

Album ułożyliśmy w sposób, który wydał się nam najbardziej logiczny. Pierwszy tekst poświęcony został zjawisku, jakim jest fantastyka. Co jest w niej takiego, że przyciąga miliony fanów na całym świecie. Kolejny tekst to rozprawa o fandomie i uczestnictwie w życiu fandomowym. Następny zaś jest przybliżeniem historii Falkonu. Wreszcie mamy trzy rozdziały, które odpowiadają trzem fazom istnienia konwentu: Falkonowi w Czwórce, Falkonowi na Wyspie i Falkonowi na Targach. Każda z nich charakteryzowała się czymś innym, lecz zawsze miała w sobie coś niesamowitego. Znalazły się tu teksty o festiwalu w każdym ze wskazanych okresów. Są one również przeplatane wspomnieniami stałych bywalców lubelskiej imprezy. Całość zawiera setki fotografii, wycinków prasowych, fragmentów recenzji i materiałów promocyjnych.

Mam nadzieję, że album przypadnie Ci do gustu. Uruchomi miłe wspomnienia i wywoła uśmiech na Twej twarzy. Życzę Ci, drogi Czytelniku, przyjemnej lektury. Żyj długo i pomyślnie. Niech moc będzie z Tobą.

KRZYSZTOF KSIĘSKI

FANTASTYKA

TOMASZ A. WINIARCZYK

Opowiem wam krótko o fantastyce…

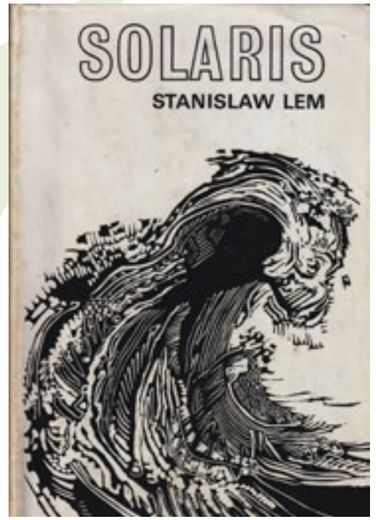
Ludzie dzielą się na tych, którzy mniej czy bardziej chłoną fantastykę, i na tych, którzy chyba za szybko się zestarzeli. Tak mi się wydaje. Nie jest to pewnie przesadnie odkrywcze, ale pokazuje punkt widzenia. Mój punkt widzenia.

Problem jednak powstaje, kiedy zaczynamy się zastanawiać, co to właściwie jest ta fantastyka. Bo część odbiorców tak naprawdę nigdy nie wyrabia sobie jakiegoś konkretnego poglądu na tę kwestię – ma podejście intuicyjne. I tu pojawia się kolejny problem: poszczególni ludzie, choć lubią utwory fantastyczne, to lubią tylko określone ich rodzaje, określonych autorów albo nawet tylko konkretne tytuły, a gdy się ich zachęca do zapoznania się z innymi, czasami dość zdecydowanie odmawiają. Jeśli przyjrzymy się temu, dlaczego tak się dzieje, zorientujemy się, że może to mieć chociażby związek z tym, o czym te utwory opowiadają. To zmusza do refleksji, że to, co nazywamy fantastyką, nie jest zjawiskiem kulturowo jednolitym, choć jednocześnie coś ją spaja. Spróbujmy zatem przyjrzeć się tej złożoności w jedności, choć zastrzegam, że będzie to tylko mój sposób rozumienia fantastyki. Można się z nim zgadzać, ale nie ma takiej konieczności.

Fantastyka to dla mnie pewien obszar twórczości literackiej w swoisty sposób budujący świat przedstawiony utworu: literackiego, filmowego, komiksowego, growego czy malarskiego. Opowiada o czymś, co w danym czasie nie może czy też nie mogłoby mieć swojego odpowiednika w rzeczywistości. Nie może, bo na przykład nauka i technika nie są jeszcze tak rozwinięte, aby sytuacja opisywana zdarzyła się, a co za tym idzie, nie wiemy, czy ewentualne ekstrapolowanie dzisiejszego stanu wiedzy

w przyszłość jest odpowiednie, jak chociażby w filmie „Blade Runner" Ridleya Scotta z 1982 roku. Tu przypominają się przedstawienia komputerów na statkach kosmicznych, zwykle jako dużych i migoczących, co. jak już dziś wiemy, raczej nie ma wiele wspólnego z rozwojem komputerów obecnie. Z drugiej strony Stanisław Lem wyjątkowo trafnie opisał w „Powrocie z gwiazd" z 1961 czytnik ebooków. Fantastyka mówić też będzie o czymś, co zdarzyć się nie ma szans, bo pojawiają się w jej fabule elementy, które nie zgadzają się z przyjętym w naszej kulturze poczuciem rzeczywistości: magia, nieprawdopodobne stwory, istoty nadprzyrodzone; jak w cyklu o Wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego. Przy czym obecność istot nadprzyrodzonych, niemożliwych monstrów czy magii – jeśli bierze się z tego, że w chwili czy kulturze, w której utwór powstał, w nie wierzono – powoduje, że dzieło w ogóle nie jest fantastyką i nawet po fakcie jako fantastyki traktować nie można, jak na przykład „Mahabharaty". Fantastyka służy też eksperymentom myślowym na zasadzie

„co by było, gdyby". Autorzy roztaczają przed nami historie alternatywne, jak na przykład, co by było, gdyby Hitler jednak wygrał wojnę („Człowiek z wysokiego zamku" Philipa K. Dicka z 1962 roku). Wreszcie trzeba wskazać, że fantastyka nierzadko służy jako kostium, w który autor przebiera świat i bohaterów swojego utworu, aby coś konkretnego przekazać tak naprawdę o naszym. Bo sądzi, że będzie to bardziej uniwersalne („1984" George'a Orwella z 1948 r.), albo bo inaczej nie może z przyczyn niezależnych od siebie (trylogia o Apostezjonie Edmunda Wnuk-Lipińskiego z przełomu lat 70. i 80. XX wieku).



W zależności od tego, co zdecydował twórca, jaki jest jego pomysł na świat przedstawiony, jak zamierza pokierować biegiem wydarzeń, jaką treść ma do przekazania – ma on mniejszą lub większą swobodę w kreowaniu świata i bohaterów.

Wszystko to, co zostało tu powiedziane, pozwala na pokuszenie się o sklasyfikowanie utworów w ramach całego nurtu fantastyki. Wyróżniłbym cztery duże domeny, które zresztą w wielu przypadkach bardzo różnie na siebie nachodzą. Nie pretenduję tu do stworzenia jakiegoś naukowego podziału – ot, po prostu stosuję go od wielu lat, pokrywa się niekiedy z podziałami proponowanymi przez innych. I tak, wskazałbym na fantastykę naukową (science fiction), fantastykę baśniową (fantasy), fantastykę grozy (horror czy weirdfiction) oraz utopię.

Fantastyka naukowa wymaga od autora największego reżimu zarówno w zakresie wiedzy, jak i logiki świata przedstawionego, zwłaszcza gdy mówimy o tzw. hard sf. Oczekuje się tu od autora, że nie tylko będzie się inspirował rozwojem nauki i techniki, ale że przedstawi go realistycznie, choć jednocześnie kreatywnie. Jak Arthur C. Clarke w „Odysei kosmicznej 2001" czy Cixin Liu w „Problemie trzech ciał" z 2018 r. Jednocześnie jest to ta odmiana fantastyki, która z jednej strony chyba nadal pozostaje dla niewtajemniczonych punktem odniesienia („aha, to o kosmitach"), a z drugiej może być najtrudniejsza w odbiorze, gdyż to właśnie tu pojawi się wiele pojęć, które niekoniecznie są tłumaczone podczas lektury. Są one bowiem nierzadko już tak osadzone w tym nurcie, że dla odbiorcy-znawcy są niczym tlen: teleportacja, blaster, hiperprzestrzeń, wojna temporalna czy po prostu czarna dziura bądź tunel czasoprzestrzenny.

Co do kosmitów, to wcale nie są oni jakimś wyłącznym elementem s-f, ale wiele znanych utworów o nich opowiada. Oczywiście słynna „Wojna światów" Herberta G. Wellsa z 1898 r. to kanon opowieści o inwazji obcych na Ziemię, która pojawia się także we „Władcach marionetek" Roberta Heinleina z 1951 r. czy niesamowicie kliszowym filmie „Dzień niepodległości" Rolanda Emmericha z 1996 r. Należy jednak pamiętać, że obcy wcale nie muszą planować nas najechać w celach krwiożerczych, mogą wręcz bronić reszty wszechświata przed nami, jak w filmie „Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia" Herberta Wise'a z 1951 r., ale to na jedno wychodzi, bo też grozi nam zagłada, gdyż to my okazujemy się zbyt agresywni. Możemy być uczestnikami wielkoskalowego konfliktu, jak w uchodzącym za najlepszy w dziejach s-f serialu „Babilon 5" J. Michaela Straczynskiego z lat 90. Zdarzy się nam także po prostu spotkanie z inną inteligentną rasą, która wyprzedza nas o tysiąclecia, jak

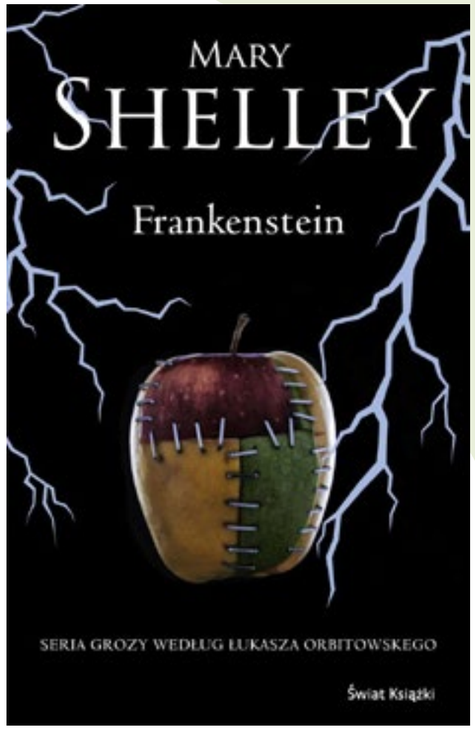
w „Kontakcie" Carla Sagana z 1985 r., przedwcześnie zmarłego astronoma i pisarza. Spróbujemy się porozumieć z istotami, które mają zupełnie odmienny kanał komunikacji, jak filmie Denisa Villeneuve'a „Nowy początek" z 2016 r., będącym ekranizacją świetnego opowiadania Teda Chianga. Możemy postawić sobie pytania o możliwość komunikacji, jak w „Ślepowidzeniu" Petera Wattsa z 2006 r. Wreszcie możemy zetknąć się z inną inteligencją tak różną, że aż niedającą się zrozumieć, jak w „Solaris" Stanisława Lema z 1961 r.

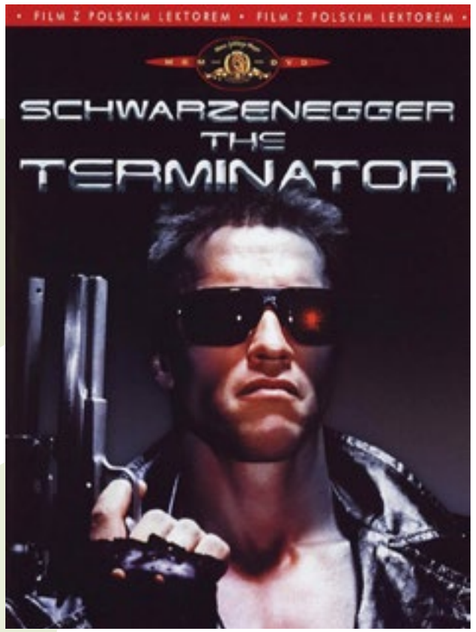
Natomiast wyjaśnienia wymaga jedna kwestia dotycząca kosmitów. Miłośnicy fantastyki wcale nie muszą wierzyć w UFO, starożytnych kosmitów, którzy mieli nas wręcz stworzyć i pchnąć do rozwoju, co od lat propaguje Erich von Daniken. Oczywiście, fantaści mogą uważać, że w kosmosie jak najbardziej obce cywilizacje istnieją, ale podchodząc do sprawy naukowo, nie wykluczać, że odległości dzielące nas są tak wielkie, że kontakt jest niemożliwy, albo każda taka cywilizacja dokonuje zbyt szybkiej samozagłady na planecie, którą zamieszkuje.

Fantastyka naukowa eksploruje także obszar rozwoju nauki i techniki, podpowiadając odbiorcy, co jest do wynalezienia czy odkrycia. I znowu kłania się nam chociażby Wells z „Wehikułem czasu" z 1888 r. Tu odnajdzie się Jules Verne, który często mocno rozwijał to, co znano już, ale było w powijakach, jak na przykład łódź podwodną w postaci Nautilusa z „20 000 mil podmorskiej żeglugi" z 1870 r. Dziś będziemy snuć marzenia o kontrolowaniu grawitacji czy antymaterii. Science fiction będzie też analizować konsekwencje praw fizyki, jeśli na przykład faktycznie w przyszłości zdołamy opanować technologię podróży kosmicznych, co kapitalnie pokazuje film „Interstellar" Christophera Nolana z 2014 r. Przypomnijmy: pole grawitacyjne czarnej dziury wokół której orbitowała planeta, gdzie wylądowali ludzie, bardzo spowalniało czas, więc wrócili oni na Ziemię o wiele lat starszą. A skoro o grawitacji mowa, to trzeba zwrócić uwagę, że „Grawitacja" Alfonso Cuaróna z Sandrą Bullock i George'em Clooneyem nie jest science fiction, bo to jest po prostu realistyczny dramat astronautyczny, który dzieje się w warunkach możliwej technologii, a jednocześnie niczego nie antycypuje. To zaś rozważanie jakichś ewentualności na razie nieistniejących tworzy fantastykę naukową.

Bardzo istotne w science fiction jest to, że ambitniejsi twórcy pragną nam przez zastosowanie fantastyki przekazać coś istotnego o kondycji człowieka czy całej ludzkości albo ostrzec nas przed czymś, co wydaje się niepokojące w kontekście rozwoju naszej cywilizacji.

Tu przychodzi mi na myśl pierwsza nowożytna powieść s-f „Frankenstein" Mary Wollstonecraft Shelley z 1818 r., film „Metropolis" Fritza Langa z 1927 r., cykl opowiadań o robotach Isaaca Asimova, ekranizowana parokrotnie manga „Ghost in the Shell" Masamunego Shirowa z 1989 r. czy „Terminator" Jamesa Camerona z 1984 r.





Ciekawym bowiem tematem, który nabiera w nadchodzących latach niezwykłej istotności, jest sztuczna inteligencja, budząca refleksję nad świadomością i moralnością maszyn, i transhumanizm, czyli eksperymentowanie z poprawianiem fizycznych i umysłowych zdolności człowieka. Jeszcze niedawno były to właściwie interesujące, ale po prostu fantazje pisarzy czy filmowców – udane bardziej („Projekt Forbina" Josepha Sargenta z 1970 r.) lub mniej („Saturn 3" Stanleya Donena z 1980 r.), tymczasem okazuje się, że ostrzeżenia z nich płynące stają się coraz bardziej realne. A wymyślone prze Asimova prawa robotyki na pewno nie znajdą zastosowania, gdyż zakazują one krzywdzenia ludzi, a przecież głównymi finansującymi badania nad robotami wydają się armie na całym świecie. Natomiast bardzo przejmujące pozostają sceny, gdy w „Projekcie Forbina" superkomputery nawiązują komunikację na poziomie, którego ludzie nie są w stanie pojąć.

W ramach fantastyki naukowej mamy więc cyberpunk, który skupia się na połączeniu technologii z problemami społecznymi, często w kontekście dystopijnym, bardzo mocno wchodząc na obszar transhumanizmu. Przykładem niech będzie sztandarowy „Neuromancer" Williama Gibsona z 1984 r. W cyberpunku często widzimy. jak w bardzo rozwarstwionym społeczeństwie rozwija się dla wybranych niezwykle wysoka technologia, dominują potężne korporacje, a relacje między ludźmi, transludźmi a maszynami stają się bardzo złożone i powodują niepokoje społeczne do zamieszek włącznie (niekoniecznie wszczynanych przez ludzi, czego zalążek pokazuje „Blade Runner"). A jak to się może skończyć, obserwujemy chociażby w cyberpunkowej mitopei „Matrix" sióstr Wachowskich, zapoczątkowanej w 1999 r. Warto jednak pamiętać, że wszelkie motywy fantastycznonaukowe mogą występować w odmianie soft, jak w „Robocie i Franku" z 2012 r., w którym to filmie syn kupuje emerytowanemu włamywaczowi androida mającego dbać o jego zdrowie fizyczne i umysłowe, co skutkuje coś pogmatwanymi konsekwencjami.

Science fiction panoszy się nie tylko w obszarze fizyki czy inżynierii; ważne są też dla niej problemy rodzące się na gruncie biologii. Na pograniczu biologii i inżynierii mamy wspominane już modyfikacje w organizmach ludzkich, co niepokojąco pokazuje „Gattaca", film z 1997 r., w którym, aby żyło się lepiej, po prostu trzeba zadbać o odpowiednią genetykę dla swojego potomstwa. Interesująca jest dylogia „Radio/Dzieci Darwina" Grega Beara z 1999/2003 r., która pokazuje możliwość ewolucyjnego wyłaniania się nowego gatunku człowieka i zagrożenia z tym związane. Zawsze, gdy o tym wspominam, przypomina mi się też jednosezonowy niestety serial amerykański „Prey" z 1998 r., opowiadający o tym, jak antropolożka odkrywa, że obok nas rozwija się gatunek, który charakteryzuje się niezwykłą krwiożerczością i wrodzoną psychopatią. Znajdziemy także rozważania na temat ewentualnych ścieżek ewolucji gatunku ludzkiego w kontekście

możliwego rozwoju neandertalczyków, czego wyrazem jest choćby trylogia „Neandertalska paralaksa" Philipa Sawyera z lat 2002–2003.

W obszarze fantastyki naukowej tworzone są całe cykle czy wręcz franczyzy fabularne, jak chociażby „Star Trek", zapoczątkowany serialem według pomysłu Gene'a Rodddenbery'ego w latach 60. XX wieku. Obecnie jest to ciągle rozwijane uniwersum opowiadające o świecie, w którym Ziemia po latach konfliktów rozkwitła kulturowo i cywilizacyjnie, likwidując choroby, nietolerancję, biedę, stając się członkiem wspólnoty skupiającej wiele gatunków istot inteligentnych. Przewodnim hasłem „Star Treka" jest „Śmiało kroczyć tam, gdzie żaden człowiek jeszcze nie dotarł". Wykorzystuje chyba wszystkie możliwe motywy science fiction, począwszy od będącego osią większości fabuł motywu podróży kosmicznej przez rozwój technologiczny, konflikty kulturowe, podróże w czasie, przejścia do innych wszechświatów, po zapaści cywilizacyjne czy wojny z agresywnymi gatunkami w kosmosie.

Inna franczyza, a mianowicie „Gwiezdne wojny", zapoczątkowana w 1977 r., w przeciwieństwie do takiego „Star Treka" nie jest fantastyką naukową, ale wchodzi w obszar szeroko rozumianej fantasy, czyli fantastyki o baśniowych konotacjach, bo cała tutaj fabuła runęłaby, gdybyśmy zabrali z niej Moc. Wiele sytuacji nie byłoby możliwych, nie mówiąc już o tym, że „Gwiezdne wojny", przynajmniej w tym zasadniczym plocie, opowiadają po prostu mit, tyle że taki na przykład Tezeusz walczył z Minotaurem w przeszłości legendarnej nawet dla Greków, a Luke Skywalker walczy z Darthem Vaderem niby także bardzo bardzo dawno, ale ta dawność coś za bardzo przypomina supertechnologicznie rozwiniętą przyszłość, o której niektórzy z nas marzą. I ta supertechnologia dla wielu odbiorców jest myląca. Co prawda George Lucas w którymś momencie próbował tłumaczyć obecność Mocy jakimiś midichlorianami, ale umówmy się – zazgrzytało to trochę i nikt zbytnio do tego nie wraca.

Fantastyka baśniowa opiewa czyny bohaterów w światach wyobrażonych na kształt rzeczywistości, w której działa magia (choć może ona być bardzo różna), istnieją bestie, których funkcjonowanie nauka podałaby od razu w wątpliwość, a nawet obecni są bogowie i demony. Wydaje się, że jest zdominowana przez imaginacje niby-średniowieczne, ale to tylko dlatego, że trudno się uwolnić od cienia rzucanego przez arcydzieło tej odmiany fantastyki, czyli „Władcę pierścieni" Johna R. R. Tolkiena z lat 50., i powiązane z nim uniwersum.

Akcja utworów fantasy rozgrywa się zwykle w innej rzeczywistości niż nasza, co różni ją także w tym od science fiction. Fantastyka naukowa zazwyczaj, choć nie zawsze, dzieje się w świecie, który zamieszkują ludzie, czyli my, i to jest nasza cywilizacja, może tylko bardziej rozwinięta.

W fantasy, nawet jeśli bohaterami są ludzie, jest to inny świat, o innej logice – ma swoje zasady, które muszą być przestrzegane, o ile opowieść ma być spójna. Bywa, że taki świat został wyposażony przez autora w swoją historię, religię, kulturę, stworzenia, język. Owszem, w science fiction obce cywilizacje także mają kulturę, język, historię (bardzo mocno obecne to jest w serialach z uniwersum „Star Trek"), ale to fantasy chyba wyniosło takie całościowe światotworzenie do mistrzostwa.

W fantasy bardzo ważne jest starcie dobra i zła, w wielu przypadkach przyobleczone w określone postaci, jak Aslan w cyklu narnijskim czy Sauron we „Władcy pierścieni". Bohaterowie nierzadko mają określone przeznaczenie, ku któremu zmierzają lub przeciw któremu się buntują. Autorzy czerpią tu inspiracje z mitologii i folkloru z całego świata, a fabułę oplata zwykle jakaś magiczna siła. Nierzadko mamy do czynienia z tajemnicami, które powoli się wyjaśniają.

Fantasy dziejące się w innej rzeczywistości to tak zwana high fantasy (wysoka), opowiadająca o innym świecie, który nie zna w ogóle naszego świata – i to będzie być może pierwsza nowoczesna fantasy „Las za światem" Williama Morrisa z 1895 r., właśnie „Władca pierścieni" czy „Czarnoksiężnik z Archipelagu" Ursuli le Guin z 1968 r. i kolejne opowieści z tego cyklu. Na drugim biegunie mamy low fantasy (niską), która dzieje się w rzeczywistości prawie że naszej, choć musi istnieć przynajmniej jakiś jeden element, który wprowadza elementy nierealistyczne z naszego punktu widzenia. Trzymając się takiego podziału ściśle, można by zaryzykować, że do low fantasy należą choćby „Poszukiwacze zaginionej arki" Stevena Spielberga z 1981 r. Oczywiście nie ma tu podziału czyste high – czyste low. Jest cykl o Harrym Potterze Joanne K. Rowling z lat 1997–2007, który ma w naszym szarym świecie wewnętrzny świat magiczny, i jest cykl o Narnii Clive'a Staplesa Lewisa z lat 1950–1956, w którym można przeniknąć z naszego świata do zupełnie innego, magicznego. Mamy też cykl o Conanie zapoczątkowany przez Roberta E. Howarda w latach 30., który tak jakby działa się w naszej rzeczywistości, ale tysiące lat temu, gdy trwała legendarna era hiboryjska (niby po zatonięciu Atlantydy, ale przed naszą starożytnością).

Aż się chce zacytować: „W czasach pradawnych bogów, wojowników i królów, kraj pogrążony w chaosie czekał na bohatera”, ale to akurat serial o Xenie.

Charakterystyczne dla fantasy jest częste wykorzystywanie istot innych niż ludzkie, które żyją obok nich i obdarzone są inteligencją. Mogą to być istoty humanoidalne, jak elfy, krasnoludy, nimfy, olbrzymy, oraz zupełnie inne, jak jednorożce czy smoki. Pojawiają się zwierzęta, które rozumują i mówią. Świat zasiedlają wreszcie stworzenia nieznane nam z autopsji, choć obecne w mitach i legendach, które może nie są obdarzone wysoką inteligencją, niemniej jednak potrafią w fabule namieszać i potem taki wiedźmin musi jest unicestwiać.

W domenie fantasy wyróżnia się rozmaite odmiany, związane z dominującymi motywami czy elementami. Mówi się na przykład o sword and sorcery, czyli opowieściach, w których autorzy skupiają się na przygodach heroicznych wojowników oraz czarodziejów, koncentrując się na indywidualnych potyczkach, a nie na wielkich bitwach, od których zależą losy świata. Mamy tu zatem silne indywidualności, przygody o szybkim tempie akcji, walkę z potworami, pojedynki, misje i poszukiwania skarbów. Cykl opowiadań o Conanie jest tego dobitnym przykładem.

Fantasy historyczna osadza elementy fantastyczne w rzeczywistych epokach historycznych, często zmieniając ich przebieg lub dodając magiczne aspekty. Mamy tu niekiedy alternatywne wersje znanych wydarzeń lub okresów historycznych, często występują mityczne stworzenia, artefakty lub wydarzenia wplecione w historię. W tym ujęciu to zasadniczo podtyp low fantasy. W literaturze przykładem jest seria „Temeraire” Naomi Novik z lat 2006–2016, gdzie wojny napoleońskie toczą się przy wsparciu smoków. Podobno Peter Jackson, który zekranizował „Władcę pierścieni” i „Hobbita”, przymierzał się do ekranizacji tego cyklu. Ale na razie przykładem filmowym niech będą „Excalibur” Johna Boormana z 1981 r. i „Królewna Śnieżka i Łowca” z 2012 r. Oraz niezapomniany serial „Robin Hood” Richarda Carpentera z lat 80.

Gdy mówimy o królewnie Śnieżce, trzeba wspomnieć o wyróżnianiu fairy tale fantasy (takiej najbardziej bliskiej typowej baśni), która odtwarza tradycyjne motywy w nowy sposób. Może to być bezpośrednie opowiadanie znanej baśni lub jej nowoczesna adaptacja, jak choćby opowieść, dlaczego zła Diabolina rzuciła na Śpiącą Królewnę klątwę i jakie to miało konsekwencje, w filmie z Angeliną Jolie z 2014 r.

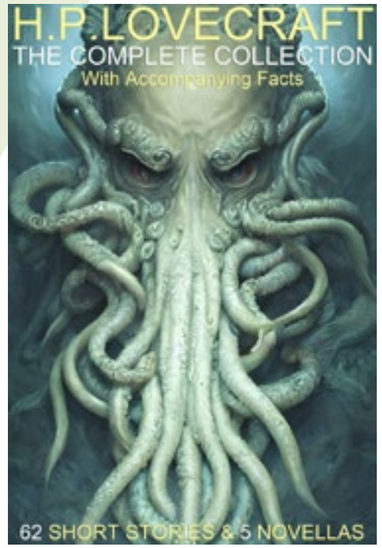
Spotkamy także mythic fantasy, która odwołuje się do mitów i legend różnych kultur, rozwijając je lub reinterpretując na nowo. Zekranizowanie w postaci serialu „Amerykańscy bogowie” Neila Gaimana tak właśnie łączą mitologie w naszym współczesnym świecie, każąc tu żyć i borykać się z problemami bogom i boginiom z całego świata. Wspomnieć tu też należy youngadultowy cykl o Percym Jacksonie i bogach olimpijskich Ricka Riordana, tworzącego go od 2005 r., który odwołuje się właściwie tylko do mitologii greckiej.

Chyba także w domenie fantasy trzeba umieścić realizm magiczny, jakkolwiek niektórzy zgrzytną pewnie na to zębami. Mający swe korzenie w reakcji na ekspresjonizm, wskrzeszony w latach 60. jako kombinacja elementów realistycznych i fantastycznych. Łączy w sobie naukową rzeczywistość otaczającą człowieka i psychologiczną rzeczywistość wnętrza, skąd pojawiają się w narracji elementy niewytłumaczalne realistycznie. Ten sposób pisania był bardzo popularny za sprawą pisarzy południowoamerykańskich, jak Jorge Luis Borges. Można by go też odnieść do Michaiła Bułhakowa czy dzisiaj do Salmana Rushdiego.

Wreszcie mamy na pograniczu science fiction i fantasy rozległą przestrzeń twórczości, którą określa się mianem science fantasy. Oferuje czytelnikom i widzom unikatowe światy, w których zaawansowana technologia współistnieje z magią, mitycznymi stworzeniami i archetypicznymi motywami fantasy, takimi jak bohaterstwo i przeznaczenie. Science fantasy pozwala

na eksplorację tematów, które w standardowej fantastyce naukowej mogłyby być zbyt nieprawdopodobne, a w klasycznej fantasy – zbyt abstrakcyjne, co czyni ją ciekawym narzędziem do badania konfliktów między nauką a duchowością, naturą a technologią, przeszłością a przyszłością. Nierzadko wykorzystuje estetykę kosmicznego średniowiecza, nawiązując do społecznych struktur feudalnych czy strojów z dawnych ziemskich epok, ale przy wyposażeniu ludzi w statki kosmiczne i broń, powiedzmy laserową.

Typową science fantasy są wspominane już „Gwiezdne wojny”, w których zaawansowana technologia, taka jak statki kosmiczne, roboty i podróże międzygwiezdne, współistnieje z Mocą – tajemniczą energią o nadprzyrodzonych właściwościach. Science fantasy to także „Diuna” Franka Herberta, który to cykl jest tworzony od lat 60., czy cykle o nadludziach jak Kapitan Ameryka czy Wonder Woman. Zaliczyć tu można także „Kroniki Amberu” Rogera Zelaznego, rozpoczęte w 1970 r., bądź cykl o Elryku z Melnibone Michaela Moorcocka, którego tworzenie sięga lat 60.



W „Diunie” czy „Gwiezdnych wojnach” (które zresztą są kompilacją inspiracji „Diuną” właśnie, Flashem Gordonem, komiksem o Valerianie, antropologicznymi koncepcjami Josepha Campbella i wieloma innymi – przy czym słowo inspiracje przez niektórych może być uważane za eufemizm) mamy przy tym do czynienia ze space operą – opowieścią, która koncentruje się na epickich przygodach w kosmosie, często z elementami wojny, polityki i romansu, które zazwyczaj osadzone w odległych galaktykach i zawierają różnorodne rasy obcych. Mamy też typowego bohatera wybrańca, któremu jest pisana jakaś wielka przyszłość i dzieło do zrealizowania na skalę na pewno galaktyczną, choć w obu przypadkach nie do końca mamy ostatecznie przekonanie, że to o niego w przepowiedni chodziło.

Wskazuje się również na mroczną odmianę fantastyki baśniowej, zwaną dark fantasy, która łączy elementy fantasy z horrorem, tworząc niepokojący świat pełen niebezpieczeństw. Nierzadko dotyka moralnej ambiwalencji postaci oraz nieuchronności śmierci i przemijania. Korzeni jej można by się doszukiwać w utworach H. P. Lovecrafta z pierwszej połowy XX wieku. Charakterystyczna jest tu twórczość Clive’a Barkera czy cykl Stephena Kinga „Mroczna wieża”, pisany od 1982 r. Z bliskich mi autorów przychodzi na myśl Agnieszka Hałas ze swoim cyklem o Krzyczącym w ciemnościach.

I tak oto możemy przestąpić do krainy horroru, który jako nurt fantastyki jest dość stary, a który co prawda przede wszystkim ma, jak sądzą na ogół przeciętni odbiorcy, straszyć – to jednak jego historia odzwierciedla zmieniające się lęki społeczne, kulturowe i technologiczne, a także różnorodność ludzkich fobii i fascynacji tym, co mroczne, nadprzyrodzone i nieznane. Nazywany czasami weird fiction, jest skupiony na budowaniu atmosfery lęku i grozy. Jego cel to wywołanie silnych emocji u odbiorcy, często poprzez konfrontację z nadprzyrodzonymi lub niewytłumaczalnymi zjawiskami. Bo też w horrorze często pojawia się strach przed tym, co nieznane, ale także refleksja nad złem i moralnym upadkiem człowieka.

Najczęściej pojawiają się tu takie motywy, jak nadprzyrodzone zło, przedstawiane przez obecność duchów, demonów lub innych sił zła oddziałujących na bohaterów; zjawiska nieznane i niewyjaśnione, dziwne i nielogiczne zdarzenia, które wykraczają poza ludzki zmysł zrozumienia. Eksplorowany jest mrok – lęki związane z ludzką psychiką, szaleństwem i moralnym upadkiem, pojawia się groza egzystencjalna, czyli niepokój wynikający z kwestionowania ludzkiego rozumu lub tożsamości. Za klasyków tego sposobu opowiadania uznawani są Edgar Allan Poe i H.P. Lovecraft, rozwijający tematykę sił nadprzyrodzonych, które wpływają na psychikę ludzką.

Konieczne jest tu poczynienie pewnego zastrzeżenia, które jest chyba oczywiste, ale niektórzy miłośnicy grozy niekoniecznie muszą się nim przejmować. Chodzi o to, że gdy mówimy o horrorze czy może thrillerze w fantastyce, musimy cały czas pamiętać, że interesuje nas tylko groza fantastyczna. Zatem horror ma na celu głównie wywołanie strachu i wstrętu u widzów i będzie wykorzystywał zwykle elementy nadprzyrodzone, czary, złe moce, a z drugiej strony thriller bardziej skupia się na tym, jak dzieło może wpłynąć psychicznie na niektórych ludzi i będzie wykorzystywał tajemniczość, niepokój, ale na niwie fantastyki musi mieć rozstrzygnięcie nadnaturalne lub fantastycznonaukowe, które – jak już na początku wspominano – nie odpowiada aktualnej kulturowej realności. Nie znajdzie się więc w naszym polu zainteresowań groza psychologiczna, mająca rozwiązanie naturalne, jak w „Zagładzie domu Usherów" Edgara Allana Poe z 1839 r. czy „Psychozie" Hitchcocka z 1960 r., ani też slasher jak „Halloween" Johna Carpentera z 1978 r., o ile psychopatyczny zabójca nie okaże się nawiedzony bądź jego zachowanie nie będzie efektem jakiegoś fantastycznonaukowego eksperymentu.

Najstarszą odmianą horroru jest zapewne horror gotycki, którego istotą jest zmaganie się bohaterów z tajemniczymi i złowrogimi siłami w entourage'u mrocznych zamków, opustoszałych rezydencji, ukrytych przejść i klaustrofobicznych przestrzeni. Typowym motywem gotyckiego horroru jest rodzinna tajemnica, szaleństwo oraz istoty nadprzyrodzone. Za jedną z najbardziej drastycznych i transgresywnych powieści gotyckich uchodzi „Mnich" Matthew Gregory'ego Lewisa z 1796 r. Wkrótce potem, w 1816 r. figurę wampira wprowadza do literatury John Polidori, a w 1827 r. Prosper Merimee pisze anonimowo dzieło, w którym podaje jako tłumaczenia zmyślone niby-słowiańskie pieśni, w których pojawia się postać wilkołaka; w 1869 r. Merimee zresztą napisze „Lokis", w którym żmudzki hrabia ma przemieniać się w wilka. Niezależnie od swojej fantastycznonaukowości gotycki jest „Frankenstein". Grozą gotycką jest także „Dracula" Brama Stokera z 1897 r. Obie te powieści staną się źródłem mnóstwa przetworzeń, w tym ekranizacji, jak niezaprzeczenie wybitne wersje „Nosferatu" z 1922 i 1979 r.

Z prozy gotyckiej wyrasta współczesny horror nadprzyrodzony, który obejmuje motywy opętań bądź innych form kontaktu z duchami, demonami czy innymi istotami nie z tego świata. Tego rodzaju historie koncentrują się na zetknięciu bohaterów z siłami, które wykraczają poza ludzkie rozumienie. Klasyczne filmy z tego gatunku to choćby„Egzorcysta" Williama Friedkina z 1973 r. oraz „Lśnienie" Stanleya Kubricka z 1980 r. na podstawie powieści Stephena Kinga. W obu przypadkach głównym źródłem lęku jest obecność sił zła, które opanowują ludzi i przestrzeń.

Współcześnie zainteresowanie twórców budzi horror folkowy, który czerpie z lokalnych legend, mitów i rytuałów, podkreślając grozę wypływającą z kultury ludowej i obrzędów oraz zagrożenie związane z zamkniętymi społecznościami i ich wierzeniami. Klasą samą w sobie jest brytyjski „Kult" z 1973 r. z Christopherem Lee, znany pod oryginalnym tytułem „The Wicker Man", dziejący się na odizolowanej wyspie i kończący się przerażającym pogańskim rytuałem. Działo to znajduje się w zasadzie na pograniczu fantastyki, ale warte jest wspomnienia. Natomiast już typowym przykładem grozy folkowej będzie film „Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii" Roberta Eggersa z 2015 r.

Mamy na drugim biegunie horror naukowy, który opiera się na lęku przed nauką, technologią lub obcymi formami życia. W takiej odmianie horroru ewentualne pojawiające się demony próbuje się tłumaczyć w naukowy sposób jako byty pochodzące z innego wymiaru, który jednak nie ma charakteru typowo nadprzyrodzonego. Może się tu pojawiać postać szalonego naukowca budzącego przerażenie swoimi pomysłami, odkryciami, wynalazkami. W literaturze klasyczny przykład straszenia konsekwencjami niekontrolowanych eksperymentów dokonywanych na żywych organizmach stanowi „Wyspa doktora Moreau" H.G. Wellsa z 1896 r. W kinie ikoniczną reprezentacją jest „Obcy – ósmy pasażer Nostromo" Ridleya Scotta z 1979 r., w którym załoga statku kosmicznego walczy z przerażającą formą życia, a całość jest niczym innym jak przełożeniem gotyckiej sytuacji nawiedzonego zamku na klaustrofobiczną przestrzeń statku kosmicznego, w którym grasuje zabijający kolejnych załogantów stwór.

Z horrorem naukowym można by powiązać niektóre przypadki tak zwanego body horroru, który eksponuje lęk związany z deformacjami ciała, chorobami, infekcjami lub ingerencjami w ciało człowieka. Jednym z mistrzów tego nurtu w kinie jest David Cronenberg, którego filmy nie zawsze mają wymiar fantastyczny, ale „Mucha" z 1986 r. (remake filmu Kurta Neumana z 1958 r., zresztą na podstawie opowiadania George'a Langelaana) czy „Wideodrom" (1983 r.) skupiają się na fizycznych przemianach ludzkiego ciała i ich destrukcyjnych efektach. O „Wideodromie" napisano, że zajmuje się „presją rozległego technologicznie świata na naszych ludzkich zmysłach; fascynacją i przerażeniem seksu i przemocy; oraz granicami rzeczywistości i świadomością". Kwestie podobne podejmują też choćby komiksy i seria filmów o X-Menach czy wspominany już Clive Barker w swoich opowiadaniach. Motywy eksploracji lęku przed śmiercią, cierpieniem i utratą cielesnej integralności na skutek deformacji, infekcji czy mutacji pojawiają się też w utworach katastroficznych czy postapokaliptycznych, dotykających tematu pandemii, jak „The Last of Us", najpierw uznana gra komputerowa z 2013 r., a teraz chwalony serial.

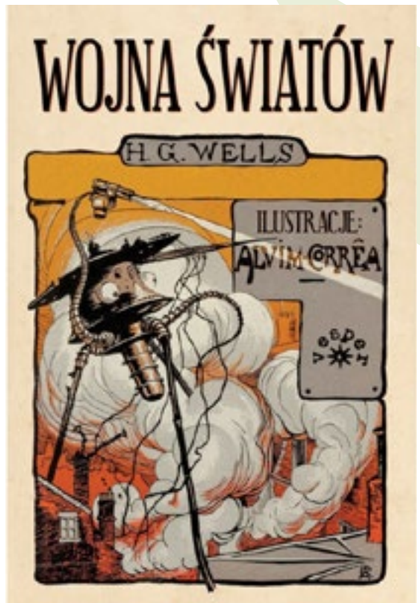
Utwory katastroficzne, apokaliptyczne czy postapokaliptyczne z definicji mają budzić grozę atmosferą końca. Przedstawiają scenariusze, w których świat zostaje opanowany przez kataklizm lub zagładę, na przykład pandemie, wojny, katastrofy ekologiczne, wybuch superwulkanu czy uderzenie asteroidy.

Jednym z najważniejszych rodzajów fantastyki postapokaliptycznej jest opowieść o skutkach wojny nuklearnej. Literatura i filmy często ukazują zniszczenia, które następują po wybuchu bomb atomowych, a także skutki długoterminowe, takie jak mutacje, choroby oraz zmiany klimatyczne. Klasycznym przykładem jest tu zekranizowana w 1959 r. powieść „Ostatni brzeg" Nevila Shute'a, w której autor, unikając obwiniania kogokolwiek, koncentruje się na narastającym strachu przed zbliżającym się do brzegów Australii skażeniem niosącym nieuniknioną śmierć.

Kres świata, przynajmniej takiego, jaki znamy, może nieść katastrofa ekologiczna. Narracja ta w zasadzie pojawia się dopiero w drugiej połowie XX wieku, przykładami mogą być znowuż zekranizowane „Śmierć trawy" Johna Christophera z 1956 r. czy „Droga" Cormaca McCarthy'ego z 2006 r. Pierwszy utwór pokazuje katastrofę w dzianiu się i ludzi na nią reagujących, w drugim natura już została zniszczona, a ludzie walczą o przetrwanie w beznadziejnych warunkach. W filmie „Mad Max: Na drodze gniewu" z 2015 r. mamy świat po załamaniu ekologicznym, w którym zasoby, w tym woda, są ekstremalnie ograniczone.

Inny biologiczny kres świata może objawić się na skutek pandemii: czy to wirusowej, czy to bakteryjnej, czy to, co ostatnio modne w fantastyce, grzybowej. I tak mamy „Bastion" Stephena Kinga z 1978 r. czy „Łabędzi śpiew" Roberta McCammona z 1987 r. – podobne do siebie opowieści postapokaliptyczne z wątkiem ostatecznej walki dobra i zła na planie mistycznym

i – siłą rzeczy – figurami mesjanistycznymi. Mamy też „Pandorę" Mike'a Careya z 2014 r., traktującą o świecie dziesiątkowanym przez grzyba jak w „The Last of Us", czy filmy o ludziach zamienianych przez rozmaite infekcje w zombie jak w „28 dni później" Danny'ego Boyle'a z 2002 r. (acz w klasycznym filmie „Noc żywych trupów" George'a Romero z 1968 r. ożywienie zombie to skutek radiacji na skutek wybuchu silnika rakiety mającej dolecieć na Wenus). Koniecznie trzeba tu odnotować będącą dla Romero inspiracją powieść „Jestem legendą" Richarda Mathesona z 1954 r., kilkakrotnie ekranizowaną zresztą na odmienne sposoby: „Ostatni człowiek na Ziemi" w 1964 r., „Człowiek Omega" w 1971 r. i wreszcie jako „Jestem legendą" w 2007 r.



W tego typu opowieściach mamy zwykle rozpad społeczeństwa, izolację przetrwańców, którzy muszą zmierzyć się z zagrożeniem, które może przybrać różne postaci: czasem nieznanego, bo niewidzialnego wroga.

Narracja postapokaliptyczna może opowiadać o katastrofie związanej z technologią, czy to w postaci buntu sztucznej inteligencji (o czym już była mowa), czy też katastrof wywołanych przez nieodpowiedzialne użycie technologii.

Przypomnieć należy tu oczywiście „Terminatora" i kolejne filmy z cyklu, niekoniecznie udane. Przy takiej okazji wskazuję też zwykle na „Pęknięty glob" z 1965 r., w którym naukowcy, eksperymentując z ładunkami nuklearnymi używanymi do przebicia się przez kolejne warstwy skorupy ziemskiej, doprowadzają do jej rozpęknięcia i oderwania się fragmentu Ziemi w postaci nowego księżyca.

Kiedy oglądałem ten film w wieku chyba ośmiu lat, zrobił na mnie duże wrażenie.

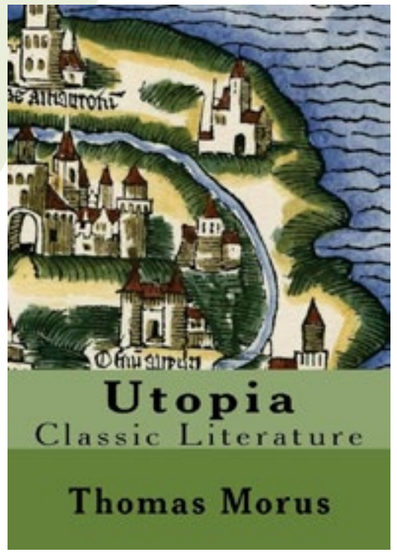
Apokaliptyczny lub postapokaliptyczny wymiar może też mieć inwazja kosmitów, którzy są zdolni przywieść cywilizację ludzką na skraj zagłady, jak to ma miejsce w powieści „Wojna światów" H. G. Wellsa i kilku jej ekranizacjach, w tym Byrona Haskina z 1953 r., która również mnie, ośmiolatka, zachwyciła, choć i pewnie trochę przeraziła. Zresztą pierwotnie film ten miał w USA kategorię A, czyli nieodpowiedni poniżej 16. roku życia.

Warto tu zaznaczyć, że wszelkiego rodzaju opowieści apokaliptyczne czy postapokaliptyczne mogą być czysto fantastyczno-naukowe, jak choćby filmy „Dzień zagłady" z 1998 r. czy „Nie patrz w górę" z 2021 r., który jest bardziej satyrą społeczną niż po prostu obrazem apokaliptycznym. Tu dodatkowo nie odmówię sobie wskazania filmu z 2020 r. „Miłość i potwory", ze światem, w którym rakiety, wystrzelone, by zniszczyć nadlatującą asteroidę, spowodowały skażenie środowiska, skutkujące mutacją zwierząt, które urosły i zmieniły się w krwiożercze bestie. I oto bohater niczym średniowieczny rycerz staje się tu między innymi pogromcą tych istot.

Opowieści te jednak mogą mieć domieszkę elementów religijnych czy fantasy lub nawet być z nich zbudowane. Przywołam tu zapomnianą powieść Jana Łady z 1920 r. „Antychryst", w której, jak w wielu innych utworach, które bazują wprost na Objawieniu św. Jana, pokazany mamy zbliżający się kres ludzkości z perspektywy fantastyczno-eschatologicznej. Akcja utworów z cyklu „Kronik

Shannary" Terry'ego Brooksa, pisanych od 1977 r., okazuje się dziać w świecie po zagładzie, którą ludzie sami na siebie sprowadzili. Manga i anime „Nauzykaa z Doliny Wiatrów" z lat 80. ma sporo w sobie z fantasy.

Rozmaite opowieści postapokaliptyczne służą jeszcze jednemu celowi: pokazaniu, jak radzić sobie będzie ludzkość, która być może będzie zdolna odbudować społeczeństwo. Twórczość tego typu koncentruje się na aspektach społecznych, analizując, jak jednostki i grupy radzą sobie w nowej, często brutalnej rzeczywistości. Pojawiają się tematy związane z władzą, przywództwem, zdradą i solidarnością. Przywołać można film „Wysłannik przyszłości" z 1997 r. z Kevinem Costnerem, w którym główny bohater okazuje się ostatecznie postacią, która okazała się twórcą odrodzenia się cywilizacji i struktur społecznych. Często jednak w fantastyce postapokaliptycznej pokazuje się nam społeczność anarchiczną, jak w „Mad Maxach" czy w „Krwi bohaterów" z 1989 r.. Pojawia się czasami wizja zaprowadzania porządku, jak w „Sędzim Dredzie" – myślę tu przede wszystkim o inspirowanym komiksem filmie z 1995 r. Spotykamy też rozliczne pomysły bezpiecznych ark, postapokaliptycznych edenów, które mogą być zarezerwowane dla nielicznych i w których panować będą nierzadko surowe zasady. Taki obraz społeczeństwa mamy w „Elizjum" z 2013 r. czy zekranizowanym cyklu powieści „Więzień labiryntu", pisanych od 2009 r. Intrygujący pomysł przedstawia „Snowpiercer", gdzie ocalali ludzie poruszają się pociągiem pośród zlodowaciałej Ziemi.



W taki oto sposób dotarliśmy do wizji utopijnych czy dystopijnych, czyli takiego trochę może skraju fantastyki, ale bardzo przeze mnie lubianego. Utopia, jak wiadomo, bierze swój prawdziwy początek z utworu Tomasza Morusa z 1516 r. pod tytułem „Książeczka zaiste złota i nie mniej pożyteczna jak przyjemna o najlepszym ustroju państwa i nieznanej wyspie Utopii", choć wizje szczęśliwego świata towarzyszą ludzkości od jej kulturowego zarania. Utopia to właśnie przedstawienie świata, w którym mamy idealną w wyobrażeniu twórcy rzeczywistość społeczną, polityczną, może też naukowo-techniczną, w której panuje harmonia, sprawiedliwość i dobrobyt. Tego typu literatura miała z założenia inspirować do poprawy rzeczywistości, krytykując to, co autora otaczało. W XIX wieku utopie zaczęły coraz częściej przybierać formy powieści, a nie – jak wcześniej – traktatów filozoficznych, często udających relację podróżnika z dalekiej podróży. Przywołać można z XIX wieku technologiczną utopię „W roku 2000" Edwarda Bellamy'ego z 1888 r., feministyczną „Mizorę" Mary Bradley Lane z lat 1880–1881 z drobnym polskim akcentem czy ekologiczno-anarchokolektywistyczne „Wieści znikąd" William Morrisa z 1890 r. Początki XX wieku znaczą trochę chyba libertariańscy „Ludzie jak bogowie" H. G. Wellsa z 1923 r. czy feministyczny „Herland" Charlotte Perkins Gilman z 1915 r. Pojawia się mistyczno-wspólnotowy „Zaginiony horyzont" Jamesa Hiltona z 1933 r. W drugiej połowie XX wieku możemy przeczytać wiele science fiction chwalącej ustrój socjalistyczny czy nawet komunistyczny,

jak w pierwszych rozdziałach „Astronautów" Stanisława Lema z 1951 r. czy w „Mgławicy Andromedy" Iwana Jefremowa z 1957 r., a także szereg libertariańskich utopii, jak „Atlas zbuntowany" Ayn Rand z 1957 r. czy „Inwazja z przyszłości" Jamesa Hogana z 1982 r. Bardzo ciekawą propozycją jest gruba księga „Obcy w obcym kraju" Roberta Heinleina z 1961 r., którą na swój użytek określiłbym jako hippisowską utopijną science fantasy, opowiadająca o życiu Michaela Valentine'a Smitha, który – osierocony przez ludzi i wychowany na Marsie przez Marsjan – wraca na Ziemię po wielu latach i krzewi zupełnie inną filozofię życia, właściwie religię.

Na podkreślenie zasługuje nurt utopii technologicznych, przedstawiających światy, w których nauka stała się narzędziem rozwiązania problemów ludzkości, tak zdrowotnych, jak i społecznych czy ekonomicznych. Opierają się na ideach transhumanizmu i dążeniu do doskonałości człowieka, a także na jego harmonii z maszynami. W literaturze utopie tego rodzaju są rzadsze, ale niektóre elementy transhumanizmu można odnaleźć w kontynuacji klasycznej science fiction „Rama II" Arthura C. Clarke'a z 1989 r. W filmie pojawiają się utopijne wizje, w których technologia służy dobrobytowi, choćby we wspominanej już serii „Star Trek", gdzie zaawansowana technologia służy poprawie życia i pokojowi. Taką twórczość uprawiał Jules Verne, a w Polsce Władysław Umiński, tworzący pod koniec XIX i w pierwszej połowie XX wieku.

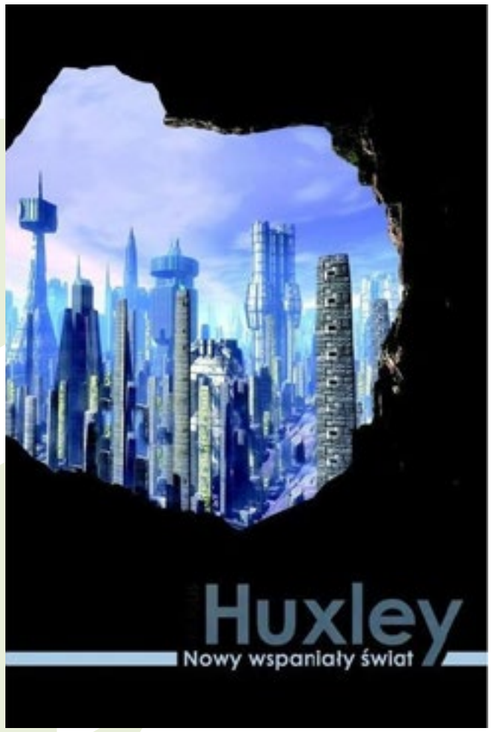
Fantastyka bywa jednak również wykorzystywana do snucia społecznych wizji mrocznych, pesymistycznych, ostrzegających przed totalitaryzmem. To dystopie, które zdecydowanie bardziej niż utopie pełnią funkcję przestrogi, refleksji nad kondycją ludzkości, eksplorując lęki, nadzieje i możliwe konsekwencje działań politycznych, społecznych i technologicznych.

Dystopie społeczne i ekonomiczne koncentrują się na nierównościach społecznych, konfliktach klasowych i ekonomicznym wyzysku. Dobrym przykładem jest „451 stopni Fahrenheita" Raya Bradbury'ego z 1953 r., dwukrotnie zekranizowane, które ukazuje społeczeństwo zdominowane przez kontrolę informacyjną i konsumpcję. Dystopie totalitarne przedstawiają społeczeństwa, w których rządzą opresyjne systemy polityczne kontrolujące życie obywateli. Skupiają się na ograniczaniu wolności jednostki, inwigilacji, propagandzie i manipulacji, jak w „Roku 1984" George'a Orwella z 1949 r. oraz „Nas" Jewgienija Zamiatina z 1920 r. Pokazuje to też ekranizacja komiksu „V jak Vendetta" z 2005 r. czy cykl o „Igrzyskach śmierci" z lat 2008–2010, które ukazują bezwzględne systemy polityczne oraz walkę jednostek o wolność.

Charakterystyczne dla tych dystopii są: wszechobecna inwigilacja, manipulacja, opresyjny rząd. Często występuje motyw rebelii, bohaterów walczących o odzyskanie wolności. Społeczeństwo charakteryzują nierówności społeczne: elity i uprzywilejowane grupy kontra uciskani, biedni, z ograniczonym dostępem do zasobów i edukacji.

Dystopia wojskowa przedstawia społeczeństwa, które są zdominowane przez wojsko i konflikty zbrojne, gdzie militarne rządy oraz permanentna wojna decydują o życiu obywateli. Mamy tu państwa policyjne, brutalne prawa i masową mobilizację obywateli. Dobrymi przykładami są „Kawaleria kosmosu" – zekranizowana w 1997 r. powieść Roberta Heinleina z 1959 r. – oraz film „Equilibrium" z 2002 r. Kurta Wimmera, ukazujące społeczeństwa, w których życie jest podporządkowane militarnej dyscyplinie i hierarchii, a brutalne prawa, kult siły i przemoc są główną metodą kontroli. Brak tu indywidualnych praw, a udział w wojnie lub innej służbie jest obowiązkowy. Dorzucić można tu „Grę Endera" Orsona Scotta Carda z 1985 r., gdzie armia wykorzystuje ukryte w dzieciach zdolności, by je trenować do walki z Formidami, które zagrażają Ziemi.

Dystopia religijna z kolei przedstawia społeczeństwa, w których religijne dogmaty, kult lub ekstremizm stanowią podstawę kontroli nad obywatelami. Bardzo znanym przykładem jest „Opowieść podręcznej" Margaret Atwood z 1985 r., gdzie religijna ideologia kontroluje kobiety i ogranicza mocno ich prawa. Państwo rządzone jest przez religijnych przywódców, którzy sprawują



władzę absolutną. W tej powieści płodne młode kobiety zmusza się do bycia surogatkami nomenklaturowych rodzin, uzasadniając to starotestamentową historią o Hagar.

Dystopia technologiczna eksploruje negatywne skutki zaawansowanych technologii, szczególnie związanych z kontrolą, sztuczną inteligencją i cyfryzacją. Klasycznym pierwowzorem filmowym takich utworów jest z pewnością „Metropolis" Fritza Langa z 1927 r. Przychodzi tu też na myśl film „Raport mniejszości" z 2002 r., który opowiada o przewidywaniu przestępstw i zatrzymywaniu winnych ich dokonania osób, zanim te je tak naprawdę popełnią. Ostrzegawcze w tym zakresie są też seriale jak „Westworld", emitowany od 2016 r. (będący niezwykle rozwiniętą wariacją na temat filmu Michaela Crichtona z 1973 r.), czy „Humans" z lat 2012–2016. W utworach tych mamy motywy wyobcowania, dehumanizacji oraz konfliktu człowieka z technologią. Szczególnym przypadkiem jest dystopia biotechnologiczna, dotycząca przyszłości, w której rozwój biotechnologii, genetyki i inżynierii genetycznej prowadzi do opresji i dehumanizacji społeczeństwa. Świetnym przykładem jest „Nowy wspaniały świat" Aldousa Huxleya z 1932 r., gdzie kontrola nad populacją odbywa się poprzez manipulacje genetyczne. Przejmująca jest wizja z „Nie opuszczaj mnie" według powieści Kazuo Ishiguro z 2005 r., o młodych ludziach, dowiadujących się, że są klonami hodowanymi jako dawcy organów. Będziemy się w takich utworach stykali z manipulacjami genetycznymi, eugeniką, społeczeństwami opartymi na genetycznej hierarchii. Dyskutowany będzie konflikt między moralnością a nauką.

Podsumowując, przychodzi mi powiedzieć, że fantastyka pełni niezwykle istotną rolę we współczesnej kulturze i społeczeństwie. Przekraczając granice rzeczywistości i wyobraźni, pomaga zrozumieć ludzką naturę, zgłębiać ważne pytania filozoficzne i etyczne oraz stawiać czoła wyzwaniom współczesności.

Po pierwsze, fantastyka niezaprzeczalnie rozwija wyobraźnię i kreatywność. Przez wprowadzanie czytelników i widzów do nowych, niespotykanych światów inspiruje ich do myślenia nieszablonowego, do przekraczania utartych schematów i szukania nowych rozwiązań. Światy stworzone przez Ursulę K. LeGuin (jak Ziemiomorze) czy przez Isaaca Asimova w jego serii o Fundacji, a przede wszystkim – przez Johna R. R. Tolkiena – uczą kreowania rozbudowanych wizji i systemów, a także rozwijania umiejętności budowania narracji i konstruowania wielowątkowych fabuł.

Po drugie, fantastyka pozwala na rozważanie trudnych i złożonych problemów moralnych i egzystencjalnych w sposób bezpieczny i symboliczny. Dzięki temu można poruszać tematy tabu, takie jak problemy społeczne, dyskryminacja, wojna czy zagrożenia dla środowiska, bez bezpośredniego odniesienia do konkretnego społeczeństwa lub grupy, co otwiera przestrzeń do refleksji.

Możliwe to jest choćby w dystopiach, jak filmy „Zielona pożywka" z 1973 r. czy „Noc oczyszczenia" z 2013 r.. Warto tu zwrócić uwagę na „Lewą rękę ciemności" Ursuli K LeGuin z 1969 r., w której świat Gethen zamieszkują hermafrodyci, których płciowość objawia się wyłącznie w okresie tzw. kemmeru, czyli okresu godowego, i ta specyficzna zmienopłciowość determinuje całą kulturę planety.

Po trzecie, fantastyka często działa jako forma komentarza społecznego, podejmując kwestie, które dotyczą współczesnych problemów. Jej twórcy tworzą światy będące metaforą realnych problemów, takich jak nierówności społeczne, zagrożenie dla środowiska, konflikty kulturowe, postęp technologiczny i zagrożenia z nim związane. Tego rodzaju opowieści uwrażliwiają nas na problemy społeczne i polityczne, ucząc krytycznego spojrzenia na rzeczywistość. Kapitalnym przykładem analizowania wielu różnorodnych problemów znajdujących się już za progiem albo w nieodległej przyszłości jest serial „Black Mirror", emitowany od 2011 r. Pamiętać też trzeba, że fantastyka czasami stanowi jedyny sposób opowiedzenia o złu otaczającej nas rzeczywistości, jak to czynił Janusz A. Zajdel w wielu powieściach, choćby w „Limes inferior" z 1982 r.

Po czwarte, fantastyka, a science fiction w szczególności, dostarcza narzędzi do analizy wpływu rozwoju technologicznego na społeczeństwo i jednostkę. Rozważa zarówno pozytywne, jak i negatywne konsekwencje wynalazków, sztucznej inteligencji, automatyzacji czy inżynierii genetycznej, pomagając nam dostrzec wyzwania, przed którymi może stanąć ludzkość. Przykładami mogą być filmy: „Wyspa" Michael Baya z 2005 r. czy „Ex Machina" Alexa Garlanda z 2014 r.

Po piąte, fantastyka wielokrotnie inspirowała naukowców i wynalazców do realizacji pomysłów, które wydawały się niemożliwe. Futurystyczne wizje twórców fantastyki często stanowią punkt wyjścia dla rzeczywistych badań i projektów technologicznych. Znany jest przypadek Arthura C. Clarke'a, który wskazał, że trzy satelity, umieszczone odpowiednio na orbicie geostacjonarnej, mogą zapewnić przesyłanie sygnału radiowego między dowolnymi punktami na kuli ziemskiej, a także pokryłyby ją siatką geopozycjonowania, co, zrazu postrzegane jako czysta właśnie fantastyka, nie tak znowu wiele lat później zaczęło stawać się technologiczną rzeczywistością; dziś zaś już nie wyobrażamy sobie życia bez telewizji satelitarnej czy GPS. Komunikatory w „Star Trek" i wideozegarek Dicka Tracy'ego wykazują niezwykłe podobieństwa do dzisiejszych smartfonów i smartwatchy. W opowiadaniu Primo Leviego z 1964 r. „Zamawiaj tanio" pewne przedsiębiorstwo udostępnia urządzenie zwane powielaczem Mimer, które może tworzyć dokładne repliki wszystkiego, a działa przez wytłaczanie „niezwykle cienkich, nałożonych na siebie warstw" wieloelementowej substancji. To w sumie opis drukarki 3D.

Po szóste, fantastyka, ukazując bogactwo różnorodnych kultur, gatunków i jednostek, które żyją w fikcyjnych światach, zachęcać może do akceptacji innych stylów życia, sposobów myślenia i różnic kulturowych. W wielu fantastycznych światach obok ludzi współistnieją inne rasy, takie jak elfy, krasnoludy, obcy czy androidy. Fantastyka nierzadko promuje otwartość i empatię wobec różnorodności, co sprzyja budowaniu bardziej tolerancyjnego i rozumiejącego społeczeństwa. W tym obszarze bardzo konsekwentna jest franczyza „Star Trek", promująca idee pokoju i współpracy między różnymi gatunkami, ucząca tolerancji i szacunku dla różnorodności.

Po siódme, fantastyka ma tendencję do wzbogacania języka poprzez tworzenie neologizmów, nowych nazw technologii, miejsc czy ras, które często wchodzą do języka potocznego. Te nowe terminy mogą stać się kulturowymi symbolami lub memami, niosącymi głębsze znaczenia. Takie słowa, jak „robot" Karela Čapka czy„cyberspace" z utworów Williama Gibsona, powstały w literaturze fantastycznej i stały się częścią powszechnego języka.

I wreszcie po ósme, fantastyka może pełnić funkcję terapeutyczną, oferując ucieczkę od codziennych problemów, co jest szczególnie ważne w czasach kryzysów społecznych i ekonomicznych. Przenosząc się do innego świata, czytelnicy i widzowie mogą odnaleźć chwilę spokoju, inspirację i odbudowę sił psychicznych. W okresach niepokoju społecznego, jak podczas Wielkiego Kryzysu czy w czasach pandemii, popularność fantastyki wzrastała, gdyż dostarczała ona alternatywnych, inspirujących światów. Sam znam starszych ode mnie ludzi, którzy przyznawali się, że na przełomie lat 80. i 90. fantastyka bardzo im pomogła w odzyskiwaniu równowagi emocjonalnej. Inni, w tym młodsi ode mnie, wskazują, że fantastyka oferuje im możliwość ucieczki od stresów codziennego życia, a jednocześnie przynosi nadzieję, inspirację i daje możliwość odreagowania trudnych emocji.

Fantastyka pełni dla społeczeństwa i kultury szereg istotnych funkcji – od rozwijania kreatywności i wyobraźni, przez budowanie empatii i tolerancji, po inspirowanie do naukowych i technologicznych innowacji. Jest nie tylko rozrywką, ale także głębokim źródłem refleksji nad światem i kondycją człowieka, co czyni ją ważnym narzędziem w kształtowaniu świadomości społecznej i kulturowej. W ten sposób zarówno wzbogaca kulturę, jak i przygotowuje nas do realnych wyzwań, jakie mogą stanąć przed nami jako ludzkością.

GAWĘDA O FANDOMIE Z PERSPEKTYWY PARY FANÓW

AGNIESZKA „DRUZILA" KRZYŻEWSKA
I „PIOTR „MURGEN" BANACH

FANDOM

Słowo *fandom* w potocznym rozumieniu oznacza społeczność fanów jakiegoś zjawiska. Zwykle stosuje się to określenie do obszaru szeroko pojętej fantastyki.

Fani zrzeszają się w klubach i stowarzyszeniach, organizują konwenty i jeżdżą na nie. Z ich twórczością związane są pojęcia fanzinów i fanfików.

Fandom fantastyczny na świecie powstał pierwotnie w USA, pod koniec lat 20. XX wieku, na początku był to klub korespondencyjny. W latach 30. Hugo Gernsback, pisarz i wydawca, na łamach czasopisma „Wonder Stories" dał początek pierwszemu klubowi fantastyki.Z czasem ten klub podzielił się na mniejsze, bardziej jednolite geograficznie lokalizacje.

Już w drugiej połowie lat 30. ludzie zaczęli się spotykać na konwentach, przy czym jako pierwszy oficjalnie zorganizowany konwent z fanami i ludźmi z branży uznaje się World Science Fiction Convention z czerwca 1939.

FANDOM W POLSCE

W Polsce pierwsze kluby pojawiły w latach 70. Za początek ruchu fanowskiego w naszym kraju uznaje się Poznański Eurocon 1976. Wówczas powstał Ogólnopolski Klub Miłośników Fantasy i Science Fiction (w 1981 zmienił nazwę na PSMF), który miał również oddział w Lublinie.

Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz" był utworzony w Lublinie w roku 1984, równolegle do działającego oddziału PSMF. LKF dostępny był także dla osób niepełnoletnich (od 16 roku życia), co wielu młodym osobom umożliwiło dołączenie do organizacji.

Oddziały PSMF w całym kraju stały się stopniowo zalążkami lokalnych klubów. Tak powstał m.in. Śląski Klub Fantastyki czy Zielonogórska „Ad Astra". Po rozpadzie PSMF kluby funkcjonowały już niezależnie.

W 2000 roku, powstało Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza". Klubowicze wstąpili do stowarzyszenia i dalej Lubelski Fandom działał już z osobowością prawną.

FANZINY

Specyfiką fandomu były fanziny, czyli w skrócie pisma o tematyce fantastycznej, pisane przez fanów dla fanów. Ziny były bardzo różne, niektóre stały się czasopismami, jak wydawany przez kilka lat przez ŚKF magazyn „Fikcje". Inne bywały mocno tematyczne, jak poświęcony tolkienistyce „Gwaihir", wydawany przez sekcję Tolkienowską ŚKF. Innym przykładem był wydawany przez Gdański Klub Fantastyki GKF „Informator", który zgodnie z nazwą miał charakter informacyjny.

W klubie „Syriusz" w latach 80. również były fanziny. Jednym z nich był „Informator KMF Syriusz", do tego okazjonalne małe ziny jak „Mutacje Wyobraźni", przygotowywane przez ówczesnego prezesa.

Na początku lat 90. w klubie powstał nowy fanzin o nazwie „Efemeryda", którego wyszło kilkanaście numerów. Teksty zwykle pochodziły od klubowiczów, zawierały sporo fantastycznej publicystyki takiej, jak recenzje książek i filmów czy relacje z konwentów.

Kolejnym zinem, którego pierwszy numer wydany był jeszcze w LKF "Syriusz" w roku 1998, był „Czas Efemerydy". Wyszło kilkanaście numerów, wśród opowiadań zdarzyły się również teksty obce (m.in. Andrzeja Pilipiuka). Część opowiadań powstało w ramach lub z inspiracji działającej prężnie sekcji literackiej lub od innych zaprzyjaźnionych pisarzy. Oprócz tego były jeszcze recenzje książek, filmów, seriali i konwentów, teksty publicystyczne, informacje o życiu klubowym oraz nadchodzących konwentach. Tym, co wyróżniało Czas Efemerydy od innych fanzinów, był dział „Z kapowniczka Achiki", gdzie były przytoczone różne śmieszne dialogi i sytuacje ze spotkań klubowych, sekcyjnych i konwentowych.

Przez krótki czas wydawany był fanzin „Iluminator". Wyszły łącznie trzy numery, wydane przez LSF „Cytadela Syriusza".

POCZĄTKI NASZEJ PRZYGODY Z FANTASTYKĄ

Murgen: Droga do fandomu u każdego wygląda zapewne inaczej.

Fantastyka była obecna w moich zainteresowaniach czytelniczych już od początku szkoły podstawowej. Ojciec zgromadził w domu całkiem pokaźną biblioteczkę fantastyki, dzięki temuod pochłaniania książek młodzieżowych płynnie przeszedłem do książek fantastycznych. Praktycznie równolegle nastąpiło pierwsze zetknięcie z fantastycznym kinem. Pierwszym zauroczeniem był dla mnie emitowany w drugiej połowie lat 70. serial „Kosmos 1999". Czekałem z niecierpliwością na każdy kolejny odcinek oraz pochłaniałem każdy fantastyczny film wyświetlany w telewizji.

Najbardziej oczarowała mnie jednak wizyta w kinie na seansie „Star Wars". Ten film spotęgował moją fascynację światem kosmosu, obcych i statków kosmicznych. Od tego momentu fantastyka stała się u mnie głównym zainteresowaniem.

Kolejny rozdział tych pasji to miesięcznik „Fantastyka", który zacząłem zbierać od pierwszego numeru. Czasopismo, powstałe w 1982 roku, prezentował premierowo w programie I Telewizji redaktornaczelny Adam Hollanek. Była to dla fanów w naszym kraju wielka gratka – solidne kolorowe czasopismo, poświęcone wyłącznie fantastyce. Początkowo na niezbyt dobrym papierze, ale w tamtych czasach to się nie liczyło. Mimo dużego nakładu (w najlepszym okresie 200 tys. egzemplarzy), pismo trudno było dostać. Aby mieć pewność dostawy, trzeba było zakładać w kioskach Ruchu teczkę, do której sprzedawca odkładał ustalone czasopisma. Pierwsze numery osiągały kilkukrotne przebitki na aukcjach. Na szczęście wkrótce można było zamówić prenumeratę i pismo lądowało bezpośrednio w skrzynce pocztowej.

Miesięcznik podejmował tematykę szeroko pojętej fantastyki, przedstawiając, komentując i recenzując dzieła literatury, kina, telewizji i komiksu, które stały się klasykami gatunku. Stanowił dla mnie swego rodzaju przewodnik po świecie literatury, również tej niedostępnej, bo jeszcze nieprzetłumaczonej lub trudno osiągalnej.

Pierwsza połowa lat 80. obfitowała już w całkiem pokaźną liczbę zarówno polskiej, jak i przetłumaczonej na język polski fantastyki zagranicznej. Niestety, w moim otoczeniu czytających fantastykę prawie nie było. Zdarzały się pojedyncze osoby, z którymi można było porozmawiać, jednak czytały one ten typ

literatury raczej okazjonalnie. W temacie „Star Wars” było już nieco lepiej, ale znów zwykle to ja byłem tym bardziej zafascynowanym. Pozostawała wymiana spostrzeżeń i omawiania niektórych treści i pomysłów z ojcem. Z czasem to ja zacząłem mu podrzucać niektóre tytuły.

Druzila: Dawno, dawno temu, czyli jeszcze przed powszechnym dostępem do internetu w Polsce, niełatwo było znaleźć ludzi o podobnych zainteresowaniach, zwłaszcza jeżeli to były zainteresowania wykraczające poza powszechnie przyjętą normę. W latach 90. XX niewiele osób z mojego otoczenia interesowało się szeroko pojętą fantastyką. W osiedlowej podstawówce ludzie raczej mało czytali, w bibliotece notorycznie brakowało początkowych tomów „Narni”, sporadycznie w ręce wpadł jakiś Verne, zaś z komiksów królował wtedy „Kajko i Kokosz” oraz „Tytus, Romek i A’Tomek”, które były błyskawicznie rozchwytywane. Jednak jeśli ktoś z klasy lub z osiedla ich nie czytał, nie było z kim porozmawiać na takie tematy. W tamtych czasach konwersacje toczyły się głównie wokół muzyki, życia gwiazd i fabuły „BeverlyHills 90210”. Czasy zachwytu nad pierwszą trylogią „Gwiezdnych Wojen” dawno przeminęły, „Star Trek” u nas w tamtych czasach nie leciał, najbliżej do fantastyki było serialom takim jak „Twin Peaks” oraz „Z Archiwum X”. Jeżeli ktoś miał telewizor w pokoju, to późną nocą leciało „Nie z tego świata” (org. „Outer Limits”). Cóż z tego, kiedy wciąż nie było o tym z kim porozmawiać?

Ja miałam to szczęście, że w szkole średniej trafiłam na kilka osób, które lubiły fantastykę, i z którymi można się było wymienić Tolkienem, Sapkowskim czy Le Guin, co więcej – można było z nimi o tym podyskutować! Grało się też z ludźmi po domach w „Heroes of Might and Magic” 2 i 3, czy nawet w „Knight Lore” na Spectrum. Można powiedzieć, że to był mój pierwszy mały fandom, czyli grupa ludzi skupionych wokół wspólnych zainteresowań.

POCZĄTKI PRZYGODY Z KLUBEM

Murgen: Moje pierwsze kroki w szeroko pojętym fandomie przypadają na drugą połowę lat 80.. Trafiłem tam niejako przypadkiem w roku 1986, dzięki szkolnemu koledze, który miał podobne zainteresowania. Podczas rozmowy podzielił się informacją, że w Lublinie istnieje od dwóch lat klub fantastyki „Syriusz”. Mieści się w Wojewódzkim Domu Kultury, spotkania odbywają się raz w tygodniu, we wtorki.

Zacząłem regularnie przychodzić na te spotkania, na niektórych bywało czasem prawie sto osób. Klub fantastyki w latach 80. to był inny świat, każdy młody człowiek mógł tam porozmawiać o swoich fantastycznych zainteresowaniach.

Jednym z ważniejszych elementów klubu była dość dobrze zaopatrzona biblioteka, w której była praktycznie sama fantastyka. Dzięki niej zapoznałem się z całą pulą niedostępnych lub nieznanych mi wcześniej książek. Każdy czytelnik mógł liczyć na polecenia lektur od bardziej zorientowanych w księgozbiorze.

Warto tutaj wspomnieć o działającym w klubach fantastyki obiegu tzw. klubówek, czyli wydawanych w sposób nieoficjalny tłumaczeń niewydanych zagranicznych książek fantastycznych. Trzeci obieg działał od drugiej połowy lat siedemdziesiątych, nakłady były do 100 sztuk

– taki był wymóg przepisów. Czasem, dzięki dodatkowym dodrukom zdarzało się, że liczby te były przekraczane. Klubówki trzeba było wcześniej zamówić, czas oczekiwania liczony był nawet w miesiącach. Kilka z nich nadal mam jeszcze w swoim księgozbiorze.

Początek drugiej połowy lat 80. to coraz częstsze oglądanie filmów wideo. Na spotkaniach były wyświetlane zwykle produkcje, których nie można było obejrzeć w TV. Seanse cieszyły się dużym powodzeniem. Tak dużym, że aby móc zasiąść na sali przed telewizorem. trzeba było mieć opłacone składki członkowskie.

Oprócz pokazów filmów, we wtorki odbywały się także spotkania i prelekcje. Wśród gości znajdowali się lokalni naukowcy, pisarze, trafił się też bioenergoterapeuta. Na jednym ze spotkań (nie za mojej bytności w klubie) pojawili się nawet członkowie zespołu „Budka Suflera”.

Czasami organizowane były cieszące się sporym zainteresowaniem giełdy książek. Co jakiś czas odbywały się konkursy tematyczne lub ogólnoliterackie. Ówczesne konkursy były prawdziwym sprawdzianem wiedzy, nie istniała jeszcze możliwość szybkiego sprawdzenia informacji w internecie. Zwycięzcy konkursów czasem byli uhonorowani dyplomami.

W klubie bywali również pasjonaci gier komputerowych, co znajdowało się też w obszarze moich zainteresowań. Dzięki temu było to dobre miejsce, aby porozmawiać o grach lub wymienić się nimi. Jednak dopóki nie rozpowszechniły się komputery PC, gry były raczej na uboczu klubowych tematów.

Na początku lat 90. zmiany ustrojowe spowodowały też inne, spore, zmiany, głównie z uwagi na odpływ części starszych członków klubu ze spotkań, często z uwagi na kwestie finansowe i konieczność poświęcania większej ilości czasu na pracę. Jednak nie brakowało nowych, zwykle młodych twarzy, tak więc cały czas we wtorki na brak frekwencji nie dało się narzekać.

Wkrótce pojawiły się pierwsze gry RPG, w kolejnych latach również karcianki, planszówki i inne elementy pejzażu fantastycznych działalności. Piętro niżej niż nasza siedziba pojawiła się herbaciarnia „Zielony Imbryk”, gdzie był spory wybór gorących napojów. Podczas Lubelskich Dni Fantastyki w roku 1990 ustawienie punktów programu (głównie filmy) umożliwiało krótkie rozmowy przy herbacie o obejrzanych produkcjach video.

Kolejne lata w klubie charakteryzowały się przypływami i odpływami ludzi z powodów edukacyjno-zarobkowych, zwykle studenci obecni w klubie po zakończeniu edukacji wyjeżdżali do innych ośrodków. Sam wkrótce również zakończyłem studia i zacząłem pracować. Czasu było mniej, jednak dzięki temu w 1997 roku wreszcie miałem możliwość wyjazdu na Polcon do Katowic. Otoczenie było nieco obce – w końcu był to pierwszy wyjazd - niemniej ciekawy program i liczne spotkania z pisarzami spodobały mi się na tyle, że postanowiłem jeździć na konwenty częściej. Nie udało się jeszcze z kolejnymi Nordconami i Polconem w 1998 roku, jednak od Polconu 1999 w Warszawie byłem już na każdym, podobnie od 2000 roku na każdym Nordconie. W tym samym roku, w szkole średniej na ulicy Szkolnej, odbył się na jesieni pierwszy Falkon.

Druzila: Do klubu fantastyki, jak i do różnych innych klubów „niszowych” zainteresowań, nie było łatwo trafić. Bo jeżeli nie przeczytało się ogłoszenia na słupie/przystanku/sklepie, nie usłyszało o tym w radiu lub nie przeczytało w gazecie, to nie miało się szans. Ja dowiedziałam się o istnieniu „Syriusza” (bo tak wtedy w Lublinie nazywał się lokalny klub fantastyki) od członków tego klubu, z którymi byłam w Chorągwi Rycerskiej Ziemi Lubelskiej.

To, co na mnie zrobiło największe wrażenie, to biblioteka! Całe dwa regały książek fantastycznych, których jeszcze nie czytałam, a nawet nie wiedziałam o ich istnieniu! Co więcej – byli tam ludzie, którzy te książki czytali i mogli powiedzieć – ta jest fajna, a ta słaba, tu jest super ciekawa magia, a tu nietypowy świat.

O tym, że jest coś takiego jak fandom, dowiedziałam się na klubowej prelekcji ówczesnego prezesa „Syriusza”, Tomasza Winiarczyka,

zwanego przez wszystkich Winniczkiem. Do dziś pamiętam, jak tłumaczył nam, że *fandom* oznacza dom fana. Winniczek opowiadał, że dwa największe kluby fantastyki w Polsce – Śląski Klub Fantastyki (ŚKF) i Gdański Klub Fantastyki (GKF) – raczej za sobą nie przepadają, delikatnie mówiąc. Wówczas po raz pierwszy dowiedziałam się o czymś takim jak konwenty, czyli weekendowe spotkania fantastów z całej Polski. Aby wziąć udział w takim konwencie, trzeba było należeć do jakiegoś klubu fantastyki, bo niektóre z nich były to imprezy z zasady zamknięte, wymagające dużo wcześniejszego zgłoszenia.

KONWENTY

Murgen: Klub „Syriusz" postanowił zorganizować konwent pod nazwą „Lubelskie Dni Fantastyki" (LDF). Pierwsza edycja odbyła się w roku 1988 roku. Z racji zapotrzebowania, prawie cały czas na obu dostępnych salach WDK były wyświetlane filmy wideo. Podobnie wyglądało to w dwóch kolejnych latach. Impreza zaczęła się rozwijać i niebawem gościły na niej osoby z kraju, redaktorzy, pisarze i inni goście, z czasem również zdarzali się fani z dalszych rejonów kraju.

Mały budynek WDK był w stanie pomieścić około 150 uczestników, jednak dzięki temu oraz dzięki specyfice starego budynku konwent miał swoisty klimat.

W późniejszych latach LDF miały przerwy, zmieniały się również terminy imprezy, skacząc od lutego, a potem czerwca, do grudnia. Od roku 2015 musiały się przenieść razem z klubem do nowej siedziby na Lwowskiej. Po przerwie wywołanej pandmeią odbywają się od 2024 roku w Domu Kultury LSM.

Druzila: Pierwszym moim konwentem były Lubelskie Dni Fantastyki, które wówczas odbywały się w Wojewódzkim Ośrodku Kultury w Lublinie. Spotkania odbywały się równocześnie na dwóch salach – nie było wtedy jeszcze bloków programowych – prelekcje, dyskusje i konkursy przeplatały się ze sobą. Ze względu na małe rozpowszechnienie informacji oraz zbyt mały budżet na reklamę, LDFy przyciągały głównie ludzi z Lublina i okolic, a ok. 90% uczestników stanowili członkowie klubu „Syriusz".

Murgen: Na początku XXI wieku były dwa najważniejsze ogólnopolskie konwenty – Polcon i Nordcon – odbywający się odpowiednio w lecie i w zimiem przy czym Polcon był konwentem ruchomym, co roku w innym mieście, którego organizacją zajmowała się lokalna ekipa.

Nordcon był konwentem organizowanym przez stałą ekipę, która tylko z powodów organizacyjnym musiała czasem zmieniać miejsca. Od dłuższego czasu jest organizowany w Jastrzębiej Górze.

Druzila: Polcon – jak sama nazwa wskazuje – był konwentem ogólnopolskim, o organizację którego walczyły ze sobą wszystkie większe polskie kluby fantastyki. To właśnie na Polconach przyznawana jest najważniejsza nagroda literacka polskiego fandomu – Nagroda im. Janusza A. Zajdla. Na ten konwent jeździli najbardziej popularni fantastyczni pisarze i pisarki, a nawet zdarzało się, że pojawił się ktoś z zagranicznych twórców. W początkach XXI wieky konwenty te były na tyle małe, że siłą rzeczy nawiązywało się bliższe kontakty z ludźmi. W tamtych czasach, w dobie drogiego wydzwanianego internetu, za który płaciło się tyle, co za rozmowę z USA, znalezienie osób, które czytały to samo co ty, oglądały te same filmy i seriale czy grały w te same gry, było niezwykłym doświadczeniem, nieporównywalnym z niczym innym. I chociaż na co dzień fantaści mogli się czuć samotni i wyobcowani w gronie rówieśników ze środowiska szkoły, studiów czy pracy, to na konwentach znalezienie się w gronie ludzi dzielących te same pasje co ty dawało niesamowite poczucie wspólnoty, którego nie dawało się zastąpić niczym innym.

Polcony to także bardzo bogaty program prelekcyjny, z blokami literackimi, filmowymi, konkursowymi. Spotkania te były dla mnie skarbnicą wiedzy zarówno fantastycznej, jak i popularnonaukowej. Warto zaznaczyć, że przygotowanie dobrej prelekcji wiązało się ze zrobieniem porządnego researchu w bibliotece, a prelegenci bardzo często przywozili ze sobą materiały źródłowe – książki, zdjęcia czy czasopisma. Z mojego pierwszego Polconu w Gdyni w 2000 roku, który był jednocześnie Baltconem i Euroconem, przywiozłam mnóstwo kolorowych zdjęć z teleskopu Hubble'a, a głowę i notatnik miałam pełną ciekawostek z dziedziny astronomii, mitologii, średniowiecznych broni czy niezwykłych pomysłów dotyczących wizji przyszłości w fantastyce. Ale też stamtąd pamiętam Andrzeja Sapkowskiego, który powitał nas tekstem „sądząc po waszych twarzach, nie spodziewam się inteligentnych pytań" i który obrażał się na pytanie o powstającą wówczas ekranizację „Wiedźmina" (czy autor się

nie boi, że film spłyci i zepsuje książki – nie, żadne ekranizacje i gry go nie obchodzą, jak nie chcieliście, żeby ktoś to ekranizował, to trzeba było przyjść do mnie i zapłacić mi więcej kasy niż oni).

Na Polconach organizowane było forum fandomu, na których ogłaszało się tzw. kalendarium konwentowe, czyli gdzie i kiedy odbywają się konwenty mniejszej rangi. Przedstawiciele klubów informowali pozostałych o datach zaplanowanych konwentów, przy okazji rozdając papierowe karty zgłoszeniowe. To był także czas wymiany fanzinów – periodyków wydawanych przez poszczególne kluby fantastyki. W tych niewielkich, drukowanych w formacie A5 książeczkach, były zamieszczane opowiadania (zarówno znanych autorów, jak i debiutantów – część z nich stała się znana dopiero wiele lat później), recenzje książek czy filmów, relacje i fotorelacje z konwentów, felietony, kalendarium konwentowe, a także ważne informacje z życia klubów.

Dla miłośników polskiej literatury najważniejszym polconowym wydarzeniem było wręczenie Nagrody im. Janusza A. Zajdla w kategorii opowiadanie oraz powieść.

Murgen: Od 1986 roku na Polconach wręczana jest literacka nagroda im. Janusza A Zajdla. Rok wcześniej była to Nagroda Fandomu Polskiego, jej pierwszym laureatem był właśnie Zajdel, który niestety zmarł w tym samym roku. Po tym zdarzeniu decyzją fanów nagrodę przemianowano.

Co roku na gali nagrody, po przekazaniu wyników od komisji, Pani Jadwiga Zajdel, wdowa po pisarzu, odczytuje laureatów nagrody. Od 1991 roku wręczane są statuetki, a od kolejnego roku nagroda wręczana jest w dwóch kategoriach – za powieść i za opowiadanie.

Druzila: Wcześniej, przed Polconem, zawsze działała specjalna komisja, do której można zgłaszać nominacje. Na konwencie, razem z wejściówką, dostawało się listę nominowanych utworów, na które głosowało się do sobotniego forum fandomu. Wtedy urna była zamykana, w drodze głosowania wybierało się komisję, która liczyła głosy, a wieczorem następowała uroczysta gala wręczania nagród. Temu wydarzeniu zawsze towarzyszą duże emocje i dyskusje – kto wygrał, czy (według nas) słusznie, czy tylko dlatego, że jest znany albo pochodzi z dużego miasta/klubu fantastyki, skąd wszyscy na niego głosowali, albo może Parowski nie wydrukował tego opowiadania w „Fantastyce", więc pokażmy mu, że jest dobre i żeby więcej takich opowiadań ukazywało się drukiem.

Murgen: Po kolejnych wyborach w naszym klubie, nowy prezes, Adam Szymoniak, podjął odważną decyzję o zorganizowaniu w Lublinie Polconu w 1994 roku. Konwent na współczesne czasy nie był bardzo duży ale przyciągnął kilkaset osób. Impreza miała swoje niedociągnięcia, jednak daliśmy radę. Był to mój pierwszy większy konwent. W Lublinie mieliśmy jeszcze Polcony w latach 2006 i 2017.

Druzila: Z kolei Nordcony to konwenty odbywające się w grudniu, w Jastrzębiej Górze. Przez długi czas był to ostatni konwent w roku, który miał nieco inny charakter. Przede wszystkim Nordcony zawsze były tematyczne – Diuna, Druga Narada u Elronda, horror, science fiction, baśnie, RPG– to tylko niektóre tematyw bardzo bogatej historii tego konwentu. Imprezę tą organizuje Gdański Klub Fantastyki, który dokłada wszelkich starań, by stworzyć klimat przez odpowiednie udekorowanie hotelu, w którym to wydarzenie się odbywa. Podczas Nordconu zdarzały się miniewenty – na przykład siedzimy sobie w kawiarni, a tam przychodzą przebrani żołnierze i widowiskowo wywlekają jakiegoś „rebelianta" zza stolika, ogłaszając jego przewinę, zakuwając go w kajdanki, lub – jeśli się nadal buntuje – „zamiatają nim podłogę".

Duża część uczestników przygotowuje przebrania w tej konwencji, zaś sobotni wieczór to konkurs strojów (mówimy tu o czasach, kiedy nazwa „cosplay" nie była w Polsce w powszechnym użyciu). Głównymi nagrodami są zwykle: pełna akredytacja wraz z noclegami w najlepszym hotelowym apartamencie na przyszłoroczny konwent,

AGNIESZKA „DRUZILA" KRZYŻEWSKA NA FALKONIE 2000

pełna akredytacja plus noclegi lub „tylko" akredytacja, plus oczywiście nagrody rzeczowe. W czasie zamknięcia konwentu wręczane są także nagrody za inne konkursy – na przykład konkurs nalewek, konkurs wiedzy z filmów klasy B (albo i niższej) wyświetlanych podczas trwania wydarzenia, konkurs ogólnofantastyczny (tak, kiedyś książek, filmów i seriali fantastycznych było na tyle mało, że wszyscy prawie wszystko znali).

To, czego nie ma na innych konwentach, to loteria nordconowa – za kilka złotych można kupić los, który może oznaczać książkę (starą lub nową), archiwalny numer „Fantastyki", znaczek konwentowy, fanzin, grę lub „finał loterii" dla pięciu szczęśliwców, wśród których zostaną rozlosowane podczas zakończenia akredytacje i noclegi na kolejny Nordcon oraz nagrody rzeczowe. Kolejną atrakcją są bloki filmowe, na których można nadrobić zaległości lub ponownie obejrzeć różne filmy i animacje, często zgodne z tematyką danej edycji.

Absolutnie unikalną rzeczą, której inne konwenty nie mają, jest klimat tej imprezy. Wyobraźcie sobie hotel w środku wyludnionego małego nadmorskiego miasteczka, gdzie często wiatr wieje, śnieg (lub deszcz) pada, a wcześnie zapadający zmrok rozświetla snop światła z pobliskiej latarni morskiej w Rozewiu. Hotel, bardzo często wychodząc naprzeciw oczekiwaniom uczestników, zmienia nazwy potraw na pasujące do klimatu czy oferuje specjalne usługi – na przykład „masaże dla utrudzonych wędrowców" czy inne „magiczne" zabiegi regeneracyjne. Ze względu na ograniczone miejsce bloków programowych było zaledwie kilka, za to bardzo kameralnych, podczas których można było spożywać alkohol (co nie oznacza, że wszyscy chodzili pijani - po prostu kameralna prelekcja przy piwie często ma bardziej charakter spotkania w knajpie niż tradycyjnej prelekcji). W hotelowym basenie można popływać, ale także, w zależności od konwencji, można przejść „próby wody" czy wziąć udział w topieniu czarownic. W początkach XXI

wieky były jeszcze tzw. kąpiele ekologiczne: po północy na basen można było wejść tylko w stroju Adama i Ewy. Ponoć niektórzy znani pisarze byli gorliwymi uczestnikami tychże wydarzeń. Ostatniej nocy, po uroczystym zamknięciu konwentu, wręczeniu nagród itp. w podziemiach hotelu (w tzw. Piekiełku) odbywało się Piżama Party, gdzie do rana trwała zabawa, a wejście było tylko w piżamie. Można było spotkać ludzi w białych, długich koszulach nocnych i szlafmycach, puchatych szlafrokach i kapciach, seksownych zwiewnych przezroczystych kompletach bielizny, a także w piżamach z motywem Gwiezdnych Wojen, Kubusia Puchatka czy Myszki Miki. W niedzielę nie ma już żadnych punktów programu, wszyscy po szalonej nocy w Piekiełku zbierają się w podróż do swoich mniej lub bardziej odległych miejsc zamieszkania.

Falkony na tle innych imprez tego typu wypadają dość tradycyjnie i podobnie jak inne konwenty, przeszły ewolucję: od niewielkiego, kilkusetosobowego spotkania miłośników fantastyki organizowanego w szkole, do wielkiego festiwalu na kilkanaście tysięcy uczestników odbywającego się na Targach Lubelskich. Na stałe zaznaczyły się na konwentowej mapie Polski. Początkowo jako organizator, potem prelegent i wreszcie uczestnik, jestem bardzo mocno związana z tym wydarzeniem – jest ono bliskie mojemu sercu i zależy mi, żeby każda edycja wypadła jak najlepiej.

To, czym Falkony się wyróżniały na tle innych konwentów, to bardzo ciekawy program – zazwyczaj mam problem, co w danej godzinie wybrać z bardzo bogatej oferty prelekcji, konkursów i warsztatów. To było dla mnie na konwentach najważniejsze – stamtąd czerpię mnóstwo inspiracji i pomysłów, które staram się włączyć w moją pracę i zainteresowania. I choć inne konwenty również stały bardzo dobrze programowo – jak na przykład Pyrkon, Skiercon czy niektóre Polcony, obecnie zmienia się to według mnie na gorsze. Coraz więcej czasu i miejsca na konwentach zajmują gamesroomy, wystawcy czy scena. Większość przebrań obecnie kręci się wokół mangi i anime, których zupełnie nie znam. Coraz rzadziej można kupić dobrą książkę, kubek z superbohaterami z Marvela czy breloczek z Gwiezdnych Wojen.

Miejsce pisarzy coraz częściej zajmują popularni influencerzy, którzy w ten sposób powiększają grono swoich fanów. I oczywiście – te osoby również potrafią poprowadzić bardzo interesującą prelekcję czy przygotować ciekawe warsztaty, ale coraz mniej jest w tym idei „od fanów dla fanów", a coraz więcej czystej „komerchy" – robię prelekcję, bo mam w tym jakiś interes – chcę zachęcić do subskrypcji swojego kanału/profilu, sprzedaży swojej książki czy rękodzieła. I to jest trochę przykre, bo sama wolałabym pójść na wykład robiony przez specjalistę z danej dziedziny – pracownika uczelni czy nawet pasjonata, który kocha to, co robi, i zaraża tą pasją innych, niż na przykład niektórych youtuberów, których wiedza bywa czasami pobieżna i dość płytka. Dlatego bardzo doceniam, że na Falkonach wciąż jeszcze można spotkać specjalistów, którzy swoją wiedzę mają potwierdzoną dyplomem uczelni czy pracą w zawodzie, a nie tylko liczbą subskrybentów.

Oczywiście rozumiem, że konwent ma być taką imprezą, na której każdy coś dla siebie znajdzie – „mangowcy", „erpegowcy", „planszówkowcy", miłośnicy książek, „Gwiezdnych Wojen" czy klocków Lego – i to jest cudowne. Od dwudziestu paru lat obserwuję ewolucję Falkonów, które mają bardzo szeroką ofertę, natomiast najbardziej cieszy mnie to, że osoby takie jak jawciąż mogą znaleźć interesujące dla siebie punkty programu.

POZOSTAŁE KONWENTY

Druzila:. Oczywiście świat konwentowy nie ogranicza się tylko do Falkonów, Nordconów i Polconów – istnieje jeszcze wiele innych mniejszych i większych imprez konwentowych. Czasami są poświęcone konkretnemu działowi fantastyki – na przykład Akira lub Nejiro – mandze i anime, Łódzki Port Gier lub 3k6 – grom bez prądu, Łódzki Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier – komiksom i grom, czy np. Serialcon – serialom. Mamy też wielkie imprezy jak WarsawComicCon czy wspomniany wcześniej Pyrkon. Od pewnego czasu w wakacje organizowane są Skierkony (w Skierniewicach), które bardzo przypominają wczesne Falkony – z bardzo bogatym programem i świetną lokalizacją, jednocześnie niezbyt zatłoczone, ostatnio przekraczające tysiąc osób.

Murgen: Do konwentów, które nadal zachowały kameralną atmosferę, oprócz Nordconu trzeba zaliczyć również SedeńCon. Jest organizowany od 1995 roku przez Wojciecha Sedeńko, działającego od dawna w fandomie redaktora i wydawcę. Konwent odbywał się w Nidzicy, a teraz w Waplewie, w ośrodku wypoczynkowym. Zarówno malownicze otoczenie (wśród lasów i jezior), pora roku (czerwiec), jak i ograniczona do niecałych 400 osób liczba uczestników pozwalają odpocząć od tłumów, które są obecne na innych tego typu imprezach.

Poza tym, że większość ludzi w Polsce uczęszcza na konwenty krajowe, to już od lat 80. polscy fani wybierają się na organizowane konwenty na świecie, Eurocony lub Worldcony. Od dłuższego czasu spora ekipa ludzi, która na nie jeździ, dzieli się informacjami i wiedzą o tym, jak to wygląda, jakie są punkty programu, a także, czym różnią się tamte konwenty od naszych.

Polska była miejscem kilku tego typu imprez. Pierwszym takim konwentem w Polsce był III Eurocon, zorganizowany w 1976 roku w Poznaniu. Później takie imprezy zwykle były organizowane w połączeniu z Polconami. W 1991 roku Krakowie były jednocześnie trzy połączone konwenty Polcon-Eurocon-Cracon, podobnie w 2000 roku w Gdyni (Eurocon-Polcon-Baltcon), a później w 2011 roku w Cieszynie (polskim i czeskim) jako Tricon (Eurocon-Parcon-Polcon).

PODSUMOWANIE

Druzila: Stało się to, czego chcieliśmy – fantastyka weszła do głównego nurtu. Obecnie większość blockbusterów w kinach to filmy fantastyczne. Dzięki serialom takim jak „Gra o Tron", filmom o Harrym Potterze czy np. grze „Wiedźmin" nasze grono poszerzyło się o nowych odbiorców, co wydaje się być pozytywnym trendem. Niestety, są to osoby, które poza wybraną „cząstką" szeroko rozumianej fantastyki nie interesują się innymi jej aspektami, w związku z tym nie są zbyt zainteresowane uczestnictwem w klubowych spotkaniach, prelekcjach czy konkursach. Swoje poglądy wymieniają w internecie w ramach grup fanowskich, co sprawia, że niektóre kluby fantastyki nieuchronnie się kurczą. Teraz o najnowszej „Diunie" można pogadać z kolegą z pracy lub koleżanką z sąsiedztwa, ostatecznie na grupach w mediach społecznościowych zgromadzonych wokół różnych influencerów, nie trzeba do tego innych fandomowiczów. Fandom zawsze był podzielony na „czytaczy", „graczy", „magicowców", „komiksiarzy", „rpgowców", „mangowców" itp., lecz wcześniej te grupy potrafiły się ze sobą dogadać. Dziś są one jak odrębne państwa, gdzie każdy mówi swoim językiem, ma swoich bohaterów, swoją kulturę i swoje banieczki informacyjne.

Konwenty obrały podobną drogę – z niewielkich lokalnych imprez ogólnofantastycznych wyewoluowały w wielkie festiwale fantastyki, gdzie głównymi atrakcjami nie są prelekcje czy spotkania z autorami, lecz zakupy gadżetów i konkurs strojów. Sztandarowym przypadkiem takiego festiwalu jest tutaj Pyrkon, będący swoistym polskim ComicConem. Coraz rzadziej na konwencie można kupić dobrą książkę, bo nie ma tam dużych księgarni ani wydawnictw. Miejsce autorów coraz częściej zajmują youtuberzy. Na prelekcjach (poza tymi najbardziej popularnymi) jest coraz mniej ludzi. Coraz większe i głośniejsze są wydarzenia okołofantastyczne – jak na przykład koncerty, wioski tematyczne, przestrzenie warsztatów i różnego typu gier itp. Większość konkursów cosplay to w 90% konkursy strojów z mangi i anime. I chociaż rozumiem te zmiany i ich kierunek, to jednak szkoda mi zakończenia ery starych dobrych kameralnych konwentów, które stawiały na bogaty program związany z literaturą, filmami i serialami oraz nauką.

Murgen: Stare konwenty miały swoją specyfikę, Polcon, dopóki funkcjonował jako konwent ogólnopolski, robiony był co roku przez inną ekipę.

HISTORIA FESTIWALU 2000-2019

Z jednej strony skutkowało to powtarzającymi się błędami, z drugiej sprawiało, że Polcony mocno się od różniły. Wśród punktów programu zawsze było sporo ciekawych atrakcji, zależnie od organizatorów akcenty były różne, jednak niezmiennie w podstawowym zakresie był to konwent literacki, z kulminacją w postaci Gali Zajdla, na której wręczano statuetki za najlepsze opowiadanie i powieść.

Z dzisiejszej perspektywy pisanie o końcu lat 80. to jak zanurzanie się w inny świat. Praktycznie zmieniło się wszystko poza tym, że nadal czytamy i oglądamy. Filmy na wideo to przeszłość, obecnie ich funkcję przejął streaming. Biblioteki nadal istnieją, to sposób przyswajania treści z książek poszerzył się o ofertę ebooków lub audiobooków. Gry funkcjonują sobie niejako obok fantastyki. Filmy czy seriale to również zjawisko żyjące własnym życiem. Fantastyka ewidentnie weszła do mainstreamu, zwłaszcza w przypadku najbardziej kasowych filmów, seriali i gier.

Mimo tego, że fantastyka trafiła pod strzechy, wiele osób, które zachwyca się nowymi filmami, serialami czy literaturą, ma słabe pojęcie o klasyce i historii fantastyki. Nie zdaje sobie sprawy, że często to, co oglądają w nowych produkcjach, wymyślono dawno temu, a nowe produkcje to kolejna ekranizacja starych dzieł. Coraz starszycg co mogą pokazać poniższe przykłady:

- od nakręcenia „Nowej Nadziei”, czyli pierwszej historycznie części „Gwiezdnych Wojen”, za trzy lata minie 50 lat;
- od otrzymania przez „Diunę” Franka Herberta nagrody Hugo w przyszłym roku minie 60 lat;
- od momentu powstania praw robotyki Asimova dzieli nas już 82 lata.

Mimo czasu, jaki minął od ich publikacji, wszystkie powyższe dzieła są obecne, w taki czy inny sposób, w kinie. Czy to w postaci kolejnych ekranizacji, czy kolejnych opowieści dziejących się w stworzonym świecie. Czasem różnych wersji klasycznych pomysłów, które w nowej formie mimo upływu lat, wciąż budzą zainteresowanie wśród kolejnych pokoleń widzów.

Wydaje się, że istnienie klubów fantastyki nadal ma sens, choć nieco zmieniła się ich funkcja. Kiedyś był domem dla wielu fandomów: literackiego, filmowego, rpgowego, komiksowego itp. Obecnie wszystkie te działy fantastyki znalazły sobie odrębne przestrzenie. Larpy i komiksy już od pewnego czasu mają własne imprezy. Miłośnicy planszówek i RPG spotykają się zarówno na imprezach ogólnych, jak i na małych lokalnych spotkaniach.

Kluby nie są już jedynym miejscem, gdzie nowa osoba może się zetknąć z fantastyką. Są raczej przestrzenią, gdzie można spotkać ludzi, którzy są fanami fantastyki od dawna.

DRUZILA I MURGEN, FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

HISTORIA OGÓLNOPOLSKIEGO FESTIWALU FANTASTYKI FALKON 2000-2019

KRZYSZTOF KSIĘSKI

Początki środowiska miłośników fantastyki w Lublinie sięgają końcówki lat siedemdziesiątych. To wtedy pojawiła się grupa studentów i już pracujących, organizujących w lubelskich akademikach pierwsze spotkania, na których dyskutowano o fantastyce. Pierwszą sformalizowaną organizacją był oddział lubelski Ogólnopolskiego Klubu Fantasy i Science Fiction, który jednak szybko się rozpadł. W jego miejsce pojawił się nowy twór. Był to oddział lubelski PSMF-u, a więc Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki. Część wcześniejszych uczestników spotkań w akademikach brała w nim udział. Tak powstała w Lublinie organizacja, która po rozmaitych przepoczwarzeniach istnieje do dziś.

Lubelski oddział PSMF-u błąkał się przez krótki czas po różnych lokalizacjach, by wreszcie około 1982 roku na wiele lat osiąść w Wojewódzkim Domu Kultury (późniejszym Wojewódzkim Ośrodku Kultury, który w 2022 roku został wchłonięty przez Centrum Spotkania Kultur). Statut PSMF nie przewidywał możliwości, by jego członkami były osoby małoletnie, a takich nie brakowało. Przedsiębiorczy lubelscy fantaści znaleźli zatem sposób, by obejść to ograniczenie. Przy lubelskim oddziale PSMF w 1984 r. założyli Klub Fantastyki „Syriusz", gdzie zaczęła się gromadzić młodsza część lubelskiego fandomu.

Wraz ze zmianami w 1989 roku PSMF uległ likwidacji. Tym samym w jego miejsce w Lublinie wszedł funkcjonujący przy nim klub, przyjmując nową nazwę – Lubelski Klub Fantastyki „Syriusz". Niebawem z niego wyłonił się nowy klub, złożony z młodych fanów fantastyki ekscytujących się grami fantastycznymi – Lubelska Sekcja Gier „Cytadela". Te dwa kluby, współpracujące ze sobą, organizowały pierwsze lubelskie konwenty.

Pierwszym z nich były Lubelskie Dni Fantastyki, organizowane rokrocznie od 1988 roku, nawiązujące do dawnych Lubelskich Dni Fantastyki Naukowej, których dwie edycje odbyły się niemal dekadę wcześniej, tj. w latach 1979–1980. Gromadziły one do 150 osób, a bilety nierzadko wyprzedane były przed ich rozpoczęciem. Podobnie LSG „Cytadela" organizowała swoje Geheimnisnachty, jednak one nie miały więcej niż 100 uczestników. Nie było żadnej ogólnopolskiej imprezy fantastycznej z prawdziwego zdarzenia. Wyjątkiem stał się Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Polcon, organizowany co roku przez inny klub, w innym mieście. Przeprowadzenie go w 1994 roku w Lublinie powierzono Lubelskiemu Klubowi Fantastyki „Syriusz". Tak zrodziła się legenda.

Lubelski Polcon odbył się w Akademickim Centrum Kultury „Chatka Żaka" i zgromadził blisko 500 uczestników z całej Polski. Na tamte czasy to był wynik bardzo okazały. Swoją obecnością zaszczycił uczestników sam Bruce Sterling – legendarny amerykański pisarz i krytyk związany z bardzo popularnym nurtem, jakim był cyberpunk. Tak powstał mit, marzenie o cyklicznej imprezie fantastycznej w Lublinie o zasięgu ogólnopolskim.

Do końca lat dziewięćdziesiątych Polcon z 1994 roku był jedyną ogólnopolską imprezą fantastyczną w Lublinie. Istniały jednak legenda i marzenie.

Pod koniec lat 90. LSG „Cytadela" chyliła się ku upadkowi, zaś do LKF „Syriusz" napłynęło sporo świeżej krwi – żądnej podboju świata młodzieży licealnej i studenckiej. Wśród nich powstała inicjatywa zorganizowania ponownie dużej, ogólnopolskiej imprezy fantastycznej. Tym razem jednak ma to być własny projekt, co roku rozwijany, pod egidą lubelskiego fandomu. Wczesną wiosną 2000 roku koncept nabiera konkretów. LKF „Syriusz" podjął decyzję o organizacji takowej inicjatywy, wybierając komitet organizacyjny z Krzysztofem Księskim na czele.

Zaczęło się szukanie nazwy konwentu, miejsca, gdzie się odbędzie, oraz sojuszników. Wszak każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku, zaś aby ją zacząć, należy zebrać drużynę. Dość szybko udało się zebrać ludzi z Syriusza, a do pomocy namówionych zostało kilka wiodących postaci z Cytadeli, z Piotrem Gnypem i Moniką Czarnecką na czele. Powstała również nazwa nowego konwentu. Jest nią Falkon. Zostaje też wybrana konwencja pierwszej edycji konwentu. To Samhain, a więc celtyckie święto zmarłych i inne światy po śmierci jako temat przewodni. Niedługo zostało zawarte porozumienie ze szkołą, gdzie ma się odbyć konwent. Jest nią IV Licem Ogólnokształcące im. Stefanii Sempołowskiej. To tu odbędzie się pierwsze siedem Falkonów, a lubelski konwent stanie się największy w Polsce. Nie uprzedzajmy jednak faktów. Na razie jest 2000 rok i nikt nie wie, jak się wszystko potoczy.

4 LO IM. S. SEMPOŁOWSKIEJ, fot K. Badowski, Falkon 2005

Członkowie Syriusza doszli do wniosku, że warto byłoby założyć stowarzyszenie, a więc osobę prawną dla tak poważnej inicjatywy. Syriusz jest bowiem tylko nieformalną grupą działającą przy instytucji kultury. Przygotowywanie statutu stowarzyszenia i innych dokumentów trwało kilka miesięcy. Wreszcie na miesiąc przed rozpoczęciem Falkonu stowarzyszenie zostaje zarejestrowane w sądzie. Formalnie pierwszy Falkon organizuje już Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza", jednak w praktyce głównie Syriusz, z pomocą kilku osób z Cytadeli (klub ten właśnie ulegał likwidacji). Oczywiście nazwa nowej organizacji nie jest przypadkowa – ma łączyć wiodące środowiska miłośników fantastyki z Lublina i okolic.

Pierwszy Falkon odbywa się pod koniec listopada 2000 roku i od razu jest dużym sukcesem. Przybywa na niego 430 osób z całej Polski, co już plasuje go zaraz za pierwszą piątką największych konwentów w kraju. Mniej więcej trzy czwarte uczestników to mężczyźni, w największym stopniu uczniowie szkół średnich oraz studenci. To zresztą jest największa grupa uczestników przez cały okres istnienia imprezy.

Chłód nadchodzącej zimy właściwie zawsze towarzyszył Falkonom. Organizowany na początku pod koniec listopada, z roku na rok przesuwał się powoli, aby pod koniec swego przedpandemicznego istnienia odbywać się na początku listopada. Niemniej to były niemal zawsze zimne dni, nierzadko z leżącym na chodnikach i dachach śniegiem lub prószącym delikatnym puchem. Ubrani w ciepłe kurtki i czapki przybysze, wypuszczając parę z ust, z roku na rok coraz tłumniej przybywali na Falkon. Każda kolejna edycja miała większą frekwencję niż poprzednia. Wyjątkiem był jedynie 2006 rok.

IV Liceum Ogólnokształcące w Lublinie, czyli szkoła konwentowa, była falkonową areną właśnie do 2006 roku. To budynek starego typu,

Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000 pod patronatem Kuriera

Zlot wampirów

Jeszcze do niedawna Lublin był miastem bezpiecznym. Wszystkie wampiry zginęły w krwawej walce z przyjezdnym zabijaką i nawet nocą można było bezpiecznie poruszać się po ulicach. Ale już zaczęły napływać do miasta kolejne „pijawki".

Na szczęście, tym razem ludzie zupełnie ich nie interesują. Wampiry chcą uczestniczyć w konwencie Falkon 2000, który zaczyna się już dzisiaj w IV LO, a potrwa do 26 listopada. Szczególnie interesującym punktem programu będą dla nich gry LARP. Wampiry z grupy *Lublin Nocą* zamierzają np. sądzić wampirzycę, która rzekomo bezprawnie zajęła tron lubelskiego księcia wampirów.

- To tylko zabawa - **tłumaczy Wojtek Jagodziński, student II roku europeistyki.** - Nie traktujemy jej zbyt poważnie. To tylko odskocznia od szarej codzienności. LARP jest skrótem od nazwy Live Action Role Play. Gracze odtwarzają swoje role jak w teatrze, z tą tylko różnicą, że są aktorami i publicznością równocześnie.

LARP-y mogą być rozgrywane w różnych konwencjach np: XVII-wiecznej Polski, średniowiecza czy przyszłości. W wakacje w różnych częściach Polski organizowane są kilkudniowe gry terenowe.

Na Falkonie 2000 LARP-y będą rozgrywane późną nocą, bo jak wiadomo wampiry nie lubią dziennego światła. Publiczność nie będzie na nie zapraszana, chyba że ktoś chciałby uczestniczyć w grze.

- Na Gladionie np. akcja rozgrywała się między dwoma zamkami oddalonymi od siebie o kilka kilometrów - **mówi szef grupy *Lublin Nocą*.** - Trzeba się było trochę nachodzić, a miejscowa ludność patrzyła na nas nieco dziwnie, gdy snuliśmy się po lasach w strojach i pełnych makijażach.

Najpopularniejszą konwencją w Lublinie jest *Świat Mroku*. W role wampirów wciela się kilkanaście osób, w większości studentów lubelskich uczelni.

- Jesteśmy jednym z najstarszych członków organizacji polska nocą (PlbN), która określa jak powinien wyglądać świat wampirów w Polsce - **mówi Wojtek.** - Dostosowujemy te zasady do naszych warunków.

Większość graczy ma zdolności aktorskie i marzy o scenie, chociaż nikt się do tego nie przyznaje. W czasie gry wampiry nie mogą się dotykać, ani używać rekwizytów, które mogłyby okazać się niebezpieczne dla partnera. Stosują Maskaradę - udają przed śmiertelnikami, że Świat Mroku nie istnieje - i starają się do nich upodobnić. Nawet ubierają się jak ludzie, no może tylko nieco bardziej elegancko i z większym smakiem. Lubią peleryny i koszule z długimi mankietami, a dziewczęta, bo i one lubią zabawę z dreszczykiem, koronkowe suknie.

Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki!

To już ostatnia szansa, aby wygrać wejściówkę na konwent Falkon 2000 oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*. Dzisiaj nagroda główna trafia do Tomka Wojciechowskiego z ul. Paderewskiego. Wejściówkę na konwent otrzymuje Przemek Łuczak z ul. Daszyńskiego.

A teraz czas na kolejne pytanie: Z jakiego kraju pochodzi księga Dracula?

Na odpowiedzi czekamy od godz. 14 do 16 pod numerem telefonu 532-66-34. Nagrodę można odebrać w sekretariacie redakcji ul. 3 Maja 14. W sobotę opublikujemy nazwisko ostatniego zwycięzcy.

Przypominamy, że wejściówki na konwent Falkon 2000, który zaczyna się już dzisiaj, można jeszcze kupić w sklepie *Krzyś* ul. Narutowicza 15, a w trakcie trwania imprezy - w IV LO im. St. Sempołowskiej, ul. Szkolna 4.

(ela)

Fot. Emilia Szumowska

przedwojenny, z wieloma korytarzami i dość zawiłym układem przestrzennym. Dzięki temu może nie było w nim nowocześnie, ale z pewnością klimatycznie. Aurę miejsca, która udzielała się również konwentowi, podkreślano w wielu relacjach na temat Falkonu. Szkoła falkonowa była też nieco zaniedbana, jak wiele podobnych placówek, dla których warunki peerelowskie przeciągnęły się do lat dwutysięcznych nowego wieku. Jednak na wspomnianą liczbę uczestników konwentu w zupełności na początku wystarczała. Sale lekcyjne i korytarze nie były wielkie, ale bez większego problemu mogły pomieścić wszystkich uczestników. Zresztą w tamtych czasach wygląd większości obiektów publicznych był nie najlepszy, byliśmy jednak do tego przyzwyczajeni. Było może siermiężnie i niebogato, ale swojsko i nastrojowo.

Impreza stale się powiększa, przekraczając 1000 uczestników i zostając w końcu największą imprezą fantastyczną w kraju. Wraz ze wzrostem zainteresowania rozwijał się również jej program, z roku na rok rozszerzany na kolejne atrakcje. Po kilku pierwszych edycjach uczestników przybyło na tyle, że trzeba było szukać dodatkowej przestrzeni. W sukurs przyszło sąsiadujące z liceum Gimnazjum nr 19. Budynek ten był bardzo podobny do licealnego – zarówno pod względem wyglądu, jak i klimatu. Kolejnych więc kilka edycji odbywało się jednocześnie w dwóch szkołach, dzięki czemu można było pomieścić wszystkich uczestników.

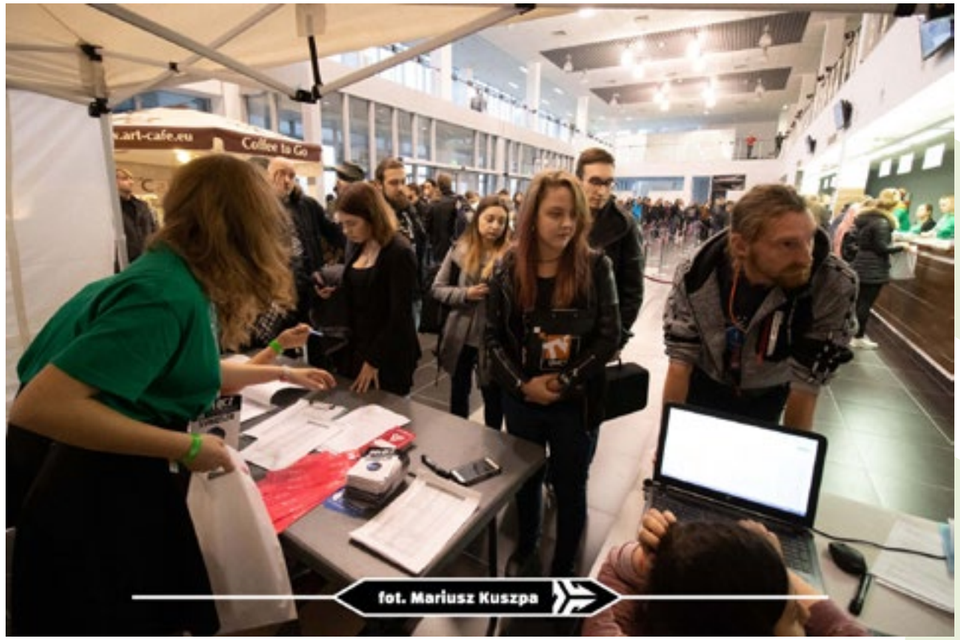
Program imprezy od początku stał na wysokim poziomie i był różnorodny. Nacisk kładziono na realizację hasła, że „sen będzie zwykłym marnotrawstwem" oraz „każdy znajdzie tu coś dla siebie". Od początku mocnym punktem był blok literacki. Składały się na niego liczne prelekcje związane z twórczością prozatorską polską i zagraniczną, jak również spotkania autorskie z czołowymi krajowymi pisarzami. Czasem udawało się również ściągnąć gościa zagranicznego, co przyciągało kolejnych uczestników i podnosiło rangę imprezie, tym bardziej, że w tamtym okresie zagranicznych pisarzy niemal nie widywało się na polskich konwentach, za wyjątkiem Polconów i katowickich Silconów.

NAGRODY W PUCHARZE MISTRZA MISTRZÓW, FALKON 2006 | fot. K. Księski

Od początku równie mocną częścią Falkonów były gry fantastyczne. Z początku były to gry fabularne, bitewne i karciane, z czasem dołączyły gry planszowe, gry wideo i larpy. Organizowano wiele sesji RPG, a mistrzowie gry otrzymywali zniżki lub nagrody rzeczowe za swoją pracę. Sporo też odbywało się prelekcji i dyskusji dotyczących różnych systemów RPG, sztuki prowadzenia sesji i grania. Można było spotkać czołowe postaci związane z branżą gier fabularnych w Polsce – szczególnie związane z Wydawnictwem Mag i Wydawnictwem Portal. Po krótkim czasie na Falkonach pojawiły się turnieje gier wideo, które przyciągały niemałą publiczność. Pojawiła się również oferta larpowa: na konwencie odbywało się zwykle kilka larpów, chociaż ich rozkwit miał dopiero nadejść dekadę później. Podobnie z grami planszowymi, których początkowo właściwie nie było na Falkonie, a które w końcu zaczęły zajmować najwięcej powierzchni.

Dla graczy gier karcianych i bitewnych także przewidziano sporo atrakcji. Były to rozmaite pokazy, nauka gry, a przede wszystkim turnieje i konkursy. Niektórzy przybywali na Falkon wyłącznie po to, aby uczestniczyć w turniejach, niewiele więcej ich interesowało.

Mocnym elementem Falkonów były konkursy. Poza wspomnianymi już turniejami, konkursom poświęcano jedną nitkę programową,



a więc możliwość uczestniczenia w nich istniała przez cały czas trwania konwentu. Były to głównie konkursy wiedzowe, dotyczące znajomości co bardziej wybitnych lub znanych dzieł literackich, filmowych czy growych. Pojawiały się również konkursy przekrojowe lub nie do końca wiedzowe, ale wymagające wysokich umiejętności, takie jak: konkurs muzyczny, kalambury itp.

Od początku Falkon stawiał na atrakcyjne nagrody. W każdym konkursie można było wygrać cenne nagrody rzeczowe. Starano się, aby pierwsze miejsce było szczególnie docenione, co wiązało się z przekazaniem zwycięzcy nagród o wartości około 100 zł. W tamtych czasach to było naprawdę dużo. Nagrodami bywały: książki, komiksy, gry RPG, maskotki, gadżety, czasopisma i wiele innych.

Nie byłoby współczesnej fantastyki bez filmów. Te również były prezentowane podczas Falkonów. Zwykle jedna z sal była przeznaczona na seanse, które odbywały się przez całą dobę. Trzeba jednak przyznać, że cieszyły się coraz mniejszym zainteresowaniem.

Właściwie od początku organizatorzy Falkonu kładli duży nacisk na materiały konwentowe. Każda kolejna edycja otrzymywała plakat z nową grafiką przygotowaną specjalnie w tym celu. Materiały z jednej strony były ładne i estetyczne, z drugiej zawsze mieściły się w odpowiednim klimacie, przyciągając wzrok i zachęcając do udziału w konwencie. Przy wejściu każdy uczestnik otrzymywał informator, a więc książeczkę, w której znajdowały się informacje o imprezie: regulamin, program, dane organizatorów, mapka terenu itp. Od początku w środku, aby wzbogacić publikację, zamieszczano również opowiadania i grafiki. Najczęściej były to utwory wcześniej niepublikowane, stworzone na potrzeby informatora konwentu.

Falkon się rozrastał. Nawet dwie szkoły przestały wystarczać. W sumie każda z nich nie była zbyt duża. Dodatkowo czasy się powoli

zmieniały, przestrzenie piękniały, a uczestnicy konwentów zaczęli oczekiwać wyższego standardu i większych przestrzeni. Po przekroczeniu tysiąca uczestników zaczęto szukać nowej lokalizacji. Wybór padł na Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (WSPA), zwaną popularnie Wyspą. Od 2007 roku właśnie na tej niepublicznej uczelni odbywał się Falkon.

Z przeniesieniem konwentu w nowe miejsce zbiegło się wchłonięcie LKF „Syriusz" przez LSF „Cytadela Syriusza". Teraz już to stowarzyszenie samodzielnie realizowało imprezę, chociaż w praktyce były to te same osoby, gdyż zdecydowana większość członków klubu należała do stowarzyszenia.

Przeniesienie konwentu na Wyspę dało możliwość dalszego rozwoju imprezy. Było tu więcej przestrzeni. Większe hole i korytarze prowadziły do nowocześnie jak na tamte czasy urządzonych sal, spośród których niektóre były wyraźnie większe niż we wcześniejszym miejscu. Wrażenie robiły szczególnie dwie aule. Dzięki temu na niektóre punkty programu w kilku przestrzeniach można było zgromadzić po kilkaset osób, co wcześniej było niemożliwe.

Program imprezy również się rozwijał. Przybywało bloków programowych, rosła frekwencja. Pojawiało się coraz więcej gości, na imprezę byli zapraszani właściwi wszyscy bardziej znani polscy pisarze fantastyki. Nierzadko pojawiali się twórcy z zagranicy, na czele z takimi gwiazdami, jak Peter Watts czy Wojciech Siudmak, nasz eksportowy artysta mieszkający na stałe we Francji.

Falkon stał się miejscem, z którym związane były różne nagrody branżowe. Tu odbywało się kilka edycji Pucharu Mistrza Mistrzów, a więc ogólnopolskiego konkursu na najlepszego mistrza gry. Przez kilka lat na Wyspie podczas Falkonu wręczano nagrodę im. Żuławskiego, jak również Nautilusa, przyznawanego przez nieistniejące już czasopismo „Science Fiction" czy nagrodę literacką „Horyzonty Wyobraźni" magazynu Qfant. Wreszcie w tym okresie powstały własne nagrody organizatora, jakimi były Drużynowe Mistrzostwa

Polski Gier Planszowych czy Konkurs NERD dla najlepszych graczy RPG.

Wydaje się, że najbardziej rozwinęły się na Falkonie gry. Boom zaczęły przeżywać planszówki. Miało to odzwierciedlenie w stale zwiększającej się przestrzeni games roomu, a więc przestrzeni przeznaczonej do grania wraz z wypożyczalnią gier, i w prezentacjach nowych tytułów. Podobnie działo się w przypadku gier fabularnych, gdzie sesje rpg stawały się coraz liczniejsze, wspierane przez różne inicjatywy propagujące nowe style grania, jak Orient Express. Rosła również oferta larpów, w których można było uczestniczyć podczas Festiwalu.

Z oferty programowej Falkonu zniknęły natomiast filmy. Program filmowy na konwencie nigdy nie cieszył się dużą popularnością. Wraz z upływem lat zainteresowanie tylko malało. Dochodziło do sytuacji, gdy na seans przychodziły dwie, trzy osoby. Podjęto decyzję, by zakończyć

FALKON 2012 NA TARGACH | fot. Krzysztof Drozd

organizowanie tych atrakcji. Było to zresztą zgodne z ogólnopolskim trendem.

Materiały falkonowe należały do najlepszych w kraju. Piękne ilustracje, kolorowe okładki, staranny i estetyczny skład i coraz większa objętość podobały się uczestnikom. Oprócz tradycyjnych treści informacyjnych umieszczano w nich niepublikowane wcześniej dzieła – literackie i graficzne, nierzadko poprzedzone konkursem i wybrane spośród zgłoszonych.

Już pod koniec organizacji Falkonów w „Czwórce" konwent stał się jednym z największych i najważniejszych wydarzeń o tematyce fantastycznej w Polsce. Na Wyspie jeszcze bardziej rozwinął skrzydła. Doceniany zarówno przez lokalny fandom, jak i przybyszów z całej Polski, zbierał wysokie oceny i był stałym miejscem pielgrzymek krajowych fanów fantastyki. Uważano, że warto na Falkonie być, spotykać się z publicznością, ogłaszać wyniki nagród i organizować premiery książek czy gier fantastycznych.

Imprezę zaczęły również zauważać lubelskie władze samorządowe. Pojawiły się pierwsze patronaty honorowe ze strony prezydenta miasta i marszałka województwa. Sama zaś impreza zaczęła otrzymywać wsparcie finansowe ze strony władz. Niewysokie, ale każdy zastrzyk finansowy być cenną pomocą i możliwością rozbudowania konwentu o nowe atrakcje.

Uczestników przybywało i już wkrótce okazało się, że Wyspa jest za mała. Budynek nie był z gumy, a nadzieje na jego rozbudowanie spełzły na niczym. Organizatorzy ratowali się, poszerzając liczbę obiektów konwentowych. Z początku była to tylko szkoła noclegowa, a więc miejsce, gdzie uczestnicy będą mogli swobodnie przenocować. Szybko okazało się, że to nie wystarczy. Konieczne było przeniesienie również części programu falkonowego. W ciągu kilku lat było to kilka szkół, najczęściej jednak wybór padał na Międzynarodowe Szkoły Paderewski, położone nieco ponad kilometr od Wyspy. Nie był to wybór optymalny, nie było jednak wyjścia. Wyspa, jak to się mówi, „pękała w szwach". Przemieszczanie się między obiektami było trochę niewygodne, szczególnie że listopadowa aura bywała uciążliwa. Narzekano więc na to w recenzjach, a organizatorzy głowili się, jak temu zaradzić.

Ostatecznie po znacznym przekroczeniu w 2011 roku 2000 uczestników uznano, że Wyspa jest już zbyt mała, aby nadal organizować w niej Falkon. Doszły do tego także problemy z porozumieniem się z władzami Wyspy odnośnie do kolejnej edycji festiwalu. Zdecydowano o szukaniu nowego miejsca. Poszukiwania trwały dosyć długo, bowiem dopiero w wakacje organizatorzy ogłosili nową lokalizację Falkonu. Zaskoczenie było spore, gdyż miejscem tym okazały się Targi Lublin.

Szlak przetarł już Pyrkon, który także przeniósł się na Międzynarodowe Targi Poznańskie i chwalił ten wybór. Lubelscy organizatorzy poszli więc w jego ślady. Wybór okazał się trwały, bowiem w latach 2012–2019 odbyło się aż osiem edycji w targowych przestrzeniach. Dopiero pandemia, która wybuchła w 2020 roku, przerwała ten cykl.

Festiwal nie od razu zajął całą przestrzeń targową. Pierwsza edycja, a więc Falkon 2012, dzieliła hale targowe z targami druku 3D. Dodatkowo pozyskano znajdujący się naprzeciwko Targów Lublin budynek Szkoły Podstawowej nr 20. Tam umieszczono gry fabularne i larpy oraz noclegi dla uczestników. O ile impreza Targów Lublin okazała się niewypałem, o tyle Falkon w nowym miejscu się udał. Ludzie dopisali, a Falkon osiągnął 3000 uczestników, pobijając po raz kolejny swój rekord frekwencji.

Przenosiny w nowe miejsce wiązały się z wyraźną zmianą charakteru konwentu. Zamiast ciasnych korytarzy uczelni do dyspozycji były wielkie przestrzenie targowe. W tamtym czasie, wydawały się ogromne. Pierwsze, mniejsza, miała blisko 3000 m^2, druga prawie trzy razy tyle. Miejsca było aż nadto, trzeba było w znacznej części wymyślić imprezę od nowa. Z drugiej strony bardzo mało było pomieszczeń konferencyjnych, właściwie tylko dwie sale konferencyjne oraz antresola, choć akustyka była tam fatalna. Z tego też powodu musiał zostać ograniczony na kolejnych Falkonach segment prelekcyjny.

Organizatorzy przez lata podejmowali wiele prób, aby powiększyć liczbę sala prelekcyjnych: budowano ze ścianek targowych sale prelekcyjne na końcu hali, prelekcje umieszczano w magazynach, wreszcie w ogrzewanych namiotach połączonych z jedną z hal. Żadne z tych rozwiązań nie było zadowalające i uczestnicy regularnie narzekali. Problemem była akustyka, ciasnota, duchota czy zbyt niska temperatura. To był stały kłopot i słabość imprezy. Co prawda jakość prelekcji, konkursów, spotkań autorskich i paneli dyskusyjnych stała na wysokim poziomie, ale mankamentem pozostawała mniejsza liczba bloków niż na innych dużych konwentach, jak również komfort ich odbioru przez słuchaczy w niektórych przestrzeniach.

Powyższe trudności nie powinny jednak przesłaniać skali nowych możliwości, jakie się pojawiły. Hale pozwalały na znaczne rozbudowanie atrakcji związanych z grami planszowymi i grami wideo. Pojawiła się scena, która umożliwiła tworzenie dużego bloku atrakcji scenicznych, takich jak przedstawienia, występy kabaretowe, koncerty. Teraz pokaz mody gotyckiej czy cosplay mogły zostać atrakcyjnie pokazane i zgromadzić wielką publikę. Znalazło się miejsce na duże wystawy oraz strefę walk na bezpieczną broń. Można było swobodnie i z rozmachem organizować pokazy tańców, walk, szermierki, akrobatyki itp. Wreszcie powstała możliwość tworzenia ogromnej przestrzeni targowej – ze stoiskami handlowymi i programowymi. Nie było już ścisku i wykorzystywania każdej wolnej przestrzeni, jak miało to miejsce w placówkach edukacyjnych. Na targach trzeba było się postarać, by wypełnić przestrzenie atrakcjami w taki sposób, by nie było zbyt dużo wolnych przestrzeni, co źle wygląda.

Doszło także do zmiany samej nazwy – słowo *konwent* zaczęło być wypierane przez *festiwal*. Nazwa *konwent* tradycyjnie dotyczyła imprez o tematyce fantastycznej, organizowanych

w szkołach lub domach kultury, rzadko w innych miejscach. Rozumieli ją członkowie fandomu fantastycznego, jednak dla ogółu społeczeństwa słowo to kojarzyło się niejednoznacznie, np. z konwentem seniorów w Sejmie czy jakimś bliżej nieokreślonym gremium związanym z religią chrześcijańską. Natomiast słowo *festiwal* odnosiło się do różnego rodzaju wydarzeń kulturalnych, zwykle kilkudniowych, skierowanych do dużej grupy odbiorców, będącym pewnego rodzaju świętem dla fanów danej tematyki. Pojęcie to było więc zrozumiałe zarówno dla fandomu, jak i osób spoza niego. A tych ostatnich zaczęło przybywać na imprezach fantastycznych w całym kraju, również na Falkonie. Nie bez znaczenia miało to również dla pozyskiwania środków na sfinansowanie imprezy przez podmioty z pierwszego czy drugiego sektora. Konwent był dla nich dość obcym i niezrozumiałym określeniem. Słowo *festiwal* rozumiał każdy.

Nowe miejsce generowało olbrzymie koszty. Były one wielokrotnie większe niż wcześniej. Jednak Falkon zaczął regularnie otrzymywać dotacje z Urzędu Miasta Lublin, nierzadko także od Województwa Lubelskiego, jak również z Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dodatkowo frekwencja zaczęła rosnąć w szybkim tempie, osiągając w 2016 roku nawet 9500 uczestników, a w 2019 roku aż ponad 12 000! Wpływy z powyższych źródeł umożliwiały pokrycie kosztów, aczkolwiek organizatorzy co edycję drżeli, czy uda się domknąć budżet. Zawsze się udawało, ale nigdy nie było pewności, że to nastąpi.

Współpraca z gospodarzami obiektów, w których odbywał się Falkon, bywała różna, chociaż zazwyczaj dobra. Organizować konwent w szkole czy na uczelni było znacznie jednak łatwiej. Kultura organizacyjna organizacji pozarządowej i placówki edukacyjnej są dosyć podobne. Łatwo więc znaleźć nić porozumienia. Wynajmując taki obiekt, bez problemu można umówić się na korzystanie z większości wyposażenia, jakim dysponowała szkoła. Wynajmując zatem taki obiekt, miało się od razu do dyspozycji znajdujące się w poszczególnych pomieszczeniach ławki, stoły i krzesła, nie było też problemu, aby korzystać ze sprzętu komputerowego czy konferencyjnego. Szkoły były przy tym bardzo otwarte, rozumiejąc, że dobro imprezy ma pośredni wpływ na dobro szkoły: zadowolony uczestnik z większą łaskawością spojrzy na gospodarza imprezy, która mu się podobała. Poleci ją, zapamięta w różowych kolorach i chętnie tam wróci. Władze szkoły są zazwyczaj pomocne i nawet jeśli o jakiś drobiazgach zapomniano wspomnieć, to nie kruszą kopii o byle co. Są otwarci i pomocni.

Z targami było trudniej. Ich kultura organizacyjna okazała się zupełnie inna. To podmiot merkantylny, nastawiony przede wszystkim na zysk, stąd niełatwo było porozumieć się z nim organizacji pozarządowej. A jednak się udało. Organizatorzy musieli przywyknąć do nowych zasad i precyzyjnego określania wzajemnych świadczeń. Targi dawały duże możliwości, były jednak wymagającym partnerem. Najbardziej zgrzytało przy pierwsze edycji Falkonu na Targach Lublin, z czasem było coraz lepiej, choć napięcia się zdarzały. Niemniej do 2019 roku Festiwal nieprzerwanie odbywał się właśnie tutaj. Także edycja 2020 miała mieć miejsca w przestrzeniach targowych, jednak pandemia uniemożliwiła organizację jakichkolwiek imprez, a szczególnie tak dużych. A apetyty były wielkie, po ogromnym sukcesie frekwencyjnym 2019 roku.

Falkon na targach doczekał się zmiany koordynatora. Dotąd wszystkie edycje koordynował Krzysztof Księski. W 2016 roku odszedł z zarządu LSF „Cytadela Syriusza" i trzeba było poszukać nowej osoby. Okazał się nią Daniel Furlepa. Jednak po jednej edycji doszło do kolejnej zmiany. Nowym koordynatorem Falkonu został Mateusz Psiuk. Po skoordynowaniu dwóch kolejnych edycji w latach 2017–2018 zrezygnował i znów pojawił się wakat. Nowym koordynatorem został znów Krzysztof Księski, który zorganizował Falkon 2019, ostatni przed pandemią.

Od pierwszych edycji Falkonu Festiwal współpracował z coraz szerszą bazą mediów i sponsorów. Patronat medialny nad konwentem obejmowały lubelskie dzienniki, lokalne rozgłośnie radiowe oraz telewizja i miejskie portale internetowe. Pisały natomiast właściwie wszystkie. Trudno spodziewać się, że tak duża impreza pozostałaby niezauważona.

Podobnie media branżowe. Tu mamy na myśli przede wszystkich portale internetowe, gdyż prasa o tematyce fantastycznej głównie ukazywała się w sieci. Obecnie właściwie poza „Nową Fantastyką", której wydanie papierowe co miesiąc trafia na półki, wszystko dzieje się tam. To jedyne pismo papierowe, które przetrwało, pozostałe zakończyły żywot albo przeniosły się do internetu. Tak więc o Falkonie pisały największe portale fantastyczne: Gildia, Poltergeist, Valkiria, Esensja, Fahrenheit czy należący do „Cytadeli Syriusza" serwis Paradoks, jak również wiele innych, mniejszych. Co roku publikowano newsy, zapowiedzi, relacje i fotorelacje. Dzięki temu informacja o Falkonach była żywa, pokaźna i nawet po latach w wielu miejscach w sieci można jeszcze odnaleźć niektóre materiały konwentowe. Wiele z tych mediów podejmowało współpracę patronacką nad Falkonami, dzięki czemu informacja o konwencie była szeroka.

Falkon podejmował również współpracę z innymi konwentami. Obejmowała ona zarówno imprezy z tzw. Forum Ściany Wschodniej, jak i inne wydarzenia o tematyce fantastycznej. FŚW była nieformalną grupą zrzeszającą miejscowości i konwenty odbywające się na ścianie wschodniej, w szczególności w województwach lubelskim i podkarpackim. Powstało na początku XXI wieku i przez blisko dekadę dość dobrze działało. Było agorą wymiany informacji, porad, kontaktów i pomagania sobie wzajemnie w organizowaniu konwentów. Ważną kwestią było wspólne ustalania terminarza imprez, aby możliwie ze sobą nie kolidowały, odbierając sobie nawzajem publiczność. A wszystko to odbywało się w przyjacielskiej atmosferze.

Do FŚW należały (poza LSF „Cytadela Syriusza") w szczególności: kluby z Chełma (Uherkon), Zamościa (Zamojskie Spotkania z Fantastyką), Tomaszowa Lubelskiego (Kreskon), Puław (Katharsis), Rzeszowa (R-kon i Nawikon), Mielca, Lubartowa (Mantikora i G-con) czy Świdnika (Świdkon). Od pewnego momentu kanwą dyskusji tej grupy w internecie stał się serwis Paradoks. Kluby sobie pomagały, dzieląc się wiedzą i doświadczeniem, wspierając punktami programu i wolontariuszami.

Wzajemna pomoc, przede wszystkim promocyjna, ale również nierzadko programowa, dotyczyła również odleglejszych konwentów. Falkon współpracował m.in. z Imladrisem, Polconami, Pyrkonem, Avangardą, Zahconem i wieloma innymi konwentami.

Zresztą promocja Falkonów stała przez wiele lat na wysokim poziomie. Wspomniano już wcześniej, że każda edycja doczekała się własnej grafiki, przygotowanej specjalnie na jej potrzeby. Używano jej przede wszystkim na plakatach i ulotkach wydarzenia. Wiele znalazło się na okładkach informatorów, szczególnie na późniejszych Falkonach, kiedy zaczęto przestrzegać spójności estetycznej i główną grafikę edycji umieszczano na wszystkich materiałach promocyjnych. Wcześniej bywało równie – szczególnie na pierwszych Falkonach na plakacie pojawiały się inne grafiki niż na okładce informatora.

W promocji stosowano wiele tradycyjnych form reklamy, a wraz z rozwojem internetu coraz bardziej skupiano się na promocji w sieci. Plakaty często pojawiały się też w autobusach komunikacji miejskiej. Co roku były także dystrybuowane w największych miastach Lubelszczyzny, jak również w niektórych miastach wojewódzkich, np. Rzeszowie, Krakowie czy Warszawie. Wraz z rozwojem imprezy i przeniesieniem jej na targi, zaczęto wykorzystywać bilbordy.

Bardzo ciekawą i atrakcyjną promocją Falkonów były tzw. trailery, czyli filmiki promujące wydarzenie. Pomysł powstał w 2005 roku i wtedy właśnie nakręcono pierwszy z cyklu

trailerów. Kolejne wychodziły co roku, choć nie każdy zyskiwał status oficjalnego materiału organizatorów. Filmy miały fabułę, były nastawione na ukazanie w jak najlepszych świetle imprezy i były pełne humoru, choć nierzadko zrozumiałego głównie dla fanów fantastyki. Apogeum przyniósł rok 2014, kiedy to po raz pierwszy nagrano profesjonalny trailer z udziałem studia filmowego. Film był tak dobry technicznie, że organizatorzy uznali, że nic już lepszego nie stworzą i więcej trailerów nie powstało. Wprowadzie pojawiały się jeszcze spoty reklamowe Falkonu, to już były typowymi reklamówkami, bez rozbudowanej części narracyjnej.

Największa lubelska impreza przez cały czas swojego istnienia współpracowała z wieloma firmami, przede wszystkim z branży. Status sponsora otrzymywały wiodące wydawnictwa w Polsce. Nie tylko chodziło o zwykłą wymianę świadczeń reklamowych w zamian za wsparcie rzeczowe lub finansowe. Często współpraca dotyczyła zapraszania twórców związanych z danym wydawnictwem, przygotowywania punktów programu, dostarczania namiarów na poszczególne osoby, jak również przekazywania np. grafik. Szczególnie bliską współpracę Falkony miały z wydawnictwami: Fabryka Słów oraz Dom Wydawniczy Rebis. Niemniej właściwie każda licząca się firma w branży współpracowała z Falkonem. Imprezą, na której warto się pokazać, warto w niej uczestniczyć i opłaca się współpracować. Dzięki m.in. tym relacjom na Falkonach pojawiali się czołowi twórcy krajowi, przyjeżdżały zagraniczne gwiazdy, a nagrody, jakie można było wygrać w konkursach i turniejach, należały do najwyższych na krajowych konwentach.

Wraz z rozwojem imprezy pojawiało się coraz więcej wystawców. Na szkolnych czy uczelnianych korytarzach miejsca nie było za wiele. Początkowo mieściło się raptem kilka stoisk, potem nieco więcej, ale dopóki nie udało się przenieść na targi, na Falkonach pojawiało się maksymalnie kilkanaście stoisk. Nie było więcej miejsca. Przede wszystkim już od pierwszych edycji można było u wystawców kupić książki. Właściwie od początku na Falkony przyjeżdżały z Olsztyna branżowa księgarnia i wydawnictwo Solaris, mająca potężną ofertę fantastyki. Pojawiały się też mniejsze wydawnictwa książkowe, jak również wydające gry fabularne, a potem również bitewne i planszowe. Wśród oferty nie zabrakło komiksów oraz wszelkich gadżetów: koszulek, kubków, podkładek i mnóstwa innych przedmiotów tak drogich fanom fantastyki. Na bazie tej popularności również organizatorzy Falkonu przygotowywali dla chętnych zakupu koszulki z danej edycji konwentu. Z czasem gadżetów falkonowych było więcej, obok wspomnianych koszulek pojawiały się: kubki, przypinki, chusty, czapki, maskotki, a nawet flagi i bielizna.

Wraz z przeniesieniem się do hal targowych Falkon zyskał ogromną przestrzeń handlową. Można było poszaleć. Standardowo udawało się zorganizować jednorazowo nawet około 150 stoisk, przy czym nieco ponad sto to były stoiska handlowe, pozostałe to stoiska reklamowe i programowe. Można było tu nabyć właściwie wszystko, czego miłośnik fantastyki potrzebuje, by rozwijać swoje hobby.

Jednak Falkon tworzyli przede wszystkim ludzie. Setki punktów programu przygotowywali specjaliści w danej dziedzinie, dając radość i satysfakcję uczestnikom. Poza tematami stricte fantastycznymi, wiele było prelekcji popularnonaukowych, spotkań, prezentacji, pokazów, premier, konwentów, spektakli i widowisk, a także mnóstwo gier, z jednym z największych w Polsce games roomów na czele.

Nad wszystkim czuwali organizatorzy i obsługa. Od początku imprezy do organizacji Falkonu garnęło się sporo osób. Najsampierw grono organizatorów liczyło kilka osób i kilkanaście dochodzących. Już w trakcie pierwszej edycji dołączały kolejne. Falkon stał się wydarzeniem, w tworzeniu którego warto uczestniczyć. Wkrótce do każdej edycji zgłaszało się tak wielu chętnych do pomocy, że niektórym organizatorzy musieli odmawiać. Praca przy Falkonie stanowiła

chlubę, źródło zadowolenia i poczucia satysfakcji z tworzenia tak fajnej, dużej i głośnej imprezy. Nic dziwnego, że liczba wolontariuszy pomagających przy konwencie (czy potem festiwalu) stale rosła do tego stopnia, że przy Falkonie 2019 pomagało aż 370 wolontariuszy! Łącznie przez Falkon przewinęło się kilka tysięcy osób, które współtworzyły tę imprezę. Uczestnicząc w jego organizacji, mieli okazję nabrać doświadczenia i wiele nauczyć. Niektórzy kontynuowali swoje przygody z organizacją imprez kulturalnych, w tym o tematyce fantastycznej, tworząc np. Dni Jakuba Wędrowycza, Festiwal Kultury Japońskiej Nejiro, Comiccon w Nadarzynie czy poznański Pyrkon.

Z drugiej strony cały czas następowała wymienność wśród organizatorów konwentu. Praca przy tak dużym wydarzeniu zajmowała wiele czasu i wymagała dużo pracy. Z roku na rok coraz więcej. Niektórzy się wypalali, innym nowe obowiązki i proza życia utrudniały dalsze prace organizacyjne.

Dodatkowo Lublin to miasto niebogate, z kiepskim rynkiem pracy. Nie tylko stan obecny, ale całe pierwsze dwie dekady XXI stulecia można określić w ten sposób. W pierwszej dekadzie problemem była praca, później – dobra praca. To powodowało, że wielu mieszkańców szukało szczęścia na zachodzie kraju – w bogatych miastach, takich jak Warszawa, Kraków czy Poznań, jak również za granicą – na Wyspach Brytyjskich, Niemczech czy Holandii. Dotykało to również ekipę organizatorów Falkonu. Właściwie co roku trzeba było szukać nowych osób do obsady niektórych stanowisk. A wymagały one niemałych kompetencji, co sprawiało, że niekiedy poszukiwania bywały trudne. Za każdym razem jednak się udawało.

Ostatecznie plany na dalszy rozwój Falkonu przekreśliła pandemia. Marzec 2020 roku rozpoczął dziwny, kilkuletni okres w naszym życiu, który przeorał nasze zwyczaje, oczekiwania i myślenie. Oznaczał koniec wielu inicjatyw, w tym Falkonu.

Na szczęście pandemia się skończyła, a Falkon powrócił. W lutym 2024 roku odbyła się XXI edycja, a w lutym 2025 roku odbędzie się kolejna. Jednak to już inna historia. Opowieść, którą napiszą młodsi.

WSPOMNIENIA
FALKON 2000-2006
EDYCJA I – VII

IV LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE

IM. S. SEMPOŁOWSKIEJ W LUBLINIE

FALKON W CZWÓRCE

KRZYSZTOF KSIĘSKI

Na przełomie wieków w Lubelskim Klubie Fantastyki „Syriusz” zaczęło pojawiać się sporo nowych osób. Pragnęły one rozwijać się fantastycznie i angażować w nowe inicjatywy. Rosła chęć zorganizowania na stałe ogólnopolskiego konwentu, którym Lublin mógłby się chwalić. To zresztą powtarzalne zjawisko: najpierw w danej miejscowości gromadzi się grupa miłośników fantastyki, potem szukają oni miejsca do spotkań, zakładają klub, organizują regularne spotkania i gdy ta sytuacja osiągnie punkt krytyczny – pojawia się chęć stworzenia własnej imprezy. Taki schemat w pewnym sensie miałmiejsce również w lubelskim fandomie.

Wczesną wiosną 2000 roku Tomasz „Winniczek” Winiarczyk na jednym z wtorkowych spotkań zwołał wszystkich obecnych i zaproponował, aby zorganizować ogólnopolski konwent. Wytłumaczył, że w klubie pojawiają się coraz częstsze głosy, aby stworzyć taką imprezę. Zapytał, kto chciałby dołączyć do komitetu organizacyjnego. Zgłosiło się siedmiu, ośmiu uczestników, z czego później część się wykruszyła jeszcze przed pierwszą edycją, inni po jednej czy dwóch, a pozostali wytrwali dłużej. Na koordynatora całego projektu „Winniczek” zaproponował Krzysztofa „Krzysia-Misia” Księskiego, ponieważ, jak to określił: „Krzyś-Miś jest największych orędownikiem tego przedsięwzięcia”. I tak się zaczęło.

Do współpracy udało się namówić Lubelską Sekcję Gier „Cytadela”, z siedzibą w Domu Kultury Spółdzielni Mieszkaniowej „Czechów” w Lublinie. W organizację Falkonu stamtąd włączyły się przede wszystkim trzy osoby: Monika Czarnecka, Piotr „Toread” Gnyp i Wojciech „Inkayon” Jagodziński. Wnet zabrano się do pracy.

Na początku pojawiły się dwie zasadnicze kwestie: znaleźć miejsce na konwent oraz założyć stowarzyszenie, które będzie go organizowało jako odrębny podmiot, posiadający osobowość prawną.

Załatwienie miejsca nie należało do łatwych. Nie mógł być to dom kultury, w którym odbywały się fantastyczne spotkania, bo był za mały, podobnie jak każdy inny w tamtym czasie. Musiała więc być to jakaś placówka oświatowa. Wydawało się, że to o tyle trudne, że chodzi o najem całej szkoły na cały weekend, czyli również noce. Była więc to sprawa nietypowa, a organizatorzy mieli wtedy małe doświadczenie.

Na pomoc przybyły, jak to nierzadko na wschodzie bywa, znajomości. Otóż jeden z organizatorów – Michał „Kapo” Tomaszkiewicz – miał dobrego kumpla, którego mama była dyrektorką jednej z lubelskich szkół Było to IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefanii Sempołowskiej przy ul. Szkolnej 4 w Lublinie. Porozmawiał z przyjacielem, a ten przygotował dobry grunt pod rozmowy.

Pamiętam, jak w czerwcowy słoneczny dzień wybraliśmy się na spotkanie z Panią Dyrektor Teresą Radzikowską-Łysiak, szefową rzeczonej szkoły. Byliśmy w trzyosobowym składzie: Monika Czarnecka, Michał Tomaszkiewicz i Krzysztof Księski. Rozmowa przebiegła w miłej atmosferze, a na zgłoszone wątpliwości odpowiadaliśmy rzeczowo i przekonująco. Pani dyrektor zgodziła się na zorganizowanie w jej placówce konwentu. Później dograliśmy szczegóły, podpisaliśmy umowę i mogliśmy śmiało tworzyć konwent. Wracając ze spotkania, przeszliśmy na piechotę ze szkoły do już teraz nieistniejącej Winiarni u Dyszona przy ul. Grodzkiej, nieopodal Trybunału Koronnego. Spacer trwał 10 minut. Było to o tyle istotne, że wybraliśmy właśnie ten lokal, jako klimatyczny i dobrze wyposażony, na knajpkę konwentową, a więc miejsce, gdzie po zakończeniu programu część uczestników Falkonu ruszy na wspólną integrację. Konwentowicze mieli mieć tu zniżkę i poza atmosferą, wiktem i rozmowami, czekał ich co roku koncert folkowo-rockowy,

bowiem przez kilka lat Winiarnia *u Dyszona* była związana z Falkonem.

Drugą kwestią było założenie stowarzyszenia i zarejestrowanie go w sądzie. To były jeszcze czasy małointernetowe, więc nie było wzorów statutów ani poradników, jak założyć organizację pozarządową. Warto mieć jednak w swoich szeregach osoby związane z prawem. Do pracy usiedli więc Monika Czarnecka i Krzysztof Księski (studenci prawa) oraz Tomasz Winiarczyk (świeżo upieczony magister prawa). Oparliśmy statut nowego stowarzyszenia na Regulaminie LKF „Syriusz”, jak również na statucie Europejskiego Stowarzyszenia Studentów Prawa ELSA. Na tej bazie stworzyliśmy projekt odpowiedniego dokumentu, który następnie uchwaliło walne zebranie założycielskie.

Długo głowiliśmy się nad nazwą, w końcu wymyśliliśmy miano łączące główne lubelskie środowiska fandomowe i odwołujące się do miasta, gdzie działaliśmy.
Brzmiało ono: Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza”. Dokumenty złożyliśmy w Sądzie Okręgowym w Lublinie i czekaliśmy na wpis. Ten nastąpił dopiero 24 października 2000 roku, a więc na miesiąc przed pierwszą edycją. Zostaliśmy stowarzyszeniem! Nie bacząc jednak na opieszałość wymiaru sprawiedliwości (jak widać niewiele się zmieniło do dziś), robiliśmy konwent.

Oczywiście już na początku wynikł spór, jak go nazwać. Rozmów i dyskusji było na ten temat sporo. Toczyliśmy je w klubie, w knajpach, na spacerach i domówkach. W końcu szala przechyliła się na korzyść jednej z nazw. Był nią Falkon. Nie ma pewności, kto ostatecznie ją wymyślił. Mnie się wydaje, że autorem był Wojciech Jagodziński, ale nie mam pewności, a czas tworzy mgłę, które zasłania wspomnienia.

Nazwa ogólnie została dobrze przyjęta i się podobała. Miała też kilka mocnych stron, które przeważyły o jej sukcesie. Kojarzyły się z czymś drapieżnym, szybkim, energicznym, w końcu słowo „falcon” w języku angielskim to sokół. Nawiązywała też do statku kosmicznego Hana Solo z „Gwiezdnych Wojen” noszącego nazwę Sokół Millenium. Wreszcie składała się z dwóch członów: „fal” i „kon”. Pierwsza była skrótem od hasła: Fantastyczny Atak Lublina. Druga natomiast jest charakterystyczna dla wielu innych imprez fantastycznych i stanowi skrót od wyrazu konwent. Pierwsza natomiast była skrótem od hasła: Fantastyczny Atak Lublina. W ten sposób cała nazwa prezentowała się wyśmienicie.

Początkowo używaliśmy jeszcze słowa Samhain, będącego nazwą celtyckiego święta zmarłych. Ta tematyka miała stanowić motyw przewodni dla pierwszej edycji Falkonu. Okazało się jednak ostatecznie tylko dopełnieniem nazwy pierwszej edycji. I tak Falkon pozostał, stając się znaną i cenioną marką konwentową w całym kraju, i istnieje do dziś.

Jako termin imprezy wybraliśmy ostatni weekend listopada. Nie był to przypadek, ale dobrze przemyślana data. Listopad nie był miesiącem zbyt popularnym na robienie konwentów, zresztą wtedy odbywało się ich znacznie mniej niż dziś. W 2000 roku miały się w tym miesiącu odbyć dwie imprezy – każda dwa tygodnie przed Falkonem – we Wrocławiu i w Łodzi. Uznaliśmy, że nie będą one zanadto rzutować na frekwencję naszego debiutu. Jednocześnie chodziły plotki, że przypadający na początek grudnia Nordcon, popularny szczególnie wśród bardziej dojrzałego fandomu konwent z tradycjami, nie odbędzie się.

Wielu traktowało tę imprezę jako zwieńczenie konwentowego kalendarza. Słysząc, że będzie odwołana, skierowali swoje oczy na powstającą lubelską imprezę. Ostatecznie Nordcon jednak się odbył, ale Falkon z pewnością zyskał odrobinę na frekwencji.

Co ciekawe, termin listopadowy był wcześniej tradycyjną datą Lubelskich Dni Fantastyki, a więc niedużej imprezy na 100–150 osób, organizowanej od 1988 roku. Raptem niecałe dwa lata wcześniej zdecydowano, że termin jesienny nie jest zbyt fortunny i zmieniono go na wiosenny. W ten sposób w Lublinie pojawiło się miejsce na Falkon w listopadzie.

Mieliśmy małe doświadczenie, ale wielki zapał i jasny cel. Postawiliśmy na program i na jak najlepsze warunki dla uczestników. Zakładaliśmy, że na pierwszej edycji pojawi się około 300 osób.

Wieść o organizowaniu ogólnopolskiego konwentu fantastycznego została przyjęta bardzo pozytywnie wśród miłośników fantastyki z Lublina. Dowiadując się jednak, że Falkon będzie organizowany na Czwartkowym Wzgórzu, naprzeciwko kościoła pw. św. Mikołaja, wiele osób wyrażało wątpliwości co do lokalizacji. Nie chodziło o samo położenie szkoły konwentowej czy kwestię dojazdu, bo impreza odbywała się w centrum miasta i dostęp do niej był bardzo dobry. Problemem było sąsiedztwo lubelskiej starówki, a szczególnie ul. Lubartowskiej, które ówcześnie cieszyły się raczej złą sławą. Uważano, że te rejony zamieszkiwane są przez środowiska patologiczne, co przekłada się na to, że spacer wieczorami przez okolicę może zakończyć się pobiciem lub rozbojem, a przynajmniej wyzwiskami ze strony podpitych tubylców. Czasy, kiedy lubelska starówka będzie tętnić życiem, a w knajpach będą przesiadywać tłumy ludzi, były dopiero przed nami.

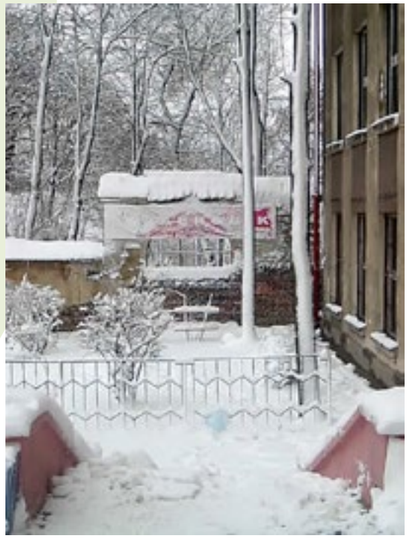
Siedem kolejnych edycji Falkonu pokazało, że obawy okazały się nieuzasadnione. Co prawda zanotowaliśmy kilka incydentów, takich jak zaczepki, wyzwiska czy nawet jedno czy dwa naruszenia nietykalności cielesnej, ale jak na tyle lat to dość mało. Ponadto nic poważnego nigdy nikomu się nie stało. Na szczęście. Zresztą co roku informowaliśmy policję i straż miejską, aby z uwagi na odbywającą się na ul. Szkolnej imprezę zwiększono liczbę patroli w okolicy. Służby brały to pod uwagę, zwykle zaglądając na Falkon z pytaniami, czy wszystko w porządku, i patrolowały okoliczne ulice i zaułki.

Kiedy spogląda się na Wzgórze Czwartkowe z perspektywy Zamku Lubelskiego, widać stojące naprzeciwko siebie, bokiem do obserwatora, dwa budynki. Z prawej wspomniana świątynia, z lewej budynek liceum. Łatwo więc było tu trafić, trzeba tylko wspiąć się na dość stromą górę, mijając liczne (w tamtym czasie) stragany. Sam budynek to przedwojenna konstrukcja, pięciopoziomowa, z grubymi, pachnącymi starością, murami, pełna zakamarków, nieoczywistych przejść i tajemniczych pomieszczeń. Układ jest nieintuicyjny i z początku można się tam trochę pogubić.

Na poziomie piwnicznym znajdują się dwie sale, na samej górze trzy. Ich rozłożenie jest tak specyficzne, że na usta ciśnie się określenie: lochy i wieża albo strych. Pozostałe poziomy są

KOŚCIÓŁ ŚW.MIKOŁAJA NA WZGÓRZU CZWARTKOWYM | fot. GGFF

WIDOK Z „CZWÓRKI" W STRONĘ ZAMKU LUBELSKIEGO | fot. arch. GGFF



WEJŚCIE NA FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

bardziej zwyczajne, a sale na nich – rozłożone dość równomiernie. Układ ten od razu narzucał pewne rozwiązania organizacyjne, pozwalające na wyodrębnienie poszczególnych bloków w określonych przestrzeniach. Gdyby spojrzeć z dzisiejszej perspektywy na ówczesny budynek, można by powiedzieć: stary, ciasny, dziwny i tajemniczy. Wtedy jednak wydawał się świetny i na pierwszych Falkonach znakomicie spełniał swoją rolę. Zarówno otoczenie szkoły, jak i sam budynek były bardzo klimatyczne. Doceniali to szczególnie gracze RPG, który chętnie zaszywali się w różnych wnękach, zaułkach i zakamarkach, by w spokoju rozgrywać sesje. Atmosfera była pierwszorzędna i wyjątkowa. Kiedy postanowiliśmy w 2007 roku przenieść Falkon w nowe miejsce, sporo było narzekań, że ucierpi na tym klimat konwentu. Niewątpliwie atmosfera się zmieniła, powstała jednak nowa, którą uczestnicy zaakceptowali i pokochali.

Jak już wspomniano, wielką wagę przywiązywaliśmy do programu. Uważaliśmy, że to on przede wszystkim decyduje o powodzeniu konwentu i o frekwencji. Od początku więc postawiliśmy na znanych i cenionych twórców, którzy mieli przyciągnąć widzów. I tak się stało.

Pierwsze Falkony miały cztery bloki programowe, prelekcyjno-konkursowe. Od czwartej edycji ich liczba, wraz z rosnącą frekwencją, wzrosła do sześciu. W ramach tych bloków odbywały się prelekcje, panele dyskusyjne, konkursy oraz spotkania autorskie. Gdy patrzę na line-up twórców z pierwszej edycji, to naprawdę jestem dumny. Od początku bowiem udawało się nam gościć największe nazwiska polskiej fantastyki. Na Falkon 2000 przybyli: Ewa Białołęcka, Anna Brzezińska, Piotr Cholewa, Jacek Drewnowski, Maja Lidia Kossakowska, Konrad Lewandowski, Antonina Liedtke, Andrzej Pilipiuk, Artur Szrejter, Artur Szyndler, Maciej Parowski, Jarosław Grzędowicz, Michał Studniarek, Tomasz Kreczmar, Tomasz Andruszkiewicz, Maciej Nowak, Miłosz Brzeziński, Ignacy Trzewiczek, Marek Noga i Remov.

Jak widać, już na pierwszą edycję przybyło kilkanaście mocnych nazwisk. Były to zarówno uznane gwiazdy polskiej fantastyki, jak i gwiazdy wschodzące, laureaci Nagrody Literackiej im. Janusza Zajdla, reprezentanci najważniejszych czasopism z branży („Nowa Fantastyka”, „Fenix”, „Magia i Miecz”, „Portal”), oraz najwięksi animatorzy gier fabularnych w kraju. Jak na pierwszą edycję konwentu to było duże osiągnięcie.

W następnych latach pojawiały się kolejne ważne postaci polskiej fantastyki, m.in. Marek S. Huberath, Jacek Komuda, Romuald Pawlak, Rafał Ziemkiewicz, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Przybyłek, Marek Oramus, Marcin Wroński, Andrzej Ziemiański, Eugeniusz Dębski i wielu innych. To u nas debiutowało w 2001 roku wydawnictwo Fabryka Słów, kiedy to postawiło stoisko ze świeżo wydrukowanymi „Kronikami Jakuba Wędrowycza” Andrzeja Pilipiuka, leżącymi na sianie, dostępnymi dla czytelników. Na Falkonie 2002 mogliśmy gościć pierwszego falkonowego pisarza zagranicznego – amerykańską gwiazdę cyberpunka – Pat Cadigan. To były naprawdę duże osiągnięcia.

ANDRZEJ PILIPIUK – SPOTKANIE AUTORSKIE, FALKON 2004 | fot. GGFF

PAT CADIGAN, FALKON 2004
fot. arch. LSF „Cytadela Syriusza”

Nazwiska znanych osób z branży przyciągają uczestników. Spotkania autorskie, prelekcje i panele dyskusyjne z udziałem takich gości cieszą się do dziś wielką popularnością. To eksperci, posiadający wiedzę, charyzmę i duże doświadczenie. Dzięki ich udziałowi program nabierał atrakcyjności i mocy. A kolejne Falkony tylko powiększały liczbę znanych gości.

Dużo miejsca od pierwszej edycji zajmowały prelekcje popularnonaukowe. Część była poświęcona fantastyce w różnych jej wymiarach. Część natomiast dotyczyła rozmaitych tematów z różnych obszarów wiedzy: historii, astronomii, psychologii, prawa, biologii czy chemii. Co ciekawe, nigdy nie było problemów z frekwencją. Okazało się, że uczestnicy Falkonów uwielbiają słuchać uczonych i specjalistów, którzy opowiadają z zaangażowaniem i pasją o najróżniejszych zagadnieniach.

Od drugiej edycji Falkonu stałą atrakcją konwentu była Księgarnia Solaris Wojciecha Sedeńki i Ryszarda Piaseckiego. Mieściła się w jednej z sal i oferowała ogromną liczbę książek o tematyce fantastycznej, zarówno rodzimych, jak i obcojęzycznych Solaris było jednocześnie wydawcą wydającym dużo fantastyki, szczególnie tej zza Bugu, choć nie tylko. Miało też ofertę właściwie wszystkich innych oficyn wydających fantastykę. Można się więc tu było zaopatrzyć niemal we wszelkie tytuły fantastyczne obecne na rynku. Na miejsce można było też otrzymać fachową poradę, a Wojciech Sedeńko co roku prowadził też prelekcje literackie propagujące czytanie dobrej fantastyki.

Dość często pojawiała się też księgarnia Sławomira Sączka z Częstochowy. Jego specjalnością były obcojęzyczne albumy z grafikami inspirowanymi fantastyką. Prace takich twórców, jak: Frank Frazetta, Luis Royo, Boris Vallejo i wielu innych przyciągały wielu zainteresowanych, szczególnie, że niektóre grafiki prezentowały skąpo odziane wojowniczki lub czarodziejki.

KONKURS, FALKON 2004 | fot. GGFF

Od początku Falkon postawił na konkursy wiedzowe. W pierwszej edycji konwentu było ich aż trzynaście. W następnych podobnie, ponieważ całą jedną nitkę programową przeznaczaliśmy na

GRA W MORDHEIM – FINAŁ MARIENBURG (GONZO) VS SKAVEN (KAROL) W ŚRODKU SĘDZIA (MARCYSIA) | fot. K. „Gonzo" Badowski

te atrakcje. Dzięki temu od rana do nocy odbywały się rozmaite konkursy dla uczestników. Niektórzy fani właściwie nie wychodzili z sali konkursowej, uczestnicząc po kolei we wszystkich rywalizacjach.

A było warto. Oprócz dobrej zabawy i integracji z innymi uczestnikami można było wygrać cenne nagrody. Od początku prezentowaliśmy pogląd, że laury powinny być godne. Nagradzaliśmy trzy pierwsze miejsca, a startowało się samodzielnie albo w drużynach dwu- lub trzyosobowych – w zależności od konkursu i liczby chętnych. Zwycięzca otrzymywał nagrody w wysokości około 100 zł, drugie miejsce – 60-70 zł, trzecie miejsce – 30-40 zł, niezależnie, czy startował sam, czy w drużynie. Nagrodami zwykle były książki, podręczniki RPG, komiksy, figurki, czasopisma. Wraz z rozwojem imprezy coraz więcej wśród nagród pojawiało się gadżetów, np. koszulek czy kubków. Dla przykładu, za pierwsze miejsce otrzymywało się zwykle trzy książki, podręcznik główny do jakiegoś systemu RPG, a na pierwszej edycji – pluszowego Osła bądź Kubusia Puchatka wielkości człowieka. Niektórzy wynosili z Falkonów naręcza nagród.

Obok konkursów od 2003 roku pojawił się trzydniowy blok koń-kursów. Były to konkursy na wesoło, na których nagrody były znacznie mniejsze, ale śmiechu co niemiara. Idea wzięła się z Wizkonu 2003, na którym całkiem spontanicznie powstał konkurs bezwiednego patrzenia się w przestrzeń, polegający na staniu przed ścianą i wpatrywaniu się w nią bez przerwy. Kto wytrzymał najdłużej, wygrywał. Konkurs ten powtórzyliśmy na Falkonie, dodając cały blok. Przykładowe koń-kursy to: toczenie kostki nosem po podłodze, jedzenie bułki na czas czy skakanie po torze z miotłą między nogami. Śmiech i doping stały się znakami rozpoznawczymi rywalizacji.

Środowisko miłośników fantastyki zrodziło się z miłości do literatury fantastycznej. Później doszedł film i były to dwa wiodące media, którymi pasjonowali się fani. Na przełomie lat 80. i 90. pojawiły się w Polsce gry fabularne, a do klubów fantastyki zaczęli przychodzić gracze. Tematyka również była fantastyczna, ale nowe medium interesowało tylko niektórych fanów, pozostali ograniczali się do literatury. Powstał wtedy podział na tzw. graczy i czytaczy. Ci drudzy ograniczali swoje zainteresowania fantastyką do literatury i filmu, pierwsi grali dodatkowo w gry fabularne. Zrodziła się między nimi niechęć i opozycja. Czytacze zarzucali graczom, że mało czytają, nie chodzą na prelekcje, powierzchownie interesują się fantastyką. Gracze nie pozostawali dłużni, oskarżając czytaczy o pogardę, lekceważenie ich potrzeb i złe traktowanie. Doszło do tego, że niektóre konwenty określano, że są przeznaczone głównie dla jednych albo dla drugich.

Falkon zaś od początku uważał, że wszystkie grupy zasługują na szacunek i poważne traktowanie. Wychodząc z tego założenia, pragnęliśmy tworzyć konwent dla wszystkich miłośników fantastyki. Chcieliśmy, aby na Falkonie każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Mając na uwadze ten cel, tworzyliśmy program zarówno dla czytaczy, jak i dla graczy. Stąd zapraszaliśmy i osoby znane w środowisku czytelników fantastyki, i graczy RPG. Taką mieliśmy ideę przed pierwszą edycją i staraliśmy się jej trzymać przez wszystkie lata istnienia imprezy.

Zatem oprócz atrakcji literackich od pierwszych Falkonów dużo było atrakcji związanych z grami. Po pierwsze goście związani z grami fabularnymi. Po drugie dużo prelekcji o grach. Po trzecie pełny blok gier bitewnych, a w nim turnieje z Warhammerem Fantasy Battle na czele, pokazy i nauka grania, warsztaty malowania figurek, konkursy na najlepiej pomalowaną figurkę. Szczególnie zapamiętałem Artura Szyndlera, człowieka-instytucję, autora pierwszej polskiej gry RPG „Kryształy Czasu" i wielkiego animatora gier bitewnych w Polsce. Wtedy pracował dla Games Workshop i odpowiadał za rozwój produktów firmy na polskim rynku. Miał niezwykły dar przyciągania młodych adeptów bitewniaków; wspaniale opowiadał o jednostkach i oddziałach walczących na polu bitwy. Zaraził swą pasją setki, jeśli nie

KONWENT *Miłośników Fantastyki Falcon 2002*

Fantastyczne dni fantastycznie się zapowiadają

W weekend same niesamowite, to znaczy fantastyczne rzeczy będą się działy w VI LO im. S. Sempołowskiej

W piątek rozpoczyna się tu Konwent Miłośników Fantastyki Falcon 2002 zorganizowany przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" i VI LO. Konwent będzie podzielony na kilka bloków tematycznych, a każdy zapowiada się niezwykle bogato. Przede wszystkim w Lublinie stawią się redakcje wszystkich ważnych pism fantastycznych i autorzy książek tego gatunku. Będzie też gość zagraniczny Pat Cadigan, bardzo dobrze znana zachodnim miłośnikom fantasy. U nas ukazało się tylko kilka jej opowiadań, ale podobno niebawem ma się pojawić w księgarniach powieść Pat.

Zaproszono także kilkunastu znamienitych gości, którzy wygłoszą prelekcje popularno-naukowe, będą prelekcje dotyczące gier fabularnych. Nie zabraknie też samych gier.

– Gra może trwać tak długo, jak długo gracze mają ochotę grać. Zwykle minimum to dwie, trzy do sześciu godzin. Ale znam takich, którzy na wakacjach potrafili grać trzy dni, z przerwą na sen – mówi Krzysztof Księski, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza".

Dodatkową atrakcją będzie blok Manga, tworzony przez Klub Miłośników Kultury Japońskiej Kodama. W ramach Mangi odbędzie się ceremoniał japońskiego parzenia herbaty, kalambury mangowe, konkurs wiedzy o Evangelionie i pokaz gry w karciankę DragonBall.

W programie Falconu znalazł się też blok filmowy, w którym oprócz czysto fantastycznych obrazów pojawią się filmy dość luźno związane z gatunkiem.

Konwent Miłośników Fantastyki potrwa do niedzieli. MIP

„Gazeta Wyborcza" jest patronem medialnym Konwentu Miłośników Fantastyki Falcon 2002

Pełny program Falconu jutro w „Gazecie Co jest grane"

Pat Cadigan, gość lubelskiej imprezy

tysiące ludzi. I co roku w Czwórce na Falkonach prowadził pokazy i naukę gry. Na jednej z pierwszych edycji wziął z sobą syna – może ośmioletniego chłopaka. Dziś to już dorosły mężczyzna, który kontynuuje działalność ojca, a Falkon był jedną z pierwszych imprez, w jakich brał udział.

Podobnie rozwijały się na Falkonach gry karciane, z najpopularniejszą karcianką na świecie – Magic: The Gathering. Można było zagrać w turniejach, wziąć udział w nauce gry, jak również po prostu pograć w przygotowanych przestrzeniach. W Czwórce grano też w Dooom Troopera, Sim Wiochę, Kult, Legendę 5 Kręgów czy Vampire: the Eternal Struggle, ale to Magic cieszył się największym zainteresowaniem.

Początkowo na Falkonach nie było właściwie planszówek. Przełom nastąpił w 2004 roku. Wtedy na polski rynek weszła firma Rebel, które zawdzięczamy boom na planszówki w naszym kraju. Porozumieliśmy się z nimi i przyjechali aż z Gdańska, żeby poprowadzić na Falkonie games room i zorganizować kilka turniejów. Początkowo przeznaczyliśmy dla nich jedną salę. Wystarczyło, ale zainteresowanie było duże. W kolejnym roku przeznaczyliśmy dwie i korytarz przed nimi. I znów przestrzeń zapełniła się graczami po brzegi. A to była dopiero zapowiedź wielkich games roomów w przyszłości.

Na początku nie planowaliśmy bloku gier wideo, ale już od drugiej edycji to się zmieniło. W niewielkiej pracowni komputerowej można było wziąć udział w szeregu turniejów i wygrać fajne nagrody. Może miejsca nie było dużo, ale pierwszorzędna atmosfera przyciągała sporo graczy. Zdarzały się też lata, gdzie obok pecetów do dyspozycji były również konsole, gdzie obok turniejów organizowano pokazy nowych tytułów.

Na Falkonach sporo miejsca poświęcaliśmy od początku grom fabularnym. Obok wspomnianych już atrakcji, dużo miejsca w Czwórce przeznaczaliśmy na sesje RPG. Sprzyjały temu przestrzenie szkoły, o czym była już mowa. Dla mistrzów gry przygotowaliśmy zniżki na wejściówki lub nagrody rzeczowe. Dodatkowo od początku przygotowany był system zapisów dla graczy na sesje. Te działania sprzyjały rozwojowi imprezy i gier fabularnych. W 2001 roku zorganizowaliśmy konkurs dla najlepszego mistrza gry „Mithrilowe usta", wzorowany na podobnym konkursie na Wizkonie w Międzyrzecu Podlaskim. Wreszcie zaczęliśmy gościć na Falkonach najważniejszy ogólnopolski konkurs dla mistrzów gry – Puchar Mistrza Mistrzów.

Jedną z najważniejszych dziedzin fantastyki jest film. Jednak jego publiczna prezentacja wiąże się z dużymi wydatkami finansowymi w związku z koniecznością poniesienia opłat licencyjnych. Jeszcze w latach 80. czy 90., mało kto się tym przejmował i filmy były wyświetlane piracko na wielu konwentach i innych imprezach kulturalnych. Później zaczęło się to zmieniać.

Organizując Falkony w Czwórce, od pierwszej edycji postanowiliśmy zaoferować uczestnikom blok filmowy. Przygotowana na ten cel sala wyposażona była w odpowiedni rzutnik i duży biały ekran, co umożliwiało atrakcyjny na tamte czasy sposób prezentowania dzieł 10 muzy. Mając na uwadze to, że dostęp do filmów w internecie stale się poszerza, uznaliśmy, że trzeba ludzi przyciągnąć czymś wyjątkowym. Wybór padał więc zwykle na klasyki, a więc obrazy fantasy i science fiction, które każdy fan powinien obejrzeć, oraz filmy z początków kinematografii. Te ostatnie stanowiły nie lada gratkę, gdyż dostęp do nich był bardzo ograniczony: nie tylko trudno było je gdziekolwiek obejrzeć, ale nawet poczytać na ich temat. Zdecydowana większość konwentowiczów nie miała wiedzy, kiedy, gdzie i czym zaczęło się kino fantastyczne. My zaś zaczęliśmy współpracować z Henrykiem Urbanem, który do takich filmów i kopii, które można publicznie wyświetlać, miał dostęp. Puszczaliśmy więc takie rzadko spotykane dzieła, jak „Podróż na Księżyc" z 1902 r., „Nosferatu – symfonia grozy" z 1922 r., „Metropolis" z 1927 r., „Psa Andaluzyjskiego" z 1929 roku czy „King Konga" z 1933 r., jak również wiele innych, od których premiery minęło więcej niż 70 lat, a więc trafiły już do domeny publicznej.

O ile w pierwszych edycjach Falkonu sala kinowa cieszyła się sporym powodzeniem, to z każdą kolejną odsłoną konwentu jej popularność malała. Na ostatnich edycjach w seansach uczestniczyło po kilka osób. Niestety, warunki nie były na tyle atrakcyjne, aby przy rozwoju internetu przyciągać kinomanów mających możliwość obejrzenia tych samych tytułów na własnych monitorach w domu.

Od początku Falkon dbał również o atrakcje dodatkowe. Szczególnie na początku nie było ich dużo, niemniej w każdej edycji przynajmniej kilka takich wydarzeń miało miejsce. Po pierwsze były to pokazy walk, najczęściej walki rycerskie przygotowywane przed jedno z lubelskich bractw. Niekiedy organizowano pokazy wschodnich sztuk walki, np. karate, kendo czy dżudo. Co roku również mogliśmy liczyć na warsztaty taneczne, np. tańców dawnych, celtyckich lub flamenco. Cieszyły się one dużą popularnością zarówno wśród kobiet, jak i mężczyzn.

Ważnym elementem programu były również koncerty. Nie odbywały się one na terenie samego konwentu, lecz we wspomnianej już knajpce konwentowej. Przez kilka lat była to Winiarnia u Dyszona, potem pub Publika. Muzyka, jaka nam towarzyszyła, współgrała z gustami przeważającej części uczestników Falkonu. Był to folk, rock, metal. Wieczorami wielu konwentowiczów przenosiło się do knajpy konwentowej (ale również do innych miejsc), w której przy dobrym jedzeniu i piciu można pogadać, integrując się z innymi fanami. To tu przez kilka lat w ramach Falkonów odbywały się biesiady sarmackie, a uczestnicy, przebrani w kontusze, żupany i delie, naśladowali naszych przodków. Umiejscowienie konwentu obok Starówki sprzyjało takim wypadom.

Z innych nietypowych wydarzeń należy wymienić godzinę dowcipów Mike`a. Michał Zaród siadał na sali gimnastycznej i przez godzinę opowiadał dowcipy do zgromadzonego tłumu. Można powiedzieć, że to były taki dzisiejszy stand-up, choć w Polsce właściwie nikt jeszcze nie uprawiał tego rodzaju satyry. Michał jednak miał niebywały dar zabawnego opowiadania historii i natychmiastowego rozśmieszania słuchaczy.

Natomiast z poważnych wydarzeń na kilku Falkonach odbyła się niedzielna msza święta. Był to czas, kiedy jednym z członków „Cytadeli Syriusza" był ksiądz Damian Kalemba z zakonu Marianów. Któregoś razu zapytał na konwencie, czy może zorganizować w jednej z sal poranną mszę dla zainteresowanych, i uzyskał zgodę. Msza się odbyła w niedzielę rano przed rozpoczęciem programu, a uczestniczyło w niej chyba kilkanaście osób. Nie musiały opuszczać konwentu, a mogły na miejscu wziąć udział w obowiązku każdego katolika. I tak było na kilku Falkonach aż do czasu, kiedy nasz ksiądz wyjechał z Lublina.

Jak to zwykle w naszym kraju sprawa podzieliła fandom. Jedni chwalili pomysł i otwartość organizatorów, dzięki której łatwiej mogli wziąć udział w liturgii. Inni krytykowali, uznając, że konwent powinien być apolityczny i areligijny. Ja mogę powiedzieć, że msza nie przeszkadzała w żadnym stopniu w przewidzianych w programie atrakcjach, było całkowicie dobrowolna. Gdyby przyszedł do nas przedstawiciel innego wyznania z podobną propozycją, też byśmy się zgodzili.

Falkon od początku słynął z materiałów promocyjnych na wysokim poziomie. Plakaty doceniali i podziwiali niemal wszyscy. Każdy uczestnik przy wejściu otrzymywał informator ze wszystkimi potrzebnymi informacjami, jak również ze świeżymi, bo wcześniej niepublikowanymi, opowiadaniami i grafikami. A od 2005 roku co roku tworzyliśmy trailery, czyli filmy promocyjne. Kręciliśmy je według własnego scenariusza i własnymi siłami. A umiejętności, co do dużo mówić, mieliśmy amatorskie. Nie brakowało nam jednak pomysłów i pasji. Do tej pory można je oglądać na YouTube.

Przez pierwsze trzy edycje ukazywał się periodyk noszący nazwę „Falkon Times". Kilku organizatorów tworzyło go na bieżąco, podczas trwania konwentu. Znajdowały się w nim śmieszne opowiadania, sztubackie dowcipy i relacje z tego, co dzieje się na imprezie. Ludzie byli zachwyceni, walczyli o dostęp do kolejnych wydań. Łącznie ukazało się się dziesięć numerów czasopisma.

Atmosferę Falkonów budowali oczywiście ludzie, my jako organizatorzy tylko przygotowywaliśmy pod to bazę. I udawało się. Ludzie chwalili konwent za niepowtarzalny klimat, połączony z dobrą organizacją i atrakcyjnym programem. Miało to też przełożenie na nagrody, np. Informator Konwentowy, popularny portal internetowy poświęcony imprezom fantastycznym, uznał Falkon za najlepszy konwent sezonu edycja zima 2005/2006, a w kolejnych latach nasza impreza utrzymywała się w topce najlepszych konwentów w Polsce. Patrząc wstecz, trzeba zaznaczyć, jak bardzo zmienił się wygląd konwentu.

Pierwsze siedem Falkonów odbyło się w starej szkole. Widząc fotografie z tamtych lat, nie sposób zauważyć, jak skromnie było to wszystko urządzone. Dominowały wyblakłe brązy mebli i boazerii w różnych odcieniach oraz ciemna zieleń tablic pobrudzonych kredą. Po korytarzach snuli się nastolatkowie i dorośli w przeważającej części płci męskiej, ubrani w rozciągnięte swetry, bluzy, T-shirty, prawie zawsze czarne, ewentualnie w koszule w kratę. Większość stanowili długowłosi z rozpuszczonymi „piórami", zapatrzeni w swoje hobby jak Gollum w pierścień władzy. Dziewcząt i kobiet w tym towarzystwie było mało i wyglądały podobnie jak płeć przeciwna. Osób noszące się bardziej kolorowo stanowiły zdecydowaną mniejszość. Nic dziwnego, w tamtych czasach fantastyka była niszą, nie tak dużo osób się nią interesowało, a wielu członków fandomu miało poczucie przebywania w getcie.

Frekwencja na Festiwalu Falkon w latach 2000-2006:

2000 – 430 uczestników

2001 – 480 uczestników

2002 – 650 uczestników

2003 – 820 uczestników

2004 – 900 uczestników

2005 – 1080 uczestników

2006 – 1000 uczestników

To się jednak stopniowo zmieniało. Wraz z wzrostem popularności Falkonu otwierał się on coraz bardziej na mainstreamową publikę. W imprezie pojawiało się więcej kolorów. Coraz częściej mówienie sobie po imieniu przez uczestników konwentu (co było starym fandomowym zwyczajem), zastępowało słowo „pan" kierowane przez młodych do starszych fanów. Spotykało się to oczywiście ze zdecydowaną reakcją, z żądaniem, aby mówić do każdego po imieniu, jak to było w zwyczaju, niektórym jednak nie było łatwo przywyknąć.

Dobrze nam było w Czwórce, ale rozrost imprezy sprawiał, że potrzebowała więcej miejsca. To udało się znaleźć w sąsiadującym Gimnazjum nr 19 przy ul. Szkolnej 6. Dzięki ówczesnej Pani Dyrektor Elżbiecie Bolibok mogliśmy przenieść tam część programu, przede wszystkim część atrakcji dla graczy. Ostatnie trzy Falkony na Czwartku, w latach 2004–2006, odbywały się w dwóch budynkach. W stołówce gimnazjum dodatkowo można było zjeść naprawdę dobre i niedrogie obiady.

Współpraca z Czwórką przebiegała bardzo dobrze, co zawdzięczamy Pani Dyrektor Teresie Radzikowskiej-Łysiak, jak również oddelegowanej z sekretariatu do kontaktów z nami Pani Iwonie Stefaniak. Niestety, wszystko, co dobre kiedyś się kończy. Ostatnie dwie edycje osiągnęły czterocyfrową liczbę uczestników. W dotychczasowym miejscu było ciasno i tłoczno. Potrzebowaliśmy też obiektu bardziej nowoczesnego obiektu, lepiej wyposażonego, z większymi salami. Trzeba było poszukać nowego miejsca na Falkon. I tak też się stało.

WSPOMNIENIA FALKONOWE

MARCIN „MAZGAROX” GARBOWSKI

Pierwszy Falkon nie był moim pierwszym konwentem fantastycznym, mimo że odbył się, gdy miałem skończone 13 lat. Wcześniej byłem na Krakonie 2000, który wywarł na mnie bardzo duże wrażenie, ale było to w ramach rodzinnej wycieczki do Krakowa. Znałem wtedy moich bohaterów, tj. redaktorów nieodżałowanych czasopism eRPGegowych „Magia i Miecza| i „Portal” jako czytelnik, ale byłem zupełnie anonimowy, chociaż pisałem już wtedy do szuflady różne przygody i materiały z myślą o publikacji w tych periodykach. To okres między lutym a listopadem 2000 roku był czasem, kiedy zintensyfikowałem swoją aktywność fandomową – po pierwsze, dołączając do list mailingowych „Portalu” i „MiM-a” z trollingowym wdziękiem typowym dla nastolatka, oraz po drugie, dołączając do LKF Syriusz (prekursorki stowarzyszenia „Cytadela Syriusza”).

Do listopada 2000 i pierwszego Falkonu udało mi się zaistnieć w świadomości wspomnianych przeze mnie bohaterów, nawet parę tekstów miałem przyjętych do publikacji w internetowych i papierowych edycjach tych pism. Z tej przycyzny udział w Falkonie był dla mnie pierwszą okazją do udziału w konwencie jako bardzo młody, ale jednak aktywny fan. Mimo ostrych niekiedy wymian zdań, interakcji off-line były w dużej mierze bardzo sympatyczne. Po dziś dzień pamiętam kontakty z Michałem „Puszonem” Stachyrą, Michałem „Puszkinem” Marszalikiem czy Remigiuszem „Removem” Wilkiem. Zwłaszcza ostatnia interakcja – „weź taborecik jak do mnie mówisz” – przeszła potem do pewnego kanonu, przywoływanego potem przez wiele lat. Wisienką

MARCIN I JACEK GARBOWSCY NA FALKONIE 2003
fot. K. „Gonzo” Badowski

na torcie był udział w sesji RPG w hotelu przy ulicy Podzamcze nieopodal legendarnej „Czwórki”, gdzie odbyło się kilka pierwszych Falkonów i Dragonów. Prowadzącym sesję był nie kto inny jak mój bohater z tamtego czasu – Ignacy Trzewiczek, który aktualnie znany jest jako szef jednego z czołowych wydawnictw gier planszowych, tj. „Portalu”, a wśród współgraczy byli Marek i Klemens Nogowie oraz Jerzy „JuRzy” Szeja.

Niestety, mimo, że przygoda rozgrywająca się w realiach podobnych do fabuły „Obcego” toczyła się bardzo sprawnie i była to pierwsza sesja w życiu prowadzona przez Mistrza Gry

o takim warsztacie, to pierwszy Falkon był dla mnie podobny do Balu Kopciuszka. Byłem za młody, żeby w pełni skorzystać z „obozowego doświadczenia” wczesnych konwentów i rodzice nie pozwolili mi na nocowanie w szkole wzorem starszych fanów. Niemniej doświadczenie magii pierwszego Falkonu na długo powiązało mnie ze stowarzyszeniem „Cytadela Syriusza”. W kolejnych latach już nie tylko nocowałem na konwentach, ale też współorganizowałem parę edycji. Z czasem zainteresowanie RPG i samą fantastyką osłabło – chociaż w orbicie „Cytadeli” i Falkonu pozostawałem przez wiele lat. Z kolegą ze stowarzyszenia – Krzyśkiem „Gonzem” Badowskim – graliśmy w inspirowanym Monty Pythonem kabarecie „Stonka”, a sama science-fiction i prelekcje kolegów – zwłaszcza Piotra „Neratina” Florka czy Pawła „Litwina” Litwińczuka – stały się inspiracją dla mojego akademickiego zainteresowanie transhumanizmem, na którym uciułałem licencjat, magisterkę i doktorat, ale to temat na zupełnie inne wspominki...

AUTOR WSPOMNIENIA NA FALKONIE 2003 | fot. K. „Gonzo” Badowski

AUTOR WSPOMNIENIA NA FALKONIE 2007 | fot. K. Księski

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

MOJE FALKONY

MARCIN ‘SEJI’ SEGIT

Na mój pierwszy Falkon pojechałem trochę w ciemno. Słyszałem dobre opinie o edycji z 2000 roku i uznałem, że warto się wybrać do Lublina. Wydaje mi się, że pociągiem jechałem sam. Parę innych osób miało dotrzeć w piątek wieczorem. Wszedłem na konwent i… zgubiłem się.

Falkon 2001 na zawsze zapamiętam jako imprezę, gdzie znałem może dziesięć osób: ekipę, która przyjechała z Krakowa, przypadkiem spotkanego znajomego oraz poznanego wcześniej mailowo koordynatora konwentu, Krzysztofa „Krzysia-Misia” Księskiego. Cała reszta z rzeszy coś koło 600 uczestników była dla mnie tajemniczym tłumem, który przybył na Falkon. Miałem już w tym czasie za sobą nieco zlotów miłośników fantastyki i trochę znajomych w fandomie, ale wtedy poczułem się bardzo mały i bardzo, bardzo samotny. A kiedy dowiedziałem się, że zdecydowana większość uczestników pochodzi z Lublina i okolic (bliższych lub dalszych, ale ogólnie rzecz biorąc z tak zwanej ściany wschodniej), zabrakło mi słów. To zdumienie towarzyszyło mi potem przez kilka kolejnych lat i jeszcze długo było dla mnie zagadką, jak organizatorzy byli w stanie przyciągnąć na imprezę tyle osób z regionu.

W 2001 czułem się na Falkonie jak na pierwszym konwencie w życiu. Jednak wracając do Krakowa, mogłem już powiedzieć, że znam kilkanaście – jeśli nie kilkadziesiąt – osób z lubelskiego fandomu. Poznałem tam także organizującą konwent ekipę z Cytadeli Syriusza, przemiłych i serdecznych ludzi. Potem już z każdego kolejnego Falkonu wyjeżdżałem bogatszy o nowe znajomości, do tego nie tylko z ludźmi z Lubelszczyzny. I tak było przez kilka kolejnych lat: te same roześmiane twarze, ci sami świetni ludzie. Śmiech, radość, uściski i opowiadanie, co i kogo słychać.

Przez jakiś czas Falkon był dla mnie bardzo ważnym konwentem. To było wyjątkowe miejsce na mojej prywatnej mapie konwentowej, do którego za pierwszym razem pojechałem sam, a wróciłem z całą hordą nowych znajomych i przyjaciół. I choć po 2009 roku miałem sporą przerwę w wyjazdach do Lublina, a potem na Falkon wracałem sporadycznie, nadal bardzo dobrze wspominam te wypady. Nic bowiem nie zastąpi tamtej atmosfery serdeczności, ataku zimy w 2004 roku, zwariowanych koń-kursów i tego wszystkiego, co sprawiało, że przez niemal dekadę nie wyobrażałem sobie, że w listopadzie miałbym nie pojechać do Lubina na spotkanie z ekipą z Cytadeli Syriusza.

MOJE FALKONY

MAREK S. HUBERATH

Wstęp

Pierwszy raz na lubelskim konwencie pojawiłem się, zanim jeszcze stał się Falkonem. Było to w 1997 roku, na X Lubelskich Spotkaniach z Fantastyką, zorganizowanych przez Winniczka. Konwent odbył się już w terminie właściwym dla późniejszego Falkonu (na ogół to druga połowa listopada). Miałem tam spotkanie autorskie, a wcześniej wziąłem udział w panelu dyskusyjnym „Podróże w czasie i przestrzeni". Potem było już tylko lepiej.

FALKON 2002

W czasach moich pierwszych Falkonów byłem jeszcze niezmotoryzowany, a na Falkon 2002 pojechałem okrężną drogą, pociągiem przez Warszawę, żeby koniecznie przed konwentem zajrzeć do księgarni Taniej Książki w Hali Koszyki.

Zaraz po przyjeździe do Lublina, w piątek zdążyłem akurat na połowę wystąpienia Rafała Ziemkiewicza, a zaraz potem byłem już na całym wystąpieniu Gienia Dębskiego. Natomiast w sobotę wysłuchałem Andrzeja Zimniaka, księdza Wargackiego, Winniczka i Pawła Ziemkiewicza; potem sam powiedziałem o wodzie.

Dobrze się ich słuchało, ale z tego konwentu zostało mi w pamięci co innego. Otóż w tamtym czasie, pracując nad „Miastami pod Skałą", szukałem po Europie motywów Tańca Śmierci, dlatego z Lublina wracałem taką trasą, żeby w Tarłowie obejrzeć w tamtejszym kościele rzadki w Polsce motyw Tańca Śmierci, porywającej w tany różnych przedstawicieli polskiego społeczeństwa.

Taniec Śmierci z Tarłowa zadziwia. Jest powściągliwy i powolny jak chodzony, a nie jak oszalałe pląsy kankana czy twista. Śmierć zachowuje się powściągliwie, dyskretnie i z szacunkiem dla porywanych. Unika drastycznych szczegółów. Wprawdzie porywając nieco wydekoltowaną panią o mocnym makijażu, nieprzyjemnie wystawia na widok fragment zgniłego jelita cienkiego, jednak za to Śmierć wtedy to tylko maska kościotrupa, nałożona na twarz zwyczajnego człowieka, któremu zgniło jelito.

Potem Taniec Śmierci pojawił się w tekście i na ilustracjach „Miast pod Skałą" wydanych przez Wydawnictwo Literackie, lecz raczej przypominał rozpasany „Triumf Śmierci" Pietera Brueghla z Prado.

Faktycznie wtedy obejrzenie kościoła w Tarłowie bez własnego środka transportu było bardzo złożone: autobus do Ożarowa, stamtąd okazją do Tarłowa, było to jeszcze w miarę łatwe; ale dalej gorzej: znowu okazją, wykorzystując czyjąś uprzejmość do Ożarowa, a dalej trzema autobusami: pierwszym do Ostrowca Świętokrzyskiego, drugim z Ostrowca do Kielc, wreszcie trzecim z Kielc do domu.

FALKON 2003

W dawnym, złotym okresie ruchu fandomowego wiele osób przeżywało fascynację magią i czarami. Wśród znanych mi pisarek środowiska s-f przynajmniej jedna wprost wspominała na swoich spotkaniach autorskich, że zdarza się jej zajmować czarostwem. Czy to było na serio, czy był to tylko żart dla zaciekawienia fanów, tak czy owak zainspirowało to mnie do ułożenia tytułu wystąpienia na tym Falkonie.

Natomiast ptaszniki wzięły się stąd, że akurat wtedy w maju na Dniach Owada krakowskiego Uniwersytetu Rolniczego zostałem urzeczony przez moją byłą studentkę, Natalię, ptasznikami. Oto gdy podszedłem do jej stoiska, po prostu postawiła mi na swetrze dużego jak męska garść pająka. Ruszał się powoli, nieco leniwie, jakby z kocią gracją. Ani za szybko, ani chyłkiem, czyli nic

MAREK S. HUBERATH, FALKON 2002 | fot. arch. LSF „Cytadela Syriusza"

z tego, co powoduje, że boimy się pająków. Można było mu się spokojnie przyjrzeć. Pokochałem wielkie piękne ptaszniki, które tak bardzo różnią się od powszechnego o nich wyobrażenia. Właśnie tego pierwszego poznanego, piękną samicę ptasznika czerwonokolanowego, o efektownym czarno-czerwono-żółtym ubarwieniu, dostałem na jakiś czas do opiekowania się w swoim terrarium. Zastanawiałem się nawet, czy nie wziąć jej ze sobą na Falkon'03, ale zrezygnowałem, obawiając się, że mogłaby ją spotkać jakaś krzywda od przypadkowego a przerażonego arachnofoba.

Te obie ówczesne obserwacje jakoś mi się połączyły i wygłosiłem prelekcję o spokojnych, łagodnych ptasznikach, takich jak Lulek, Prelekcja miała tytuł „Mniej prominentny towarzysz każdej wiedźmy" i faktycznie o wiedźmach było w niej jak na lekarstwo.

Ale pająki i wiedźmy były dopiero w niedzielę, bo w sobotę na zajęciach i prezentacjach Falkonu 2003 zabłysnął fantastyczny gwiazdozbiór tamtych lat: Pawlak, Brzezińska, Zimniak, Jęczmyk i Oramus. Po gwiazdozbiorze, na spotkaniu autorskim, nastąpiło moje pierwsze, jeszcze dość pobieżne, podejście do tematu trupów.

Akurat wtedy pochłaniały mnie też sprawy zawodowe. Na wiosnę tego roku odwiedzałem też recenzentów mojej dysertacji habilitacyjnej.

FALKON 2004

Wspomnienia z Falkonu 2004 zostały uformowane przez dwa ważne dla mnie zjawiska. Pierwszym było to, że dopiero co przeszedłem kolejny próg w pracy zawodowej i obroniłem dysertację habilitacyjną. W tamtych czasach habilitant przedstawiał swojej wspólnocie naukowej wykład, który miał nie być bezpośrednio związany z jego dysertacją. W tym celu zgłaszał on trzy propozycje, a zebrani na obronie profesorowie wybierali jedną z nich. Przygotowałem wywód o zależności cech organizmów żywych od ich rozmiarów i zatytułowałem go „O niemożności krasnoludków, smoków i olbrzymów". Starsi koledzy fizycy wysłuchali tego wręcz entuzjastycznie, więc dałem spokój pasjonującym trupom i wybrałem krasnoludki, żeby przedstawić je fanom fantastyki. Chyba wtedy miał taki tytuł, też się spodobał i mówiłem go wielokrotnie później zarówno fantastom, jak i naukowcom czy uczniom, pod nieco zmienionym

tytułem: „Fizyka baśni, czyli o niemożności krasnoludków, olbrzymów i dlaczego smoki bały się rycerzy". Faktycznie jednak na Falkonie 2004 został pierwszy raz wygłoszony, a w programie nieco bombastycznie zaanonsowany, jako pierwszy w historii światowego fandomu wykład habilitacyjny na konwencie. Później ustawę o nauce i szkolnictwie wyższym zmieniono i skończył się czas wykładów habilitacyjnych. Niewykluczone, że gdyby zmiana ta zaszła wcześniej, to wykład o krasnoludkach, olbrzymach i smokach nie powstałby wcale albo przynajmniej powstałby w innej formie.

Drugim zdarzeniem, które w tamtym okresie miało kluczowe znaczenie dla mojej działalności, było przejście do Wydawnictwa Literackiego.

Kiedyś mówiąc o swojej własnej twórczości, Stanisław Lem powiedział, że on nie wizualizuje. Inaczej formuje swoje teksty. W przeciwieństwie do Mistrza Lema, ja wizualizuję. Staram się wyobrazić sobie zarówno opisywaną scenerię, jak i przedstawiane w niej postaci. Na dodatek w dzieciństwie wielkiej wyobraźni nie miałem, potrzebowałem impulsu do jej uruchomienia, dlatego tak wielkie wrażenie na mnie robiły ilustracje w książkach. Ilustrowane książki znacznie chętniej czytałem, łatwiej potrafiłem sobie na kanwie ujrzanych obrazów utworzyć własne wizje. Wydawało mi się też, że wielu młodych czytelników płci obojga

jest w sytuacji podobnej, w jakiej był niedorosły jeszcze Huberath.

Z tych dwóch powodów bardzo zależało mi, żeby moje książki były ilustrowane. Wcześniej nie miałem szans na to, ale przeszedłszy do Wydawnictwa Literackiego i wydając tam „Miasta pod Skałą", spróbowałem powalczyć o ilustracje.

Zobaczyłem tu jednak mniemaną trudność, a jej fałszywa świadomość wprowadziła mnie w błąd. Oto czytane w dzieciństwie książki były ilustrowane bardzo dawno temu. Wyrobiłem więc w sobie fałszywe przekonanie, że panoszący się modernizm spowodował bezpowrotne wymarcie rysowników umiejących rysować i malarzy umiejących malować; a przynajmniej, że jest ich obecnie niezwykle mało i w Polsce pierwszych lat dwudziestego pierwszego wieku nie znajdę dobrego ilustratora do swoich książek.

Rozpocząłem poszukiwania wśród środowiska fantastyki. Rozmawiałem z kilkoma osobami. Dostałem nieco propozycji, jednak to były raczej próbki (wysokich) umiejętności rysowników, ale jeszcze nie konkretne propozycje dla moich książek. Nie wziąłem pod uwagę innego faktu, że poważne wydawnictwo już wcześniej też rozpoznało tę mniemaną trudność i zwyczajnie zgromadziło swoich dobrych ilustratorów, z którymi współpracuje. Faktycznie WL wzięło do „Miast pod Skałą" zaproponowaną przeze mnie ilustratorkę, Kasię Chmiel, z którą spotkaliśmy się na Falkonie 2004, ale na tym się skończyło.

Sprawa ożyła dwa lata później, w czasach Falkonu 2006, przy okazji mojej następnej książki wydawanej w WL, Antologii „Balsam długiego pożegnania", ale o tym za chwilę.

FALKON 2005

Po dojeździe pociągiem wysłuchałem Jarka Grzędowicza i Ewy Białołęckiej, a sam powiedziałem drugi raz prezentację o trupach, znowu w wersji jednogodzinnej, pod tytułem „Pochwała trupa".

FALKON 2006

W sobotę Andrzej Zimniak mówił o powstaniu życia pod ziemią. Wydało mi się to mniej prawdopodobne, bo wtedy uważałem, że podziemie zasiedlają tylko bakterie, więc jakkolwiek patrząc, nie jest to miejsce szczególnie atrakcyjne jako kanwa fabuły utworu. Jeszcze nie wiedziałem o potwornym nicieniu *Halicephalobus mephisto* zamieszkującym głębiny naszej planety. Potem na swoim spotkaniu autorskim przedstawiłem już dojrzałą prelekcję o trupach: „Pochwała trupa 3: Wymoczek w marynacie", było tam o pochówkach bagiennych i o Leninie.

W 2006 zmienił się środek naszego transportu, lecz nie sposób naszego podróżowania do Lublina. Wracając, obejrzeliśmy kościół w Koprzywnicy, z myślą, że może tam coś z Tańców Śmierci dotarło, bo przecież epidemie dawniej dręczyły wszystkich, jednak dyfuzji myśli nieznanego twórcy stiuków z Tarłowa nie udało mi się tam odszukać.

Sprawa ilustracji do moich książek wróciła,, kiedy w 2006 Wydawnictwo Literackie wydawało

moją następną książkę, antologię „Balsam długiego pożegnania". Jedna z sióstr Urniaż, Justyna lub Beata, spontanicznie zilustrowała dwa opowiadania, „Karę większą" oraz „Akt szkicowany ołówkiem" z tej antologii. W „Karze większej" zainspirowała ją zupełnie inna scena, niż ta, którą wybrała Marta Blachura z WL. Nie sceneria rampy, jakby z KL Auschwitz, a na niej szary tłum idących, udręczonych ludzi; lecz przepojona nieco perwersyjnym ciepłem pierwsza scena z tego opowiadania, dziwne dwuznaczne przesłuchanie Rudera Milenkowicza przez funkcjonariuszkę medyczną. Jednak jeśli chodzi o ilustracje do moich książek, to w 2006 było już po wszystkim.

Patrząc na rysunek Justyny Urniaż, dochodzę do wniosku, że to opowiadanie samo przyciąga ilustratorów, a jednocześnie demonstrując im zupełnie różne oblicza. Tak działo się, zaczynając od Gierasińskiego w pierwodruku opowiadania w „Nowej Fantastyce" 7/1991, z którego zapamiętałem nieco nadąsaną i mającą wielkość paroletniej dziewczynki, przecież nienarodzoną Patrycję, siedzącą na ławce razem z Ruderem Milenkowiczem, przez wspomnianą przed chwilą Martę Blachurę z WL, po sugestywną wizję Justyny Urniaż.

Marta Blachura również rozpoznała klimat utworów Huberatha, świetnie ilustrując kolejną powieść, „Vatran auraio", wydaną przez WL, ale dzisiaj piszę nie o tym.

FALKON 2008

Kolejny raz pojawiłem się na Falkonie dwa lata później, po rocznej przerwie. W sobotę rano przedstawiłem kolejną część prelekcji o trupach: „Ostatnia rozgrywka trupa: marynata", po mnie Wojtek Sedeńko przedstawił „Rozmowy o fantastyce", a następnie doktor Krzysztof Kukuryk poprowadził dla nas „Warsztaty z prawa autorskiego". Tego referenta słuchałem z zapartym tchem, gdyż wtedy szczególnie interesowały mnie meandry marnie znanego prawa autorskiego, a wydawałem kolejne książki. Wieczorem, po gali nagrody im. J. Żuławskiego, Maciek Parowski powiedział, „Co nowego w polskiej fantastyce".

FALKON 2009

W sobotę, po moim dyżurze autorskim w gościnnej księgarni Wojtka Sedeńki „Solaris", urwaliśmy się do Kozłówki, żeby obejrzeć tamtejszy pałac, ale zwłaszcza galerię sztuki socrealizmu.

Pomnik Lenina autorstwa Dymitra Schwarza, przeniesiony z Poronina, gdzie był wcześniej wielokrotnie i bardzo pomysłowo znieważany, oglądany z bliska nieoczekiwanie okazał się całkiem niezłą rzeźbą, w przeciwieństwie do nieudanego dzieła Mariana Koniecznego, w którym makrocefaliczny dyktator zapamiętale tratował w Nowej Hucie wolną polską ziemię. Nie chcę tu krytykować mistrza Mariana, gdyż warszawska Nike jego dłuta jest bardzo dobrym dziełem, choć powstała za wcześnie, a ówczesny reżim nie pozwolił nadać jej właściwej nazwy. Choć znakomita, nie trafiła na właściwe sobie miejsce w kategorii symboli i prawdopodobnie na długie lata uwięzła we fałszywej narracji.

Po powrocie z Kozłówki, a przed galą wręczania Nagrody im. A. Żuławskiego, na spotkaniu autorskim mamiłem słuchaczy Falkonu moimi napisanymi i nienapisanymi dziełami. Prawdopodobnie chodziło o „Vatran Auraio" z tych pierwszych, a o „Portal zdobiony posągami" z tych drugich.

FALKON 2010

We czwartek, w dzień przyjazdu, po moim spotkaniu autorskim, Andrzej Pilipiuk przybliżył nam wszystkim to, jak carski sanepid zmagał się z terrorystami.

W piątek wziąłem udział w sesji pod tytułem „Przyszłość religii, religia w przyszłości". Do swojego wystąpienia spośród innych wybrałem bardzo popularną obecnie religię: ateizm. Rozważałem, jak poradzi sobie z upływem czasu i w co ewentualnie może się przerodzić, wraz z innymi ideologiami wyznawanymi przez zmieniającą się nadal ludzkość.

Wieczorem na spotkaniu autorskim Wojtek Siudmak czarował swoimi obrazami i rysunkami. Potem przypadkiem w windzie spytałem go, czy

FALKON 2010 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

inspirował go Piero della Francesca, bo wydaje mi się, że na rysunkach Siudmaka postaci są wydobywane z tła w taki sposób, jak jest to na obrazach tamtego malarza. Jednakże mistrz nie rozwinął tematu. Może nie chciał, żeby zbyt natarczywie śledzono źródła jego inspiracji.

FALKON 2011

Na tym Falkonie mnie nie było, ale muszę go odnotować, bo właśnie na nim otrzymałem za powieść „Vatran Auraio" wyróżnienie w ramach Nagrody im. Żuławskiego.

FALKON 2012

Falkon zmienił miejsce obrad, przeniósł się z Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji na teren Targów Lubelskich. Liczba uczestników rosła. Ja przyjechałem swoim Srebrzakiem odbudowanym po szkodzie zupełnej, po tym, jak sponiewierał go tir.

W sobotę po dyżurze autorskim poszedłem na wystąpienie Zimniaka, w którym Andrzej znowu wyszedł na spotkanie moich myśli.

Rozważał w nim możliwości wiecznego życia na tej ziemi. Faktycznie w Piśmie jest, że Bóg śmierci nie stworzył, więc droga do rozmyślań jest otwarta, chociaż można to rozumieć dwojako. Następnie Maja Lidia Kossakowska, a zaraz za nią Jarosław Grzędowicz, mieli swoje spotkania autorskie, wreszcie Andrzej Pilipiuk mówił o Stanisławie Szukalskim. Znowu trafił się gwiazdozbiór pisarzy, a po nich nastąpił panel rozmyślań nad polskim horrorem.

Z Robertem Łakutą i Erykiem Górskim z nowo powstałej oficyny wydawniczej „Fabryka Słów" pierwszy raz rozmawiałem już na lubelskim Polconie w sierpniu 2006. Wtedy akurat wydałem w Wydawnictwie Literackim antologię „Balsam długiego pożegnania", a cztery lata później powieść „Vatran Auraio" i o zmianie wydawcy nie myślałem poważnie. Jednakże zarówno ja, jak i oni dwaj, podobnie jak inni obecni tam wydawcy, byliśmy uczestnikami kolejnych Falkonów i podobnie jak innych wydawców spotykałem ich na gruncie towarzyskim.

Jednak w 2012 sytuacja się zmieniła. Wydawnictwo Literackie nieoczekiwanie zrezygnowało z wydania mojej kolejnej powieści „Portal zdobiony posągami". Piszę, że dla mnie była to decyzja nieoczekiwana, bo najpierw wypłacili zaliczkę, a potem nagle zrezygnowali z wydania książki. Przy tym wszystkim zachowali się uczciwie, bo rezygnując z wydania, nie zażądali zwrotu zaliczki. Powiększyło to tylko moje zagubienie.

Jednakże nie zostałem w próżni, gdyż natychmiast zareagowali konkurenci. Fabryka Słów wydała „Portal zdobiony posągami" jeszcze pod koniec tego samego roku. Z początku wzbraniali się przed zilustrowaniem książki, jednak ulegli moim naleganiom i znaleźli mi kolejnego bardzo dobrego grafika, Jarka Musiała. Mimo pośpiechu i napiętych terminów, bardzo poważnie potraktował on pracę przy „Portalu". Nawet gdy autorowi wydawało się, że scena wygląda nieco inaczej niż narysował ją Musiał, ten zwyczajnie dzwonił do mnie lub mailował i wprost wskazywał akapity tekstu, z których jednoznacznie wynikało, że rację miał grafik, a nie szwankująca pamięć autora (choćby ten drewniany, moim zdaniem wyglądający przesadnie, kołek w ustach leżącej Izabeli, chroniący jej język w czasie ataku epilepsji).

W trakcie pracy Jarek przysłał dramatycznego maila, że Wydawca zamówił u niego tylko pięć rysunków, co spowodowało kolejną wymianę informacji. Faktycznie „Portal" ukazał się z ośmioma rysunkami Musiała.

Jednak licho nie spało i pośpiech miał swoje następstwa: na tomie „Portalu zdobionego posągami" nie pojawiło się nazwisko autora ilustracji.

Licho nie usnęło też i w innym miejscu. Z niewiadomych dzisiaj powodów, wtedy bardzo spodobała mi się nazwa Lugdunum, chociaż miałem przed oczyma inne miasto i inną katedrę, katedrę Świętego Landeberta w Leodium. Jakoś nazwa Lugdunum tak dobrze dźwięczała, lepiej rezonowała. Łatwiej było pisać, mając przed oczyma tę nazwę. Zacząłem więc ją umieszczać w tworzonym tekście z oczywistą myślą, że na koniec to poprawię, bo przecież piszę o innym mieście. Nie zastanowiłem się, że po zmianie ważnego i często występującego słowa tekst może dźwięczeć inaczej w uchu czytelnika. Stało się jednak jeszcze gorzej: zapomniałem o tym chwycie i nie poprawiłem błędu. Książka ukazała się z fałszywą nazwą miejsca akcji: Lugdunum, a nie jak powinna Leodium. Błąd nadal pokutuje, bo jeszcze nie było drugiego wydania tej książki.

FALKON 2014

Falkon 2014 znów został przeprowadzony na terenie Targów Lubelskich; zajęcia odbywały się na ich terenie.

Mój udział na nim zaczął się od spotkania autorskiego, a potem wysłuchałem spotkania autorskiego Tomka Kołodziejczaka. Po południu trochę porozwiewałem złudzenia słuchaczy, omawiając „Perspektywy życia pozaziemskiego – stan aktualny". Natomiast w niedzielę był panel o niejasnym tytule „Podróż do jądra fantastyki", na

którym Konrad Walewski i ja robiliśmy za świtę dla gościa Falkonu, Michaela Swanwicka.

PODSUMOWANIE

W dawnym, złotym okresie aktywności konwentowej, fraza „fan fantastyki" niemal zawsze oznaczała kogoś, kto czytał fantastykę, na ogół znał ją lepiej niż pisarze, których twórczością się pasjonował; zadawał im wnikliwe pytania i dyskutował, a otaczała go konstelacja pisarzy fantastyki i ludzi, którzy aczkolwiek pisarzami nie byli, to jednak ich życie fantastyka wypełniała bez reszty. Właśnie dlatego, regularnie odwiedzałem moje dwa najulubieńsze: lubelski Falkon i poznański Pyrkon. Dobre czasy mają to do siebie, że się kończą.

Faktycznie potem czasy się zmieniły. Z wielu względów trzeba jednak powiedzieć, że nadeszły czasy jeszcze lepsze, choć dziwne. Wprawdzie pisarze częściowo poumierali, nowych przybyła mniejsza liczba, oddani działacze częściowo też powymierali, z czego ktoś mógłby odnieść fałszywe wrażenie, że może fani przestali czytać fantastykę i zajęli się innymi dziedzinami aktywności, co fantastyka też zapewnia. Jednakże stało się coś innego.

Otóż później zarówno Pyrkon, jak i Falkon spotworniały. Właściwie to nie konwenty spotworniały, ale fandom jako byt zbiorowy. Dramatycznie wzrosła frekwencja na konwentach, z czego można się tylko cieszyć. Dlatego napisałem, że obecnie nadszedł okres dziejów jeszcze lepszy od dobrych czasów. Liczbowo obecny fandom jest olbrzymem, jeśli porównamy go do dawnego. Jednakże ten wzrost nie odbył się proporcjonalnie do sukcesu, jakiego można by tu oczekiwać. Właśnie dlatego użyłem słowa „spotworniały". Potwór jest na ogół pozbawiony proporcji.

To tak, jakby z drobnego, utalentowanego dziecka wyrósł olbrzym, byczysko o stalowych splotach muskułów, który osiągnął dwa metry dziesięć wzrostu i sto dwadzieścia kila wagi, coś niby lemowski Hal Breg, ale pozostała mu główka niemowlęcia, no, może pięciolatka, gdyż przyrost liczby fanów-pasjonatów czytających fantastykę aczkolwiek nastąpił, jednak był nieproporcjonalnie mały w porównaniu do sumarycznego przyrostu liczebności fandomu.

Wiadomo mi, że utrata proporcji, to nie jest cecha tylko naszego fandomu. Jeśli mnie pamięć nie myli, na jednym z konwentów Greg Bear i Michael Kandel powiedzili mi, że coś takiego nieco wcześniej stało się z fandomem amerykańskim, chociaż nie ujęli tego tak obrazowo, jak ja w tym tekście. Tam aby podyskutować z fanami, pisarz jedzie po prostu na |reader-con", bo na dowolnym konwencie raczej mu się to nie uda. Cóż, stało się. Co było przyczyną tego zjawiska, nie wiem, ale w eseju poświęconemu pierwszym Falkonom nadmieniłem, bo też zauważyłem to zjawisko utraty proporcji.

Kończąc to wspomnienie, z perspektywy lat dostrzegam, że dawne Falkony nieoczekiwanie były niemal idealnie zsynchronizowane z drugim, najaktywniejszym okresem mojej twórczości pisarskiej i właściwie pisząc wspomnienia z właśnie tych konwentów, opisałem też historię owocnego okresu swojej twórczości. Zresztą może właśnie dlatego zdarzało mi się w tej relacji czasem odjeżdżać od bezpośredniego opisywania ich treści.

NA KONIEC

Odkąd dowiedziałem się, że Jarek Musiał zmarł 22 października 2021, nie opuszcza mnie myśl, że w ilustracji na stronie 35 „Portala" Jarek nieświadomie antycypował swoje dalsze losy. Odnoszę nieodparte wrażenie, że Jarek narysował siebie samego na Sądzie Ostatecznym, jako Ianneosa, który już się obudził, a teraz pomaga Ricie wstać z martwych i wyjść jej z ziemi, by wspólnie udać się na Sąd Ostateczny. Może zresztą to już się dzieje, bo może przecież być, że po tamtej stronie czas biegnie na inny sposób niż po tej. Nie mam tu nawet na myśli teorii względności czy zdarzeń zachodzących wewnątrz czarnych dziur, ale już w Piśmie powiedziane zostało coś właśnie takiego.

Marek S. Huberath

Ilustracja 1: Przesłuchanie Rudera Milenkowicza przez funkcjonariuszkę medyczną. Orientacja pentagramu na jej czepku jest prawidłowa. W czasie przesłuchania Milenkowicz faktycznie uważał, że właśnie tam się znajduje. Autorka: Justyna Urniaż.

Ilustracja 2: Izabela Zinsendorf leżąca na łóżku w czasie ataku epilepsji. W ustach ma deseczkę chroniącą jej język przed przypadkowym odgryzieniem. W drzwiach widzi ją Vittorino di Cadore wędrujący przez nieistniejącą łazienkę po sznurze z prześcieradeł. Autor: Jarosław Musiał. (str. 379) Portal-ZP-5

Ilustracja 3: Już obudzony Ioanneos pomaga Ricie wstać z martwych i wyjść z ziemi na Sąd Ostateczny. (str. 35) Portal-ZP-1

NELEK – WSPOMINKI I ANGEDOTKI O FALKONIE

DANIEL *NELEK* WÓJTOWICZ

JAK TRAFIŁEM NA FALKON

Falkon jest dla mnie wyjątkowym wydarzeniem, gdyż to właśnie w Lublinie rozpoczęła się moja fandomowa przygoda. W 2001 roku zostałem poproszony o pomoc przy organizacji chełmskiego konwentu „Smocze Leżę". Moim zadaniem było nauka i pokazy bitewnej gry Warhammer Fantasy Battle. Nie miałem wtedy żadnego doświadczenia ani pojęcia, jak organizuje się tego typu wydarzenie, a słowo konwent kojarzyło mi się raczej ze spotkaniami ludzi grających w gry fabularne w jednym z lokalnych chełmskich domów kultury.

Na „Smocze Leże" przyjechała również delegacja z Lublina, w tym Krzyś-Miś, Litwin i Konrad. Po krótkiej rozmowie okazało się, że z lubelską ekipą mamy wiele podobnych zainteresowań i bardzo szybko złapaliśmy wspólny język. To właśnie wtedy Krzyś-Miś pokazał mi plakat Falkonu 2001 i zaproponował, abym w listopadzie przyjechał do Lublina na prawdziwy, organizowany przez nich konwent. Bardzo mi się ten pomysł spodobał i gdy żegnaliśmy się w ostatni dzień „Smoczego Leża", obiecałem, że jeśli tylko rodzice puszczą mnie samego (miałem wtedy 18 lat), to na pewno przyjadę. Puścili. Parę miesięcy później przyjeżdżam do Lublina i poznaję, czym jest konwent z prawdziwego zdarzenia. Jako że z Lublina znałem tylko chłopaków, których spotkałem na „Smoczym Leżu", po zaakredytowaniu udałem się do pokoju organizatorów (wtedy nie wiedziałem, czym jest org room), aby się przywitać. Gdy Krzyś-Miś mnie zobaczył, powiedział „O... Nelek, dobrze, że przyjechałeś... Pomożesz nam robić bitewniaki". I tak rozpoczęła się moja przygoda z Falkonami i fandomem, która trwa po dziś dzień. Poniżej przedstawiam kilka wesołych anegdotek, które po wielu latach konwentowania utkwiły w mojej pamięci. Przypominają mi one o wspaniałych chwilach, których spędziłem na Falkonach, i fantastycznych ludziach, których miałem okazję poznać. Anegdotki pochodzą głównie z początków XXI wieku, kiedy konwent odbywał się w liceum.

WYIMAGINOWANE SZACHY

Na jednej z edycji, kiedy konwent był już w pełni działający i nie wymagał żadnych pilnych interwencji, wpadliśmy z Krzysiem-Misiem na pomysł, że zagramy w szachy. Po szybkiej wizycie w games roomie okazało się, że w budynku szkoły nie ma ani planszy, ani figur do gry. Niezrażeni tym faktem stwierdziliśmy, że skoro jesteśmy na konwencie fantastycznym, to możemy przecież je sobie wyobrazić. Usiedliśmy więc naprzeciw siebie, a pomiędzy nami ustawiliśmy szkolne krzesło, na którym stała wyimaginowana szachownica. Następnie na zmianę na głos podawaliśmy, którą figurę ruszamy i na które pole. Każdą zmianę na szachownicy należało zapamiętać, więc gra wymagała od nas pełnego skupienia. Z każdą kolejną minutą zapamiętanie układu na planszy było coraz trudniejsze, a po kilkunastu ruchach stało się to wręcz niemożliwe, dlatego daliśmy sobie spokój. Najśmieszniejsze w tym wszystkim było zdziwienie na twarzach ludzi, którzy wchodząc do org roomu, widzieli dwóch konwentowiczów w pełnym skupieniu gapiących się w puste krzesło ;)

MISS FALKONU 2004 | fot. arch. GGFF

MISS FALKONU 2004

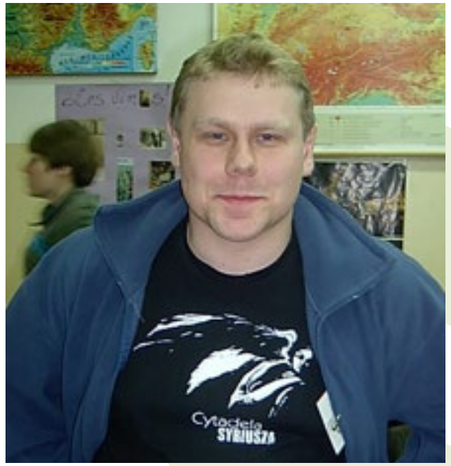
W dawnych czasach na Falkonach odbywały się koń-kursy. Były to humorystyczne konkursy, zazwyczaj odbywające się na konwetowych korytarzach, w których uczestnicy rywalizowali ze sobą w dość nietypowy sposób, np. pijąc wodę na czas, jedząc kostkę smalcu czy próbując zagwizdać po zjedzeniu odpowiedniej ilości bułki tartej. Jednym z takich koń-kursów w 2004 roku były wybory Miss Falkonu. Z jakiegoś powodu (wtedy mi jeszcze nieznanego) część organizatorów strasznie nalegała, żebym wziął w nich udział. Mimo początkowych oporów i tłumaczenia, że przecież to wybory Miss, a nie Mistera, w końcu uległem i zgodziłem się. Jakież było moje zdziwienie, gdy przy prezentacji kandydatek, przedstawiono mnie jako „Shakirę" (pewnie z powodu długich blond włosów, które wtedy nosiłem). Wybory okazały się ustawione i mimo, że zdecydowanie nie zasługiwałem, tytuł Miss Falkonu 2004 przyznano mnie. Za zwycięstwo otrzymałem „złotą" koronę, którą „w nagrodę" musiałem potem nosić do końca konwentu. Pamiętam, że przy okazji tego koń-kursu zrobiliśmy serię zdjęć. Mam nadzieję, że przepadły one w mrokach dziejów i nikt ich już nigdy nie odnajdzie... i nie, nie chodzi mi o moje zdjęcia w koronie ;) A ksywka „Shakira" pozostała ze mną jeszcze co najmniej przez kilka kolejnych Falkonów ;)

POMOCNIK ORGANIZATORA GŁÓWNEGO

Ta anegdotka będzie krótsza niż pozostałe. Nie pamiętam dokładnie, który to był rok, jednak miało to miejsce jeszcze w IV Liceum na ul. Szkolnej. Aby usprawnić przemieszczanie się koordynatora głównego po konwencie, wpadliśmy na pomysł, że posadzimy go na obrotowym krześle na kółkach, które będę następnie pchał. W ten sposób woziłem Krzysia-Misia od sali do sali, aby mógł spełniać swoje koordynatorskie obowiązki, wzbudzając tym uśmiech znajdujących się w pobliżu uczestników. Ponoć sytuacja ta była inspiracją do stworzenia pewnej rasy pomocnych duszków w książce, która może w końcu ujrzy światło dzienne ;)

WSPOMNIENIA

KRZYSZTOF KSIĘSKI



FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

Pluszaki

Przez wiele lat jednym ze sponsorów Falkonu był sklep „Krzyś" mieszczący się przy ul. Narutowicza 15. Właścicielem był Krzysztof Adamus, niezwykle sympatyczny i przychylny nam człowiek. Podczas pierwszej edycji w 2000 roku udaliśmy się z Tomkiem „Vazhylem" Jachowiczem do Krzysia, aby odebrać obiecane nagrody. Nie wiedzieliśmy, jakie będą, byliśmy jedynie umówieni na konkretną wartość. Oprócz różnych figurek i gier, otrzymaliśmy kilka pluszowych maskotek. Generalnie wszystko zmieściło się na tylnej kanapie auta… poza dwoma pluszakami. Były to Kubuś Puchatek i Osiołek – oryginalne maskotki z Disneya. Były gigantyczne, każda wielkości dorosłego człowieka, i oczywiście miękkie i puchate. A my przyjechaliśmy maluchem… Nijak nie mieściły się do samochodu. Wreszcie, nie mając wyboru, Vazhyl przypiął linkami obie maskotki do dachu. I tak pojechaliśmy. Już z oddali widać było czerwonego fiata z wielkimi postaciami – żółtą i niebieską – zasiadającymi z dumą na dachu. Obserwowałem reakcje przechodniów i innych kierowców. Ludzie i auta zatrzymywali się, pokazując nas palcami i śmiejąc się głośno. I tak dojechaliśmy do Czwórki – w atmosferze ogólnej wesołości i sensacji. Gdyby to była era smarfonów, niejeden filmik z naszego kursu śmigałby po sieci.

Armageddon

To był Falkon 2004. Jechaliśmy wartburgiem z Marcinem Wieczorkiem w piątek przed południem odebrać informatory z drukarni. Zaczął prószyć śnieg. Z początku nieśmiało, wraz z kolejnymi minutami coraz bardziej intensywnie. Dojechaliśmy do drukarni, odebraliśmy paczki i ruszyliśmy do Czwórki. Śnieg szalał, pokrywając całe miasto białym puchem. Już było trochę korków, ale udało się dotrzeć do szkoły. Następne godziny oznaczały słuchanie radia, w którym mówiono, że zaczęła się zagłada. Wielogodzinna zamieć, która nadeszła nad Lublin i Lubelszczyznę, zniszczyła ludziom plany. Auta lądowały w rowach, autobusy ślizgały się po oblodzonej powierzchni, pociągi nie kursowały. Całe miasto stanęło w korkach. Właściwie jedynym sposobem skutecznego poruszania się po Lublinie stały się własne nogi. Dla nas, organizatorów, zaczęła się ciężka praca. Mnóstwo twórców programu nie mogło dojechać na czas. Musieliśmy organizować zastępcze punkty programu, bo ciągle wypadały nam poszczególne atrakcje. Zarządzanie kryzysowe na pełnym gazie. Okazało się, że dodatkowo na moście na Wiśle w Puławach przewrócił się tir i zablokował drogę w obu kierunkach. A to był stary, wąski most, jedyna przeprawa przez rzekę w okolicy, nowego jeszcze nie zbudowano. Najbliższy znajdował się w Annopolu, chyba z 50 km dalej, ale i tak nie można było zawrócić, bo blokowały taką możliwość inne pojazdy. Trzeba było czekać na pomoc służb i dopiero po dobrych kilku godzinach droga stała się przejezdna. Goście z Warszawy jechali na Falkon 2004 średnio kilkanaście godzin, co jest z pewnością rekordem na tej trasie. Trzymaliśmy otwartą akredytację bodaj do 3 w nocy, kiedy to przybyli ostatni twórcy i uczestnicy. A my po piątku czuliśmy się tak zmęczeni, jakbyśmy byli już po trzech dniach imprezy bez odpoczynku. Do tej pory wiele osób wspomina tamten atak zimy.

Koń-kursy

Koń-kursy to rozmaite zabawne konkursy przeznaczone dla uczestników Falkonów, które dawały mnóstwo zabawy samym uczestnikom, a jeszcze więcej widzom. Co ciekawe, powstały na kawnie pewnego wydarzenia, jakie miało miejsce na konwencie Wizkon w Międzyrzecu Podlaskim, który rokrocznie w sierpniu przyciągał kilkaset osób. Impreza ta była ulubionym wydarzeniem lubelskiego fandomu, chętnie odwiedzanym. Późnym wieczorem, a właściwie już w nocy, spontanicznie wpadliśmy na pomysł,, że może rzucimy hasło, aby ludzie kręcący się po konwencie zaczęli robić coś głupiego, i zobaczymy, co się stanie. Największymi zwolennikami eksperymentu był Marcin „Mazgarox" Garbowski i Piotr „Żucho" Żuchowski z lubelskiej ekipy, która przyjechała na imprezę.

Chłopaki rzucili głośno hasło, kto najdłużej wytrzyma, patrząc bez ruchu w ścianę. Nagrodą miało być piwo. Ku naszym zaskoczeniu, ale i uciesze, nagle prawie trzydzieści osób stanęło w rzędzie przed ścianą na korytarzu. I tak stało. Szybko pula nagród została znacznie powiększona. Z jednego piwa zrobiło się kilka, doszły do tego książki, gadżety, wejściówka na Falkon i wiele innych, łącznie z kanapkami z pasztetem. Konkurs, który miał być żartem, przerodził się w wielominutowe zmagania.

Wreszcie po blisko trzech godzinach poznaliśmy zwycięzcę. Konkurs powtórzyliśmy po kilku miesiącach na Falkonie, ale już nie spontanicznie, lecz jako zaplanowaną atrakcję w programie pod nazwą „Bezwiedne patrzenie się w przestrzeń". Tu już do zwycięstwa potrzeba było prawie sześciu godzin. Rok później zdobycie głównej nagrody wymagało już ponad jedenastu. Doszliśmy do wniosku, że zrezygnujemy z konkursu, gdyż może nie starczyć nań czasu, a poza tym takie stanie przez wiele godzin może być niebezpieczne dla zdrowia. Jednak sam konkurs pobudził naszą wyobraźnię i doszliśmy do wniosku, żeby co roku organizować cały trzydniowy blok takich zwariowanych konkursów. Wzięła się za to Justyna „Milkszejk" Urniaż, skrzykując chętnych na poszczególne konkurencje swym donośnym głosem. I tak powstały koń-kursy.

Rybna

Jechaliśmy renault clio z Kasią Puchcińską po rzeczy na Falkon chyba jeszcze w Czwórce, a może już na Wyspie. Nie jestem pewien. Najpierw zgarnęliśmy potrzebne przedmioty z siedziby w Wojewódzkim Ośrodku Kultury. Zajęliśmy w ten sposób cały bagażnik oraz tylną kanapę. Pojechaliśmy jeszcze po książki z wydawnictwa Fabryka Słów, które było sponsorem konwentu. W tamtym czasie ich siedziba znajdowała się na starówce w cechu rzemieślniczym naprzeciwko Trybunału Koronnego, przy ul. Rynek 2. Zaparkowaliśmy niedaleko, bo przy ul. Rybnej, bliżej się nie dało. To były jeszcze te piękne czasy, kiedy można było swobodnie wjeżdżać na starówkę i żaden mundurowy nie nakładał za takie wykroczenie mandatu. Krótki spacerem i już byliśmy na miejscu. Przejęliśmy pakunek kilkudziesięciu książek i tak obładowani wróciliśmy do auta. Całość zajęła nam góra kwadrans. Jakież było nasze niemiłe zaskoczenie, kiedy zastaliśmy samochód w dość opłakanym stanie. W prawych tylnych drzwiach ktoś wybił szybę i ziała w naszym kierunku wielka dziura z ostrymi krawędziami. Nieszczęścia chodzą parami – laptop klubowy również zniknął. Zawiadomiliśmy oczywiście policję i złożyliśmy zeznania. Nic to nie dało. Zgodnie z tym, co mówiono na komendzie, szanse znalezienia sprawcy były znikome. I dotąd to nie nastąpiło, zapewne policja szybko umorzyła postępowanie. W tamtych czasach kamer w okolicy było jeszcze bardzo mało. A straty trzeba było pokryć z własnej kieszeni.

PONIEDZIAŁEK
20 listopada 2000 r. 12 +8 stron

kurier lubelski

Cena 90 gr Nr 269 (11269) ISSN 0137-9224 Nr ind. 35032X www.kurier.lublin.pl

Konwent Miłośników Fantastyki pod patronatem Kuriera

W piątek, 24 listopada, rozpoczyna się w Lublinie Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000. To pierwsza tak duża impreza od ponad 6 lat. Organizuje ją *Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki Cytadela Syriusza* oraz IV LO, przy współudziale klubów fantastyki *Syriusz* i *Cytadela*. O konwencie rozmawiamy z Krzysztofem Księskim, koordynatorem imprezy, studentem trzeciego roku prawa UMCS.

*** Co czeka w tym roku miłośników fantastyki?**

- Na konwent przyjedzie wielu znanych pisarzy, wszystkie liczące się redakcje pism zajmujących się fantastyką, a także wielu znanych graczy i mistrzów gry z całej Polski. Będzie mnóstwo interesujących prelekcji, imprez towarzyszących, klasyki filmowej, konkursów oraz oczywiście rozgrywki gier fabularnych, bitewnych i karcianych.

*** Jaki będzie przewodni temat konwentu?**

- Święto druidzkie Samhain oraz porównanie świata duchowego różnych kultur z cywilizacją celtycką. W piątek wieczorem opowie o tym Krzysztof Nowacki. Chcemy jednak poruszyć również i inne tematy, np. dotyczące prowadzenia gier popularnych.

*** W tym roku wypracowaliście nową formułę spotkań autorskich?**

- Niewielu ludzi zna fantastykę polską. Księgarnie zasypywane są angielskimi powieściami fantasy, często pisanymi „na kolanie" i bardzo źle tłumaczonymi. Chcemy przybliżyć miłośnikom fantastyki twórczość polskich pisarzy. Wielu z nich reprezentuje naprawdę wysoki poziom. 2-godzinne spotkanie z twórcami podzieliliśmy na dwie części. W pierwszej, pisarz wygłosi prelekcję związaną z tematem konwentu, a w drugiej będzie odpowiadał na pytania słuchaczy, *jak zorientowanych w jego twórczości.*

*** Wspomniał Pan o imprezach towarzyszących...**

- W sobotę, o godz. 20, w wiatach „U Dyxona", w której uczestnicy konwentu mają zniżkę, będzie można wysłuchać koncertu kapeli folkowej „Się Gra". O godz. 14 w sobotę i 12 w niedzielę zapraszamy na pokazy walk rycerskich, a w sobotę o godz. 17 będziemy podziwiali kunszt młodego iluzjonisty Jacka Świecy. Przez cały czas trwania imprezy będą wyświetlane filmy na telebimie. Pokażemy około 20 obrazów.

(DOKOŃCZENIE NA STR. 2)

Fot. Jacek Babicz

Falkon 2000

FALKON 2000 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

Falkon 2000

(DOKOŃCZENIE ZE STR. 1)

*** Uczestnicy konwentu będą mogli wziąć udział w licznych konkursach...**

- Dokładnie w trzynastu. Fani fantastyki będą mogli np. sprawdzić swoją wiedzę na temat komiksów, gwiezdnych wojen, twórczości Tolkiena i Sapkowskiego, trylogii Sienkiewicza, systemów RPG: *Warhammer, Wampir* oraz *Mag*. Ciekawie zapowiada się rywalizacja na najlepiej pomalowaną figurkę i najciekawszy strój konwentowy. Warto startować w konkursach nie tylko ze względu na atrakcyjne nagrody, ale również po to, aby się sprawdzić, chociaż konkurencja będzie bardzo duża. Znam graczy, którzy już od miesięcy się do nich przygotowują.

*** Liczycie na dużą frekwencję?**

- Spodziewamy się ponad 300 osób z całej Polski.

*** Do kogo adresowane jest Wasze zaproszenie?**

- Wszyscy będą mile widziani, ale liczymy szczególnie na młodzież ze szkół ponadpodstawowych i studentów. Na konwencie z pewnością znajdą kogoś o podobnych zainteresowaniach. Myślę, że każdy, kto przyjdzie w najbliższy weekend do IV LO przy ul. Szkolnej 4 i pozna osobiście pisarzy, wydawców największych pism fantastycznych oraz najlepszych mistrzów gry w kraju, pokocha fantastykę tak jak my.

*** Bilet wstępu na 3 dni konwentu kosztuje 25 zł, na sobotę 15 zł, na piątek lub niedzielę 10 zł. Czy to nie są dla młodzieży ceny zaporowe?**

- To najniższa cena, na jaką mogliśmy sobie pozwolić. Zwykle karnety na konwenty kosztują 35 zł. Nam jednak zależało na tym, aby w *Falkonie* mogli uczestniczyć wszyscy chętni. To będzie naprawdę świetna zabawa. Program jest tak bogaty, że trzeba się będzie nieźle nagimnastykować, aby wszystko obejrzeć.

*** Gdzie można kupić wejściówki na konwent?**

- Przedsprzedaż prowadzi sklep *Krzyś*, ul. Narutowicza 15. W czasie trwania imprezy, a więc już od piątku, bilety będzie można również kupić w IV LO im. S. Sempołowskiej, ul. Szkolna 4.

*** Dziękuję za rozmowę.**

Elwira Lickiewicz

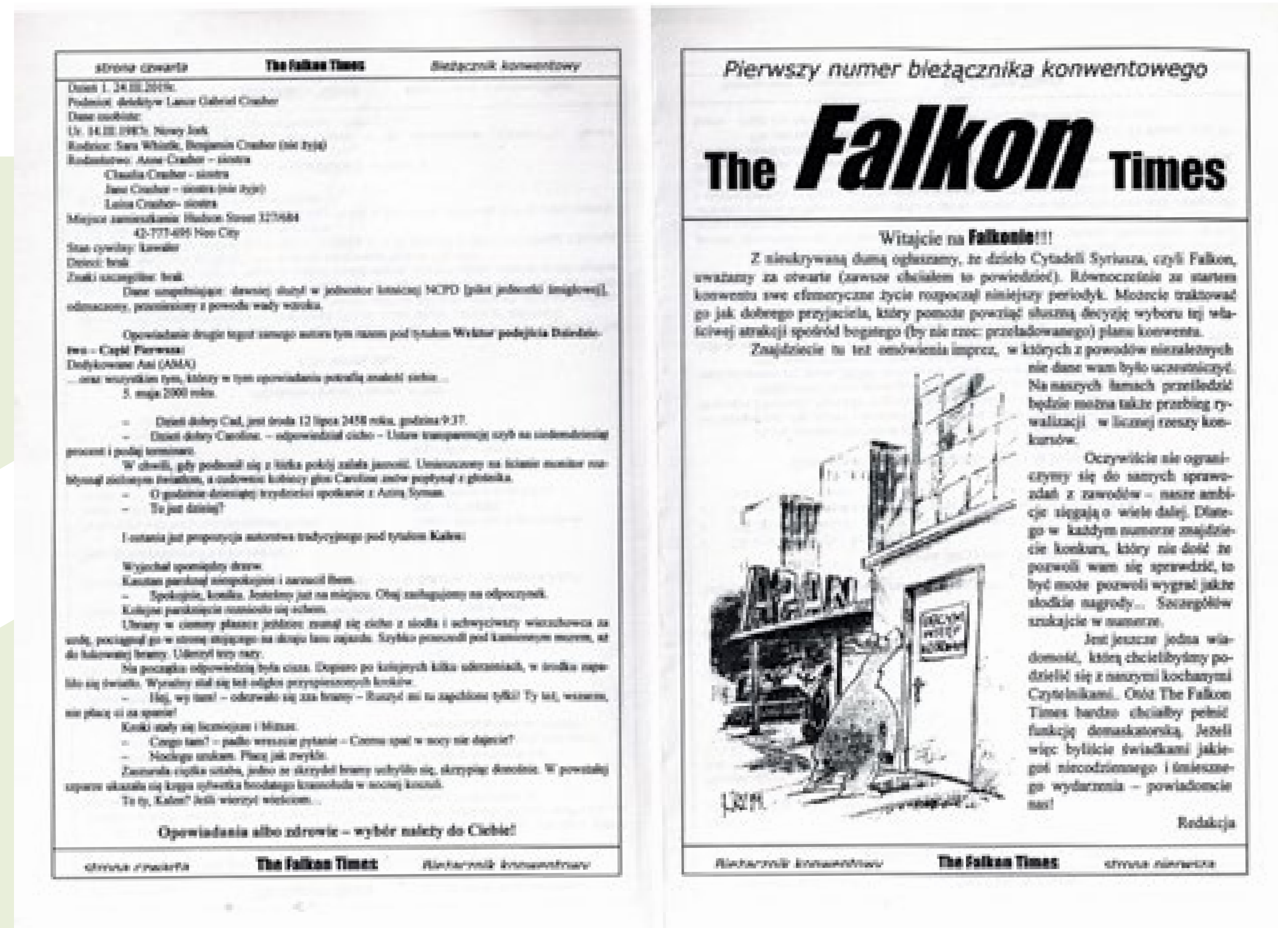
Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki

Od dzisiaj, do końca tygodnia, będziemy drukowali na naszych łamach pytania dotyczące karcianek, gier bitewnych i RPG oraz literatury science fiction. Można w nich będzie wygrać wejściówki na konwent *Falkon 2000* oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*.

Dzisiaj prosimy Czytelników o podanie nazwy przynajmniej jednej gry fabularnej, bitewnej oraz karcianej.

Na odpowiedzi czekamy do godz. 17 pod numerem telefonu 532-66-34. We wtorek opublikujemy nazwisko zwycięzcy i kolejne pytanie. Nagrodę będzie można odebrać już jutro w sekretariacie redakcji, ul. 3 Maja 14.

(ela)



strona czwarta The Falkon Times Bieżącznik konwentowy

Opowiadania albo zdrowie – wybór należy do Ciebie!

Pierwszy numer bieżącznika konwentowego

The Falkon Times

Witajcie na Falkonie!!!

Z nieukrywaną dumą ogłaszamy, że dzieło Cytadeli Syriusza, czyli Falkon, uważamy za otwarte (zawsze chciałem to powiedzieć). Równocześnie ze startem konwentu swe efemeryczne życie rozpoczął niniejszy periodyk. Możecie traktować go jak dobrego przyjaciela, który pomoże powziąć słuszną decyzję wyboru tej właściwej atrakcji spośród bogatego (by nie rzec: przeładowanego) planu konwentu.

Znajdziecie tu też omówienia imprez, w których z powodów niezależnych nie dane wam było uczestniczyć. Na naszych łamach prześledzić będzie można także przebieg rywalizacji w licznej rzeszy konkursów.

Oczywiście nie ograniczymy się do samych sprawozdań z zawodów – nasze ambicje sięgają o wiele dalej. Dlatego w każdym numerze znajdziecie konkurs, który nie dość że pozwoli wam się sprawdzić, to być może pozwoli wygrać jakieś słodkie nagrody... Szczegółów szukajcie w numerze.

Jest jeszcze jedna wiadomość, którą chcielibyśmy podzielić się z naszymi kochanymi Czytelnikami. Otóż The Falkon Times bardzo chciałby pełnić funkcję donosicielską. Jeżeli więc byliście świadkami jakiegoś niecodziennego i śmiesznego wydarzenia – powiadomcie nas!

Redakcja

Bieżącznik konwentowy The Falkon Times strona pierwsza

FALKON 2000, MAJA LIDIA KOSSAKOWSKA, JAROSŁAW GRZĘDOWICZ | fot. Agnieszka „Achika" Szady

WTOREK
21 listopada 2000 r. 12 stron
kurier lubelski
Cena 90 gr Nr 270 (11270) ISSN 0137-9224 Nr ind. 35032X www.kurier.lublin.pl

Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000 pod patronatem Kuriera

Falkon 2000 ściągnie do Lublina najlepszych mistrzów gry z całej Polski. Od piątku do niedzieli (24 - 26 listopada) zostanie rozegranych kilkadziesiąt sesji, na których gracze będą przemierzali świat w czasie i przestrzeni. Ich przygody toczą się w wyobraźni, niepotrzebne są im plansze, figurki czy komputer. Gry fabularne opierają się bowiem na narracji i w pewnym sensie są kontynuacją starych tradycji opowiadania bajek. W założeniu są bardzo podobne do teatru.

Mistrz gry, który jest kimś w rodzaju scenarzysty i reżysera w jednej osobie, opisuje graczom świat, w którym się znaleźli. Akcja przygody może toczyć się w jakimś okresie historycznym np. w starożytnym Rzymie, w pełnym goblinów, smoków i paladynów świecie fantasy; w naszej rzeczywistości, którą szczęśliwie można dowolnie zmienić lub w pełnej pościgów, strzelaniny i szybkich zmian akcji cyberprzestrzeni. Każdy może wybrać świat, który ma najbardziej odpowiada. Są setki systemów RPG, około 20 przetłumaczono już na polski. Jednak zwykle tylko początkujący gracze wkuwają reguły zapisane w opasłych tomiskach i usiłują ściśle stosować się do nich w czasie gry. Bardziej doświadczeni rozumieją, że zasady są po to, aby je omijać. Najważniejsze, aby było ciekawie.

Gracze są aktorami, którzy wcielają się w głównych bohaterów, z tą tylko różnicą, że mogą improwizować. Tylko od ich sprytu i umiejętności przewidywania zależy jaki finał będzie miała przygoda. Bywa, że zakończenie gry jest zaskoczeniem dla wszystkich.

- Uwielbiam *Magię* - **mówi Łukasz Fedorowicz, student I roku prawa, który od siedmiu lat prowadzi gry RPG.** - Uważa mnie atmosfera tej gry, przesycona niepewnością, tajemniczością i jakby odrobiną paranoi. Zawsze staram się stworzyć odpowiedni nastrój. Czasami gracze tak bardzo się angażują, że tracą kontakt z rzeczywistością.

Czasami do gry wprowadzany jest przewodnik w narracji nazywany Drammą. Bohaterowie zakładają kostiumy i jak aktorzy odgrywają daną scenę.

- Dorośli często dość ironicznie traktują gry fabularne i pytają, czy nie jesteśmy za dorośli na takie zabawy - **przyznaje Łukasz.** - Niewielu rodziców zdaje sobie sprawę, że uczą one kreatywności, rozwijają wyobraźnię i zdolności oratorskie. Są czymś w rodzaju katharsis, chwilą oddechu po szkolnych kłopotach i problemach dnia codziennego. Gra zmusza nas do studiowania historii i pomaga otworzyć się na innych. Mam kolegów, którzy byli nieśmiali, a dzięki grze zmienili swój stosunek do świata i teraz mają mnóstwo przyjaciół.

Wielu rodziców z pewnością zastanawiało się, co robią ich pociechy w czasie kilku- lub kilkunastogodzinnych sesji. Warto więc, aby zajrzeli w najbliższy weekend do IV LO i sami przekonali się, że gry fabularne są ciekawą formą spędzania wolnego czasu. Na pasjonującej sesji godziny naprawdę mogą niepostrzeżenie.

(ela)

Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki

Od dzisiaj, do końca tygodnia, będziemy drukowali na naszych łamach pytania dotyczące karcianek, gier bitewnych i RPG oraz literatury science fiction. Wystarczy jedna dobra odpowiedź, aby wygrać wejściówkę na konwent *Falkon 2000* oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*. Pierwsza nagroda trafia do Jarosława Stasiaka z ulicy Czeskiej w Lublinie.

Dzisiaj prosimy Czytelników o odpowiedź na pytanie: Kto jest głównym bohaterem książek Andrzeja Sapkowskiego?

Na odpowiedzi czekamy od godz. 10 do 17 pod numerem telefonu 532-66-34. W środę opublikujemy nazwisko zwycięzcy i kolejne pytanie konkursowe. Nagrodę będzie można odebrać już jutro w sekretariacie redakcji, ul. 3 Maja 14.

(ela)

Magiczne podróże w czasie i przestrzeni

Od lewej: Karol Mazurkiewicz, Łukasz Fedorowicz - narrator, Kuba Mirski i Maciej Fedorowicz - najmłodszy gracz.

Fot. Emilia Szumowska

FALKON 2000, ANDRZEJ PILIPIUK, PIOTR W. CHOLEWA, EWA BIAŁOŁĘCKA | fot. Agnieszka „Achika" Szady

ŚRODA
22 listopada 2000 r. 12+8 stron
kurier lubelski
Cena 90 gr Nr 271 (11271) ISSN 0137-9224 Nr ind. 35032X www.kurier.lublin.pl

Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000 pod patronatem Kuriera

Gobliny atakują

Tak licznych zastępów wojska Lublin jeszcze nie widział. W najbliższy piątek na konwent Falkon 2000 nadciągną zbrojne zastępy krasnoludów w kolczugach ze stalowej łuski, pięknych elfów, goblinów na krwiożerczych wilkach, wampirów, szkieletów i setek innych walecznych oddziałów, które staną ze sobą niezliczone bitwy, na szczęście bezkrwawe.

Dowódcy armii będą popisywali się taktyczno-strategicznymi zdolnościami i zabawią się w zmienianie biegu historii. W bitwie 5 armii, opisanej przez Tolkiena w *Hobbicie*, sympatyczny, choć nieco tchórzliwy Bilbo Baggins może np. odgrywać rolę bohatera, chociaż upędził ją ukryty za kamieniem.

- Turniej gier bitewnych rozpocznie się w piątek o godzinie 18 i może trwać do godziny 16 w niedzielę - **mówi Maciek Moryc, dowódca największej armii w Lublinie, bo liczącej 500 pomalowanych figurek.** - Wszystko zależy od kondycji graczy.

Na *Falkonie* staną naprzeciw siebie armie, które mają wartość przynajmniej 2000 punktów. Aby zebrać odpowiednią ilość figurek, trzeba wydać około 1500 zł. Najdroższe są grupy dowódcze i bohaterowie, którzy w odróżnieniu od „plastykowego mięsa armatniego" zwykle są z metalu.

- Zbieranie figurek trwa latami - **uspokaja Maciek początkujących, ambitnych kolekcjonerów.** - Ostatnią armię kompletowałem ponad rok. To hobby uczy cierpliwości, spokoju i oszczędności. Zdobycie figurki to nie wszystko. Trzeba ją jeszcze „spiłować" i pomalować.

W czasie konwentu gracze będą mogli pochwalić się modelarskimi umiejętnościami i wystawić prace - z których są najbardziej dumni - do konkursu na najlepiej pomalowaną figurkę.

Gry bitewne są w Lublinie coraz bardziej popularne. Pasjonują się nimi ludzie na wysokich stanowiskach - czasami w tajemnicy przed rodziną - studenci i młodzież ze szkół średnich. Coraz bardziej interesują się nimi również uczniowie szkół podstawowych i gimnazjów, którzy chętnie by w coś grali, ale zwykle nie mogą się zdecydować jakie figurki zbierać. Wybór nie jest łatwy. Świat, w którym gracz prowadzi bitwy, zależy tylko od niego. Generalnie ma on do wyboru: Stary Świat, nawiązujący do renesansowej Europy, ale zamieszkany przez postacie rodem z Tolkiena czy wczesnych gier RPG oraz pełen robotów, czołgów i najnowocześniejszej broni zaawansowany technologicznie świat z roku 4000.

- Zapraszamy na konwent początkujących graczy. Warto, aby zobaczyli jak wyglądają armie ich bardziej doświadczonych kolegów - **mówi Julia Żurawiecka, subtelna blondynka, której pasją jest zbieranie krwiożerczych wampirów i mrocznych elfów.** - To pomoże im wybrać. Młodzi gracze nie muszą mieć żadnych kompleksów. Chętnie się nimi zaopiekujemy i wprowadzimy we wszystkie systemy. Nauczymy ich też malować figurki, co nie jest łatwą sztuką. Dziewczęta również są mile widziane.

(ela)
Fot. Emilia Szumowska

Maciek i Julia z dumą prezentują swoją imponującą kolekcję.

Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki!

Macie jeszcze 3 szanse, aby wygrać wejściówkę na konwent *Falkon 2000* oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*. Dzisiaj nagroda trafia do Anny Nakielskiej z ulicy Puławskiej w Lublinie.

A teraz czas na kolejne zadanie: Wymień przynajmniej jedną armię, którą możesz dowodzić w świecie Warhammera.

Na odpowiedzi czekamy od godz. 12 do 16 pod numerem telefonu 532-66-34. W czwartek opublikujemy nazwisko zwycięzcy i następne pytanie konkursowe. Nagrodę będzie można odebrać już jutro w sekretariacie redakcji ul. 3 Maja 14.

(ela)

CZWARTEK
23 listopada 2000 r.
12+16 stron
kurier lubelski
Cena 90 gr Nr 272 (11272) ISSN 0137-9224 Nr ind. 35032X www.kurier.lublin.pl

Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000 pod patronatem Kuriera

Karty w grze

Falkon 2000 będzie ważnym wydarzeniem dla fanów karcianek. Na konwencie zostaną rozegrane liczne turnieje, w których będą mogli zdobyć cenne punkty. Wyniki i nazwiska graczy zostaną przesłane do centrali Wizard of the Coast i umieszczone na liście rankingowej. 4 najlepszych zawodników z Polski będzie mogło wyjechać na mistrzostwa świata, w którym główna wygrana wynosi 40 tys. dolarów. Jest więc o co walczyć.

- Karcianki przeżywają w tej chwili przedziwny boom - **mówi Grzesiek Borys, absolwent prawa, jedyny w Lublinie sędzia DCI, który może organizować oficjalne punktowane turnieje.** - Wypełniły lukę na rynku jaka powstała między grami bitewnymi i fabularnymi. Mają proste zasady i są świetnym sposobem na spędzanie czasu również w samolocie czy pociągu. Mogą w nią grać dwie osoby lub nawet kilkanaście.

Grzesiek Borys i Dorota Rogowska rozgrywają partię M:tG.
Fot. Emilia Szumowska

Karcianki są stosunkowo tanią grą, przynajmniej na początku. Cyklicznie wychodzą bowiem nowe dodatki i aby grać, przez cały czas trzeba dokupować nowe karty. Zakup nowej talii jest jedną wielką niewiadomą. W sklepach prowadzących sprzedaż karcianek można zauważyć grupki nastolatków, którzy z wypiekami na policzkach sprawdzają, co tym razem przyniósł im los. Karty dzielą się na trzy kategorie: najpopularniejsze, rzadkie i wyjątkowe. W obiegu nieoficjalnym pojedyncze karty osiągają niebotyczne ceny, nie tylko wśród graczy.

- Znam ludzi, którzy zaczęli je kolekcjonować ze względu na piękną grafikę. Słyszałem, że ktoś kupił kartę za 350 dolarów - **mówi Maciek Moryc.** - Mogłem sprzedać w Krakowie kartę Wadera za 200 zł.

Gra w karcianki wymaga przynajmniej podstawowej znajomości języka angielskiego. Jest mnóstwo systemów karcianych, ale tylko niektóre z nich przetłumaczono na polski. Obecnie wśród młodzieży bardzo modne są: *Legenda 5 kręgów, Gwiezdne wojny, Śródziemie*, ale nadal najpopularniejszą grą pozostaje *Magic: The Gathering*. Gracz wciela się w Maga, który dysponuje pewną pulą czarów i energii, z której czerpie niezbędną mu Manę (to ona sprawia, że może rzucać czary).

- Zadanie gracza polega na pokonaniu przeciwnika. Walczy z nim składając karty i odpowiednie talie oraz opracowując strategię - **tłumaczy Dorota Rogowska, finalistka wszystkich dotychczas rozgrywanych turniejów lubelskich.** - Jest pięć rodzajów magii: zielona (czerpana z lasu), niebieska (z wody), biała (z równin), czerwona (z gór) i czarna (z bagien).

Karcianki zawojowały nie tylko Lublin, ale i cały świat. Dotarły nawet do Chin, w których uznano je za dyscyplinę sportową. Były nawet próby uczynienia z *Magic: The Gathering* dyscypliny olimpijskiej.

(ela)

Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki!

Macie jeszcze tylko dwie szanse, aby wygrać wejściówkę na konwent *Falkon 2000* oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*. Dzisiaj nagroda główna trafia do Ady Partyckiej z ulicy Dzieci Zamojszczyzny. Wejściówkę na konwent otrzymuje Tomek Pasierbiak z ul. Turystycznej.

A teraz czas na kolejne pytanie: Jakie kolory magii ma do dyspozycji gracz Magic: The Gathering?

Na odpowiedzi czekamy od godz. 14 do 16 pod numerem telefonu 532-66-34. Nagrodę można odebrać już jutro w sekretariacie redakcji ul. 3 Maja 14. W piątek opublikujemy nazwisko zwycięzcy i już ostatnie pytanie konkursowe.

(ela)

PIĄTEK
24 listopada 2000 r.
8+8 stron
kurier lubelski
Cena 1 zł 30 gr Nr 273 (11273) ISSN 0137-9224 Nr ind. 35032X www.kurier.lublin.pl

Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2000 pod patronatem Kuriera

Zlot wampirów

Jeszcze do niedawna Lublin był miastem bezpiecznym. Wszystkie wampiry zginęły w krwawej walce z przyjezdnym zabijaką i nawet nocą można było bezpiecznie poruszać się po ulicach. Ale już zaczęły napływać do miasta kolejne „pijawki".

Na szczęście, tym razem ludzie zupełnie ich nie interesują. Wampiry chcą uczestniczyć w konwencie Falkon 2000, który zaczyna się już dzisiaj w IV LO, a potrwa do 26 listopada. Szczególnie interesującym punktem programu będą dla nich gry LARP. Wampiry z grupy *Lublin Nocą* zamierzają np. sądzić wampirzycę, która rzekomo bezprawnie zajęła tron lubelskiego księcia wampirów.

- To tylko zabawa - **tłumaczy Wojtek Jagodziński, student II roku europeistyki.** - Nie traktujemy jej zbyt poważnie. To tylko odskocznia od szarej codzienności. LARP jest skrótem od nazwy Live Action Role Play. Gracze odtwarzają swoje role jak w teatrze, z tą tylko różnicą, że są aktorami i publicznością równocześnie.

LARP-y mogą być rozgrywane w różnych konwencjach np: XVII-wiecznej Polski, średniowiecza czy przyszłości. W wakacje w różnych częściach Polski organizowane są kilkudniowe gry terenowe.

- Na Gladionie np. akcja rozgrywała się między dwoma zamkami oddalonymi od siebie o kilka kilometrów - **mówi szef grupy *Lublin Nocą*.** - Trzeba się było trochę nachodzić, a miejscowa ludność patrzyła na nas nieco dziwnie, gdy snuliśmy się po lasach w strojach i pełnych makijażach.

Najpopularniejszą konwencją w Lublinie jest *Świat Mroku*. W role wampirów wciela się kilkanaście osób, w większości studentów lubelskich uczelni.

- Jesteśmy jednym z najstarszych członków organizacji polska nocą (PlbN), która określa jak powinien wyglądać świat wampirów w Polsce - **mówi Wojtek.** - Dostosowujemy te zasady do naszych warunków.

Większość graczy ma zdolności aktorskie i marzy o scenie, chociaż nikt się do tego nie przyznaje. W czasie gry wampiry nie mogą się dotykać, ani używać rekwizytów, które mogłyby okazać się niebezpieczne dla partnera. Stosują Maskaradę - udają przed śmiertelnikami, że Świat Mroku nie istnieje - i starają się do nich upodobnić. Nawet ubierają się jak ludzie, no może tylko nieco bardziej elegancko i z większym smakiem. Lubią peleryny i koszule z długimi mankietami, a dziewczęta, bo i one lubią zabawę z dreszczykiem, koronkowe suknie.

Na Falkonie 2000 LARP-y będą rozgrywane późną nocą, bo jak wiadomo wampiry nie lubią dziennego światła. Publiczność nie będzie na nie zapraszana, chyba że ktoś chciałby uczestniczyć w grze.

(ela)

Fot. Emilia Szumowska

Konkurs z nagrodami dla miłośników fantastyki!

To już ostatnia szansa, aby wygrać wejściówkę na konwent Falkon 2000 oraz bon o wartości 50 zł do zrealizowania w sklepie *Krzyś*. Dzisiaj nagroda główna trafia do Tomka Wojciechowskiego z ul. Paderewskiego. Wejściówkę na konwent otrzymuje Przemek Łuczak z ul. Daszyńskiego.

A teraz czas na kolejne pytanie: Z jakiego kraju pochodzi książę Dracula?

Na odpowiedzi czekamy od godz. 14 do 16 pod numerem telefonu 532-66-34. Nagrodę można odebrać w sekretariacie redakcji ul. 3 Maja 14. W sobotę opublikujemy nazwisko ostatniego zwycięzcy.

Przypominamy, że wejściówki na konwent Falkon 2000, który zaczyna się już dzisiaj, można jeszcze kupić w sklepie *Krzyś* ul. Narutowicza 15, a w trakcie trwania imprezy - w IV LO im. St. Sempołowskiej, ul. Szkolna 4.

(ela)

FALKON 2000, ANNA BRZEZIŃSKA, EWA BIAŁOŁĘCKA, PIOTR BANACH | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2000, ANNA BRZEZIŃSKA, EWA BIAŁOŁĘCKA, PIOTR BANACH | fot. Agnieszka „Achika" Szady

Konwent Miłośników Fantastyki pod patronatem Kuriera

Godzina zero

Wczoraj w późnych godzinach wieczornych rozpoczął się Konwent *Falkon 2000*. Dowódcy wojsk rozstawili armie i zaczęli opracowywać strategię bitew. Swoje batalie rozpoczęli również Magowie gier karcianych. W nocy wystartowały LARPY. Odbyło się też kilka konkursów. Można było np. popisać się wiedzą o komiksach.

Osoby, które traktują fantastykę z naukowego punktu widzenia spotkały się z redaktorami pism Inkluz, Fantom i Legenda. Można też było wysłuchać wykładów: *Sny w RPG*, *Metafizyka*, *Egzorcyzmy* czy *Śmierć w RPG*. Krzysztof Nowacki przybliżył miłośnikom fantastyki święta, które wyznaczały rytm życia Celtów. Najważniejszym z nich był Samhain, który rozpoczynał się w nocy z 31 października na 1 listopada. To było święto duchów, które właśnie wtedy mogły przenikać do świata ludzi. W wigilię święta gaszono ogień we wszystkich domach. Dopiero w Samhain rozpalano go na nowo od świętego ognia rozpalonego przez druidów.

- W kulturze europejskiej jest wiele odwołań do mitologii celtyckiej, jak choćby mit św. Graala, druidzi, czy wróżki - **mówił Krzysztof Nowacki**. - Amerykanie też czerpali z niej pełnymi garściami. Halloween np. ma wiele wspólnego ze świętem celtyckim Samhain.

W sobotę fani fantastyki na pewno nie odeśpią pełnej emocji nocy z piątku na sobotę. Zbyt wiele interesujących rzeczy będzie się działo od godziny 10 rano w sobotę. Dla fanów Sapkowskiego przygotowano konkurs o Wiedźminie. Wielbiciele twórczości Rafała Ziemkiewicza będą mogli osobiście porozmawiać ze swoim ulubionym autorem.

- W sobotę i niedzielę przeprowadzimy mnóstwo konkursów, np. o Tolkienie, Gwiezdnych wojnach i Trylogii Sienkiewicza. Będzie też można wysłuchać kilku interesujących wykładów, zmierzyć się z najlepszymi graczami w M:tG, gry fabularne i bitewne oraz oglądać filmy na telebimie - **mówi jeden z organizatorów**. - Oficjalne zakończenie konwentu i rozdanie nagród przewidujemy na godzinę 16 w niedzielę. Dopiero wtedy będzie można się porządnie wyspać...

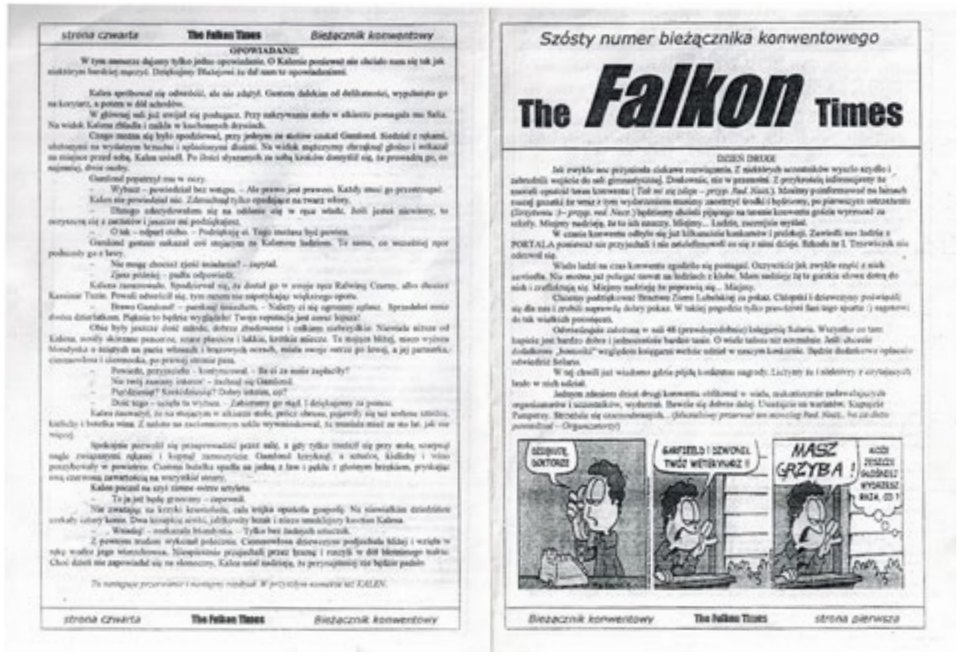
O przebiegu konwentu napiszemy więcej w poniedziałkowym wydaniu Kuriera.

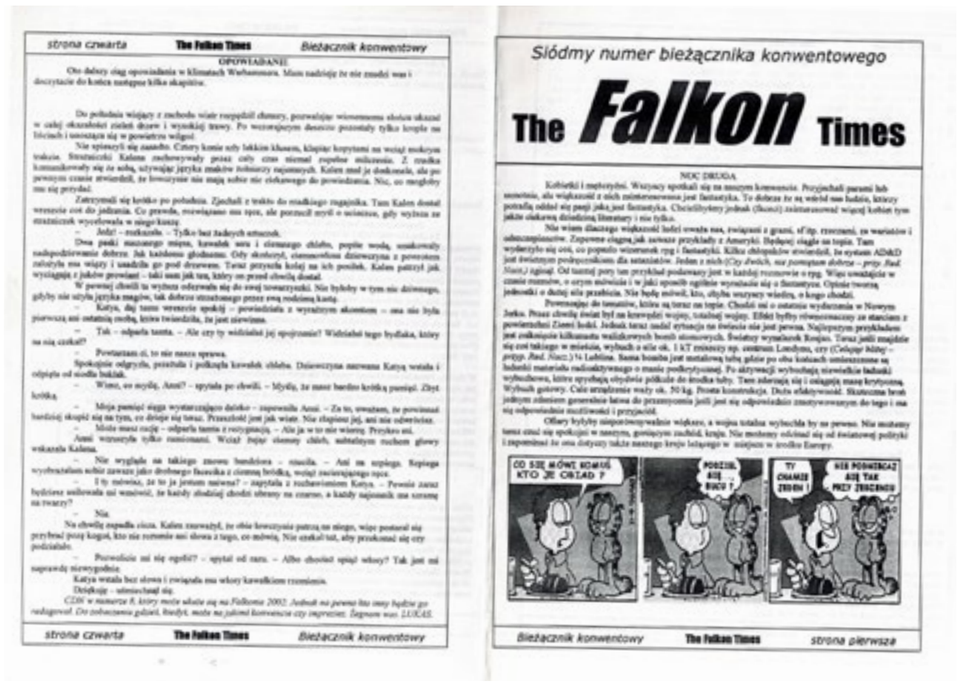
(ela)

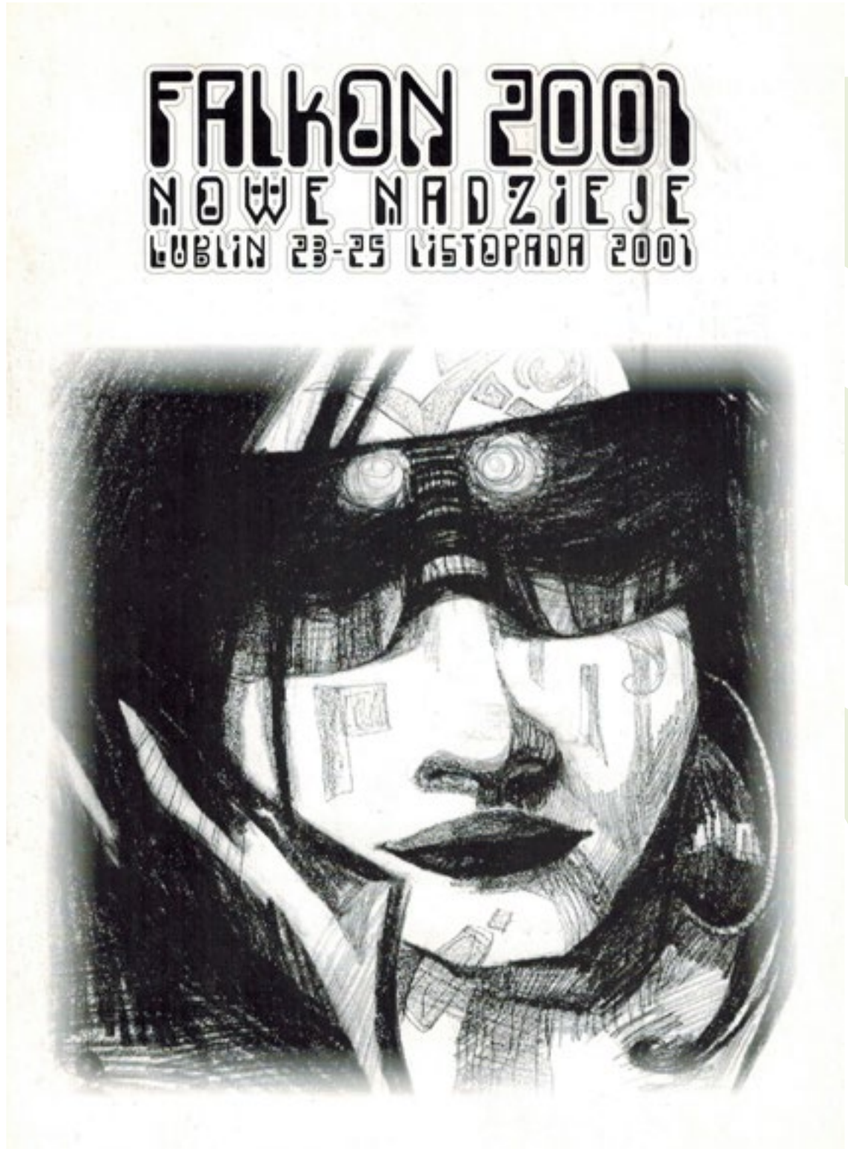
Wejściówki na konwent Falkon 2000 można kupić w sklepie *Krzyś*, Narutowicza 15 lub w IV LO ul. St. Sempołowskiej. Tam można też zapoznać się ze szczegółowym programem.

Ostatnim laureatem naszego konkursu jest Marek Misztal z ul. Pogodnej. Nagrodę można odebrać w sekretariacie redakcji ul. 3 Maja 14 do godz. 12.

88 PLAKAT FALKONU 2001, ŁUKASZ FEDOROWICZ







FALKON 2001 *w Lublinie*

Fantastyczny weekend

Projekcje filmów, konkursy, spotkania z pisarzami i prawie non stop gry RPG

To atrakcje czekające na miłośników fantastyki na Ogólnopolskim Konwencie Miłośników Fantastyki Falkon 2001 w Lublinie.

Konwent startuje dzisiaj i potrwa do niedzieli. Wszystkie imprezy Konwentu odbędą się w IV LO przy ul. Szkolnej. Na Falkon przyjadą znani pisarze, m.in. Rafał A. Ziemkiewicz, Marcin Wolski, Ewa Białołęcka. Zjawią się również przedstawiciele pism poświęconych fantasy i SF, m.in. „Nowej Fantastyki" oraz „Magii i Miecza". Oprócz spotkań autorskich odbędą się prelekcje. Miłośnicy RPG zagrają z najbardziej znanymi mistrzami gry w kraju. Szczegółowy program Falkonu 2001 można znaleźć na stronie internetowej www.falkon.hg.pl **RP**

II Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki

Wygraj wejściówki

W dniach 23-25 listopada fani fantastyki spotkają się w IV LO w Lublinie przy ul. Szkolnej 4 na swoim dorocznym konwencie. Impreza będzie trwała nieprzerwanie przez dwie doby, od godz. 16.45 w piątek do 17 w niedzielę.

W programie m.in. prelekcje o grach fabularnych, ponad 20 konkursów z nagrodami, których uczestnicy będą mogli pochwalić się wiedzą o Harrym Potterze, Tolkienie, Gwiezdnych wojnach... Przewidziano również turnieje WFB, Mordheim, Magic the Gathering i dwie wielkie bitwy pokazowe. Będzie można również obejrzeć najnowsze filmy fantastyczne, które pojawiły się w tym roku na kasetach wideo.

Bilety kosztują 25 zł. Można je kupić w sklepie „Krzyś" ul. Narutowicza 15 oraz w IV LO (przed i w czasie trwania konwentu). Dla dwóch Czytelników, którzy jako pierwsi prawidłowo odpowiedzą na pytanie: **Kto jest autorem powieści „Neuromancer"?** mamy jednoosobowe wejściówki na konwent. Na odpowiedzi czekamy pod numerem tel. 532-66-34 od godz. 15 do 15.10.

Wczoraj wejściówki wygrali **Tomasz Pasierbiak** i **Przemysław Łuczak**. Nagrody do odebrania w redakcji. **(el)**

LUBELSKI kurier
www.kurierlubelski.pl
CENA 1,60 ZŁ (w tym 7% VAT) 22 LISTOPADA 2002 NR 273 (11 879)

Fantastyczny Atak Lublina

Warsztaty literackie z Pat Cadigan, jedną z czołowych pisarek fantastycznych oraz spotkania z plejadą polskich gwiazd fantastyki, gry, prelekcje, warsztaty tańca celtyckiego i biesiada sarmacka – to wszystko na rozpoczynającym się dziś trzydniowym III Ogólnopolskim Konwencie Miłośników Fantastyki FALKON.

– FAL, to skrót od Fantastyczny Atak Lublina, KON jest początkiem słowa konwent – rozszyfrowuje nazwę Krzysztof Księski, student prawa i kulturoznawstwa, główny organizator imprezy. – Konwenty mają w Lublinie blisko dwudziestoletnią tradycję, jednak wizytówką i świętem miłośników fantastyki stał się właśnie FALKON.

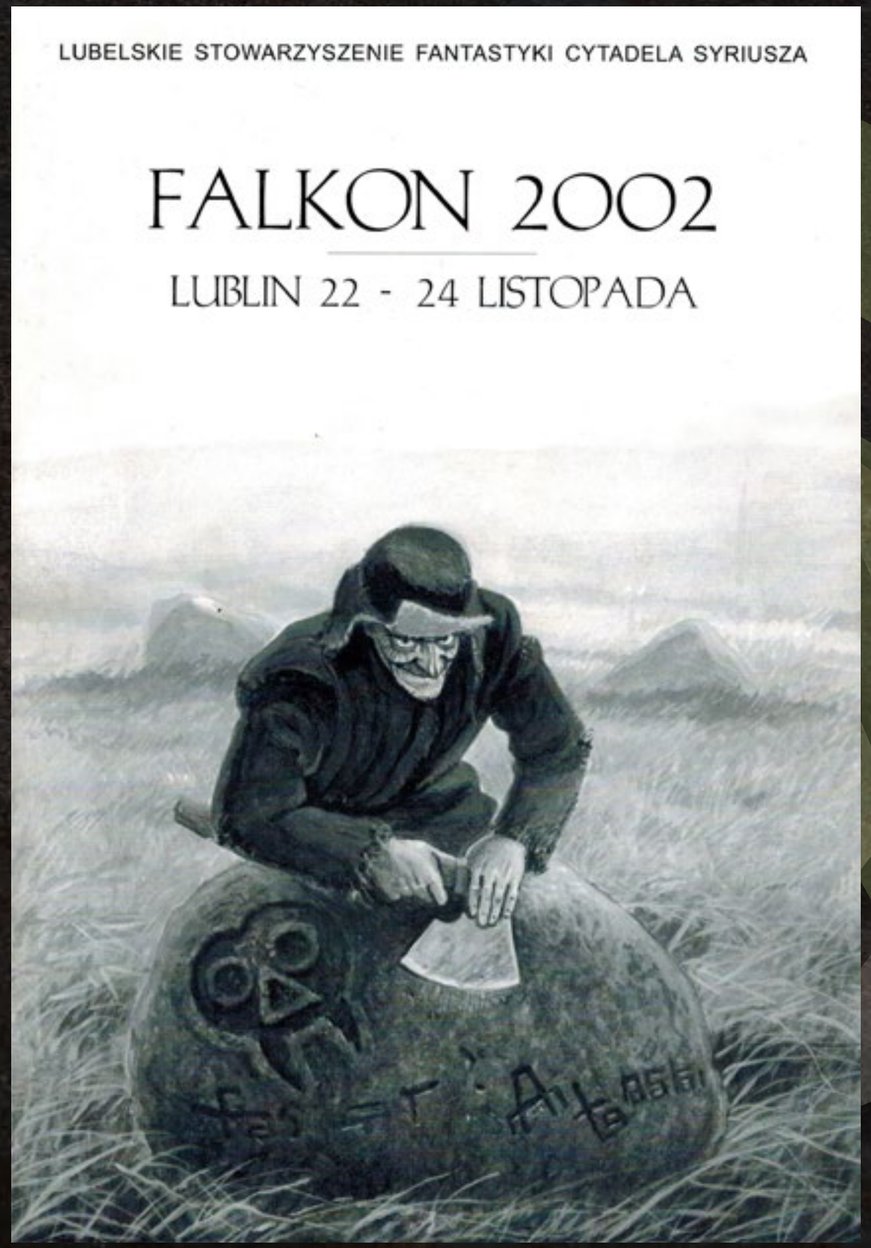
KRZYSZTOF KSIĘSKI Organizator FALKONU prezentuje nowości lubelskiej Fabryki Słów, wydawnictwa znanego z fantastycznych (i nie tylko) książek. Fot. ES

Bliskie spotkania z czytelnikami odbędą: Eugeniusz Dębski, Marek S. Huberath, Andrzej Pilipiuk, Marcin Wolski, Andrzej Ziemiański, Rafał A. Ziemkiewicz.

Pat Cadigan, Amerykanka z Londynu, kojarzona z cyberpunkiem (nurt s.f. przepełniony nowoczesnymi technologiami komputerowymi, sztuczną inteligencją i wizją świata odczłowieczonego), jako gość konwentu pojawi się w sobotę o godz. 11 w IV LO, gdzie od 15.00 poprowadzi warsztaty literackie. Dziś Cadigan spotkać będzie można o 11.30 w Instytucie Anglistyki UMCS.

FALKON organizuje Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" oraz IV Liceum Ogólnokształcące, gospodarz imprezy. Koszt – 25 zł za trzydniową wejściówkę lub bilety jednorazowe. CZYK

FALKON 2002 | fot. Paweł Pluta



FALKON 2002, SPOTKANIE Z PAT CADIGAN | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2002, ANDRZEJ PILIPIUK PODPISUJE KSIĄŻKI OBOK KATARZYNA PILIPIUK | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2002, PAT CADIGAN | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2002, AGNIESZKA HAŁAS | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2002 | fot. Paweł Pluta

strona czwarta The Falkon Times Bieżącznik konwentowy

Opowiadanie... ??? część 1

Ciąg dalszy w następnym numerze... Dobrze się bawicie??? - przyp. Red. Nacz.

strona czwarta The Falkon Times Bieżącznik konwentowy

Ósmy numer bieżącznika konwentowego

The Falkon Times

WITAMY

Bieżącznik konwentowy The Falkon Times strona pierwsza

strona czwarta The Falkon Times Bieżącznik konwentowy

Opowiadanie... ??? część 3

To prawie już koniec...

strona czwarta The Falkon Times Bieżącznik konwentowy

Dziesiąty numer bieżącznika konwentowego

The Falkon Times

JUBILEUSZ

Bieżącznik konwentowy The Falkon Times strona pierwsza

FALKON 2002, ANDRZEJ PILIPIUK | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002 | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002, RAFAŁ ZIEMKIEWICZ, ANDRZEJ ZIMNIAK, EUGENIUSZ DĘBSKI | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002, MAREK ORAMUS, PAT CADIGAN, KONRAD WALEWSKI | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002 *zakończony*

72 godziny z fantastyką

Sławek i Krzysiek z Chełma grają w karciankę Magic The Gathering

– Na czym polega ta gra? – pytam. – O, musiałbym ci długo tłumaczyć... – odpowiada gracz

Niełatwo być laikiem w gronie 600 osób, które wiedzą wszystko o karciankach, grach fabularnych i innych podobnych tajemnicach. A ponad pół tysiąca ich miłośników odwiedziło tegoroczny Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2002.

– To jest druga co do wielkości tego typu impreza w kraju – mówi Krzysztof Księski, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza" organizatora imprezy.

Przed IV LO im. Sempołowskiej małe zamieszanie. Wychodzą ludzie z ogromnymi plecakami, niosą śpiwory i karimaty.

– Do zobaczenia za rok! – krzyczą.

Przez trzy dni nocowali w szkolnych klasach. Co porabiali nocami?

– Graliśmy i gadaliśmy, trochę o fantastyce, trochę o życiu – mówią.

Niezłych rozmiarów plecak dźwiga miłośnik fantastyki z Raciborza na Śląsku.

– Przyjechałem, bo lubię takie zloty. Staram się nie opuszczać żadnego – odpowiada jednym tchem i już go nie ma. Popędził na pociąg.

Racibórz to nie najodleglejsze miejsce, z którego do Lublina przybyli miłośnicy fantastyki. Były grupy ze Szczecina, Świnoujścia, Olsztyna, Wrocławia, Warszawy i Krakowa.

– To była bardzo, bardzo udana impreza. Ludzie chwalili choćby spotkanie z pisarką Pat Cadigan, która nie jest u nas bardzo popularna. Ale przed samym Konwentem ukazały się jej opowiadania – mówi prezes „Cytadeli Syriusza".

Komplet zajętych miejsc był na spotkaniu z Jackiem Komudą, a wykładu o UFO niektórzy musieli słuchać na stojąco. I tak było od piątku do niedzieli. Komplety na prelekcjach, komplety na wykładach, spotkaniach z redakcjami pism i portali fantastycznych.

W niedzielę po południu już tylko nieliczni krążyli po korytarzach liceum. Gdzieś jeszcze widać było rozłożone śpiwory. Jakaś dziewczynę piła herbatę z blaszanego kubka. W sali historycznej na ławce leżała gra Warhammer. Wszystkie jej elementy już schowane do pudełka. Będą czekały na następną okazję.

MIP

„Gazeta Wyborcza" była patronem medialnym Konwentu Miłośników Fantastyki Falkon 2002.

FALKON 2002, JUSTYNA URNIAŻ, MARCIN WACIŃSKI, ŁUKASZ SKROBAS, KRZYSZTOF KSIĘSKI | fot. arch. LSF „Cytadela Syriusza"

FALKON 2002 | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002, SPOTKANIE Z PAT CADIGAN | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002, OLA I SŁAWEK GRACZYKOWIE | fot. Paweł Pluta

FALKON 2002, WOJCIECH SEDEŃKO, KSIĘGARNIA SOLARIS | fot. Paweł Pluta

FALKON 2003, LARP | fot. arch. LSF „Cytadela Syriusza”

KONWENT *miłośników fantastyki*

Falkon czas zacząć

Przed wejściem do IV LO im. Sempołowskiej wczoraj po południu stała długa kolejka. Wszyscy chcieli się dostać na Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2003. Przyjechali ludzie z całej Polski

Punktualnie o godz. 17 rozpoczęły się prelekcje. Można było posłuchać m.in. wykładu Karola Paszka o historii i kulturze Japonii. Inni konwentowicze w tym czasie przygotowywali się do wieczornych turniejów gier bitewnych i fabularnych, które tradycyjnie miały trwać całą noc. Dziś będzie się można m.in. spotkać z pisarką Anną Brzezińską, Andrzejem Zimniakiem i Mają Lidią Kossakowską oraz wziąć udział w konkursie wiedzy o Jakubie Wędrowyczu. Przewidziano też warsztaty tańca celtyckiego i spotkania poświęcone kulturze japońskiej: komiksowi i anime. W bloku filmowym będzie można zobaczyć m.in. „Gabinet Doktora Caligari", „Innych" i „Podróż na księżyc". Falkon zakończy się w niedzielę. MIP

WIEDŹMA BABUNIA JAGÓDKA

Pochodzi z Lublina. Mediewistka, pisarka i publicystka. Zadebiutowała opowiadaniem „A kochał ją, że strach". Autorka dwóch powieści gatunku fantasy „Zbójecki gościniec" i „Zmijowa harfa". Będzie można z nią porozmawiać na Falkonie

MONIKA POŁOWSKA: Pierwsza przeczytana powieść fantastyczna i pierwsze zetknięcie z fantasy?

ANNA BRZEZIŃSKA: Poznałam ten gatunek późno. Zupełnie przypadkiem wpadł mi w ręce cykl o Ziemiomorzu Ursuli Le Guin. Już na studiach – a studiowałam na KUL – przyjaciel podsunął mi pierwszy zbiór opowiadań Andrzeja Sapkowskiego, ostrzegając przy tym, że książka jest ostra, pełna zjadliwego humoru oraz nieco sprośna. I mam wrażenie, że słowo „sprośna" tak okrutnie mnie zafrapowało, że od razu zabrałam się za lekturę.

ANNA BRZEZIŃSKA
Pisarka

Ile w Pani twórczości jest Lublina, Lubelszczyzny?

– Niewiele, bo literatura fantasy tworzy wyimaginowane światy, więc nie ma w moich opowieściach ani baobabu sprzed Poczty Głównej, ani rynku Starego Miasta. Ale pierwsze opowiadanie o wrednej, wyemancypowanej wiedźmie Babuni Jagódce napisałam w Lublinie, dla moich przyjaciółek, z którymi miałam zwyczaj od ogólniaka spotykać się wieczorem i gadać o świecie.

Jak się czuje kobieta w świecie fantastyki zdominowanym przez facetów?

– Czasami nieco samotnie. Ale obecnie w fantastyce pojawia się coraz więcej pisarek. Dziewczyny też sięgają po ten rodzaj literatury, zwłaszcza że nie jest to już literatura wyłącznie o latających statkach kosmicznych i mieczach świetlnych.

Rozmawiała MONIKA POŁOWSKA

ORGANIZATORZY FALKONU 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003 | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2003, KONKURS WĘDROWYCZOWSKI, ANDRZEJ PILIPIUK, MAREK FARFOS, KRZYSZTOF BADOWSKI
fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2003, SPOTKANIE Z ANNĄ BRZEZIŃSKĄ
fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2003 | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2003, KOŃ-KURSY | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

OGÓLNOPOLSKI *Konwent Miłośników Fantastyki „Falkon 2003"*

72 fantastyczne godziny

Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „Falkon" – w piątek rozpocznie się w Lublinie

POD NASZYM PATRONATEM gazeta

IMPREZA Z AMBICJAMI

Organizowana przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" z roku na rok przyciąga coraz więcej fanów fantastyki. Falkon tradycyjnie odbywa się w IV LO im. Sempołowskiej i trwa nieprzerwanie niemal trzy doby. Będą spotkania z redakcjami portali i pism fantastycznych, turnieje gier bitewnych, karcianych i fabularnych. Udział zapowiedzieli też pisarze: Andrzej Pilipiuk, czy Andrzej Zimniak. Zaplanowano projekcje filmowe, m.in. „Podróż na księżyc" Georgesa Meliesa z 1902 roku, „Psa andaluzyjskiego" Luisa Bunuela i „Metropolis" Fritza Langa. Ciekawie zapowiada się blok poświęcony kulturze japońskiej: komiksowi czy animacji.

Wejściówka na całą imprezę kosztuje 25 zł. Informacje o programie imprezy i noclegach na stronie www.falkon.prv.pl.

MIP

Bilety na Falkon będzie można wygrać w najnowszym numerze „Gazety Co Jest Grane".

Krzysztof Księski, absolwent prawa, student III roku kulturoznawstwa UMCS jest prezesem Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza" i głównym koordynatorem rozpoczynającego się w piątek IV Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki „Falkon 2003".

MONIKA POŁOWSKA: Podobno Falkon narodził się w Twojej głowie...

KRZYSZTOF KSIĘSKI: Prawie cztery lata temu pomyślałem, że skoro lubelskie środowisko miłośników fantastyki ma tak długie tradycje, to należy to wykorzystać i stworzyć konwent o zasięgu ogólnopolskim. Pierwszy Falkon w 2000 roku odniósł ogromny sukces, a następne tylko potwierdzały, że jest potrzebny.

KRZYSZTOF KSIĘSKI Prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza"

Czym zaskoczy tegoroczny Falkon?

– Jeżeli ktoś interesuje się czymkolwiek związanym z fantastyką, znajdzie na Falkonie mnóstwo interesujących go rzeczy. Nie podnieśliśmy ceny biletów, więc nadal jesteśmy najtańszym konwentem w kraju.

Nie masz ambicji zorganizowania światowego zlotu miłośników fantastyki?

– Na razie mam ambicje, aby Falkon stał się liderem konwentów w Polsce. Organizacja fantastycznej imprezy na skalę światową to dużo większe wyzwanie. W ciągu najbliższych dwóch, trzech lat nie ma na to szans, a potem... Kto wie?

Rozmawiała MONIKA POŁOWSKA

FALKON 2003, SPOTKANIE Z ANNĄ BRZEZIŃSKĄ | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003, AGNIESZKA SZADY I AGNIESZKA HAŁAS | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003

Fantastyczny Atak Lublina

W najbliższy weekend (21-23 listopada) po raz kolejny Lublin stanie się fantastyczną stolicą Polski. Czwarta edycja Falkonu – konwentu miłośników fantastyki – aż kipi od atrakcji.

Organizowany przez Lubelskie Stowarzyszenie Cytadela Syriusza oraz IV LO konwent z roku na rok przyciąga coraz więcej uczestników i specjalnych gości. Wystąpienia zapowiedziało wielu polskich pisarzy parających się fantastyką – nazwiska takie jak Anna Brzezińska, Andrzej Pilipiuk, Marek Oramus czy Marek S. Huberath niejednego fantastofila przyprawią o dreszczyk emocji. Autorzy zaprezentują się w bloku „Czarodzieje pióra".

Rozważania na temat szeroko rozumianych okolic fantastyki składają się na kolejny blok programowy – „Mocarne głowy". Nie zawiodą się miłośnicy RPG – nie dość że cykl „Imaginatorzy i turlacze" pozwoli im lepiej zrozumieć gry fabularne, to jeszcze trwające non stop sesje (na ich potrzeby wydzielono osobne sale) nie pozwolą zakurzyć się kartom postaci (bądź taliom kart). Przez cały czas trwania konwentu odbywają się „Igrzyska", czyli konkursy i „koń-kursy" z atrakcyjnymi nagrodami. Osoby zainteresowane kulturą japońską (ze wskazaniem na mangę i anime) ucieszą się z bloku „Kwitnące wiśnie & obrazkomaniacy".

Nutkę sentymentu odczują osoby, które pokuszą się o wzięcie udziału w trwających non stop pokazach filmowych – w planie projekcja między innymi słynnej „Podróży na Księżyc" czy „Metropolis". Na Falkonie będzie także można zapoznać się z najnowszymi fantastycznymi grami komputerowymi. Bilety (25 zł za trzy dni) można kupić w sklepie Krzyś bądź przy wejściu na konwent (IV LO, ul. Szkolna 4).

MT

ORGANIZATORZY FALKONU 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2003 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

CO • GDZIE • KIEDY

Falkon 2003 – największą impreza dla miłośników SF po prawej stronie Wisły

Wiwat fantastyka!

W piątek o godz. 16.30 w IV LO im. Stefanii Sempołowskiej w Lublinie rozpoczyna się trzydobowy konwent zorganizowany przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza".

Impreza pod nazwą „Falkon 2003" zapowiada się niezwykle interesująco, w programie przewidziano bowiem niezwykle różnorodną tematykę.

Wszyscy, którzy nie wiedzą o co chodzi w całej tej fantastyce, a chcieliby się dowiedzieć dlaczego jest tak popularna – powinni wybrać się na spotkanie z Piotrem Cholewą, które rozpocznie się o godz. 21 w sobotę. Spróbuje on określić rolę tego nurtu we współczesnej kulturze.

Ci, którzy w świecie Władcy Pierścieni, Harry'ego Pottera i Thorgala oraz japońskiej Mangi czują się znacznie lepiej niż w realnym życiu – powinni wziąć udział w konkursach poświęconych swoim ulubionym bohaterom. Będą też konkursy niewymagające szczególnego wysiłku intelektualnego, z których najbardziej interesująco zapowiada się zmaganie w „bezwiednym zapatrzeniu się w przestrzeń". Kto woli zatrzymać spojrzenie na czymś bardziej konkretnym, będzie miał do wyboru: wystawy plastyczne, spektakle teatralne, filmy SF (program projekcji obok) pokazy tańców celtyckich i występy zespołów rockowych. Dla głodnych i spragnionych przewidziano jedzenie bułki i picie wody na czas, a dla mocarzy – siłowanie się na rękę. Natomiast pacyfistyczni wielbiciele wojen mogą sprawdzić umiejętności logistyczne w turniejach figurkowych gier bitewnych i grach karcianych typu Magic the Gathering.

Będą też wykłady historyczne, z których najbardziej interesująco zapowiadają się „ciekawostki o Celtach" i „społeczny margines w średniowiecznym Paryżu". Swoją obecność zapowiedziały takie sławy polskiej literatury fantastycznej jak: Marek S. Huberath, Andrzej Pilipiuk, Andrzej Ziemiański, Andrzej Zimniak oraz wielu innych.

Cena wejściówki na całą imprezę 25 zł. W ramach wejściówki każdy konwentowicz otrzyma trzydziestokilkustronicowy informator, identyfikator, wielu otrzyma również niespodziankę. Za pobyt na Falkonie tylko w piątek płacimy 15 zł, za sobotę 20 zł, za niedzielę 10 zł. (ALF)

Filmy wyświetlane podczas Falkonu 2003

PIĄTEK
15.00 Dziewiąte wrota, reż. Roman Polański, 1998 r.
17.00 Metropolis, reż. Fritz Lang, 1926 r.
19.30 Pies andaluzyjski, reż. Louis Bonuel, 1929 r.
20.00 Rok 2000
22.00 Dr Jecyll i Mr Hyde
00.00 Frankenstein, reż. James Whale, 1931 r.
01.00 Niewidzialny człowiek, reż. James Whale, 1933 r.

SOBOTA
10.00 Destiny (Przeznaczenie), reż. Fritz Lang, 1921 r.
12.00 Gabinet Doktora Caligari , reż. Robert Wiene, 1919 r.
13.30 Golem, reż. Paul Wegener, 1919 r.
15.00 M morderca, reż. Fritz Lang, 1931 r.
17.00 Nosferatu: symfonia grozy, Friedrich Murnau, 1920 r.
19.00 Inni, reż Alejandro Amenabar, 2001 r.
21.00 Podróż na Księżyc, reż. Georges Melies, 1902 r.
21.20 Zdobycie bieguna północnego, reż. Georges Milies, 1905 r.
22.00 Anime

NIEDZIELA
10.00 King Kong, reż. Miriam Cooper, 1933 r.
12.00 Avalon, Oshii Mamoru, 2002 r.
14.00 Dziwolągi, Tod Browning, 1932 r.

BLISKO NAS

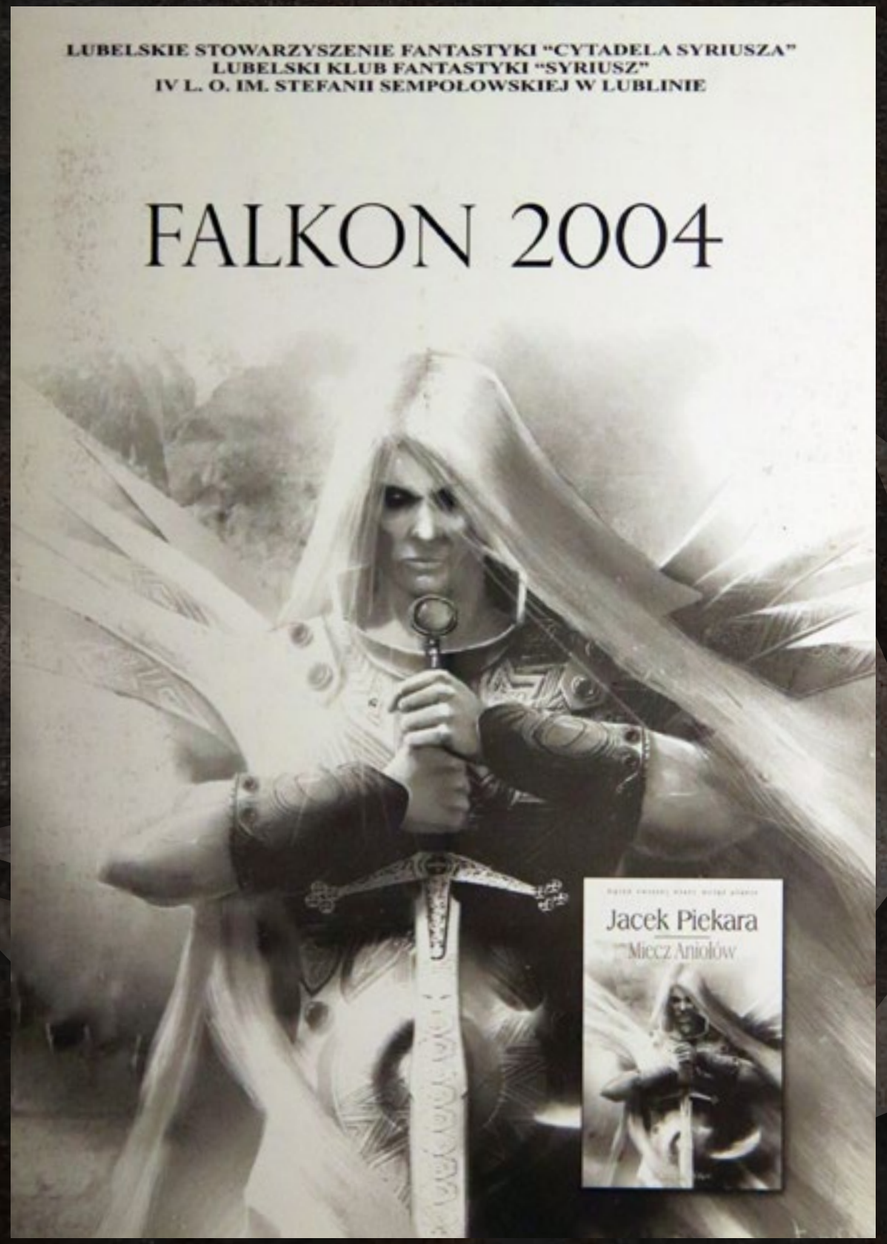
Fantastyczna impreza

Wczoraj po południu w IV LO im. Sempołowskiej przy ul. Szkolnej w Lublinie rozpoczął się Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Falkon. Największa fantastyczna impreza po prawej stronie Wisły trwać będzie nieprzerwanie do niedzielnego południa.

Swoją obecność zapowiedziały takie sławy polskiej literatury fantastycznej jak: Marek S. Huberath, Andrzej Pilipiuk, Andrzej Ziemiański, Andrzej Zimniak i inni. Będą również dyskusje, prelekcje popularnonaukowe, spotkania poświęcone kulturze japońskiej, mandze i anime, gry karciane typu Magic, figurkowe gry bitewne, wystawy plastyczne, projekcje filmów, spektakle teatralne, koncerty rockowe i liczne konkursy. A wszystko po to, aby bawić i udowodnić sceptykom, że fantastyka jest fantastyczna. Szczegółowe informacje można znaleźć pod adresem www.falkon.prv.pl (ks)

FALKON 2003, PAWEŁ WÓJCIK | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF



F jak fantastyka

Trzy dni spotkań z pisarzami sf i fantasy, prezentacje gier, konkursy, pokazy walk i wiele innych atrakcji – w piątek o godz. 16.30 w IV LO startuje V Ogólnopolski Konwent Fantastyki Falkon 2004. Szykuje się fantastyczna przygoda! Warto przypomnieć sobie fantastyczne gatunki.

Science fiction – proza przewidująca rozwój techniki w zakresie podróży kosmicznych, kontaktów z obcymi istotami rozumnymi czy wynalazków. Szczyt popularności osiągnęła w połowie XX w., gdy dokonano wielu przełomowych odkryć naukowych.

Fantasy – jeden z najpopularniejszych dziś gatunków fantastyki na świecie. Akcja powieści toczy się w świecie zapełnionym niesamowitymi stworzeniami (elfy, krasnoludy, gnomy, smoki). Na ogół działa w nim też magia, a istotną rolę odgrywają źli lub dobrzy czarodzieje. Najsłynniejszy jest „Władca pierścieni" J.R.R. Tolkiena.

Horror – straszy wampirami, wilkołakami, inwazją kosmicznych pożeraczy ciał itp.

Dystopia – opisuje światy podobne do naszego, lecz znacznie mniej szczęśliwe wskutek przejęcia władzy przez dyktatora, niszczącego konfliktu z obcymi, kataklizmu bądź uzależnienia ludzkości od jakiegoś wynalazku.

Cyberpunk – tu charakterystyczne jest splecenie się dwóch światów: realnego i wirtualnego. Najczęściej władzę w takiej rzeczywistości sprawują superwpływowe korporacje. Często to, że ludzie mają do wyboru dwa światy sprawia, że żaden nie działa jak należy.

opr. **MPW**

IV Liceum Ogólnokształcące im. Sempołowskiej, Szkolna 4, piątek – niedziela 19-21 listopada; bilety na piątek 15 zł, na sobotę 20 zł, na niedzielę 10 zł, karnet na cały konwent 25 zł

Czytaj też w „Gazecie Co Jest Grane"

DLO

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

FALKON 2004, GRZEGORZ SZULC, WYDAWNICTWO ISA | fot. arch. GGFF

Od dziś w IV LO im.
S. Sempołowskiej w Lublinie

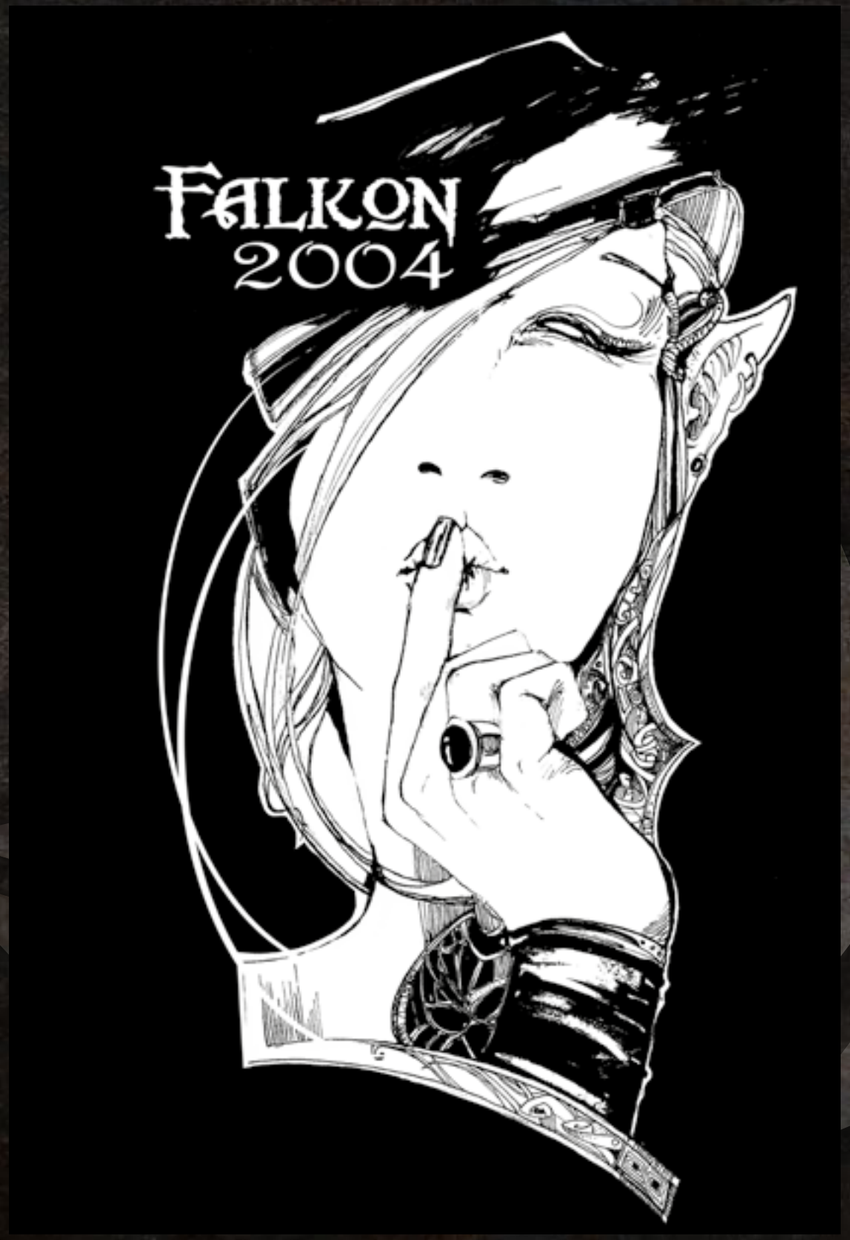
Magiczny weekend

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" zaprasza do czwartego ogólniaka na trzydniowy Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „Falkon 2004".

Nie zabraknie licznych atrakcji dla miłośników różnych dziedzin fantastyki: literatury, gier fabularnych, karcianych, bitewnych, kina, mangi i anime, oraz nauki. Imprezę odwiedzą pisarze, redakcje czasopism, przedstawiciele wydawnictw. Pragnący poszerzać swą wiedzę w zakresie nauki znajdą coś dla siebie wśród licznych prelekcji, miłośnicy filmów będą mieli okazję obejrzeć filmy zliczane do klasyki gatunku, zaś pragnący sprawdzić swe umiejętności – wziąć udział w konkursach i koń-kursach (śmiesznych konkursach). Nie zabraknie gier bitewnych, karcianych (turnieje!), RPG i LARP'ów, kiermaszy akcesoriów z nimi związanych oraz księgarni.

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF

FALKON 2004 | fot. arch. GGFF



KOSZULKA FALKONU 2004, BEATA URNIAŻ-KSIĘSKA

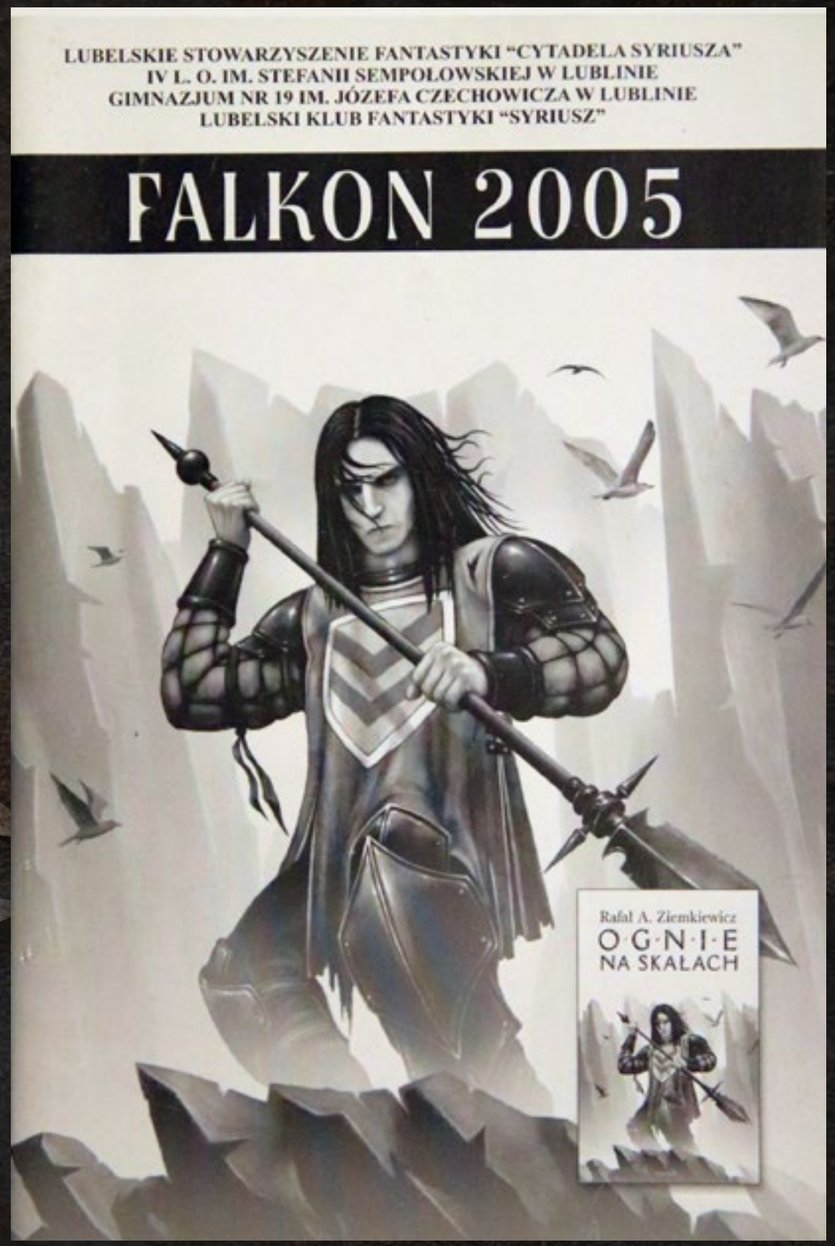
FALKON 2004 | fot. Krzysztof „Gonzo” Badowski

FALKON 2004, TURNIEJ MORDHEIM | fot. Krzysztof „Gonzo"Badowski

PLAKAT FALKONU 2005. ŁUKASZ FEDOROWICZ

FALKON 2005 | fot. Łukasz „Fedor" Fedorowicz

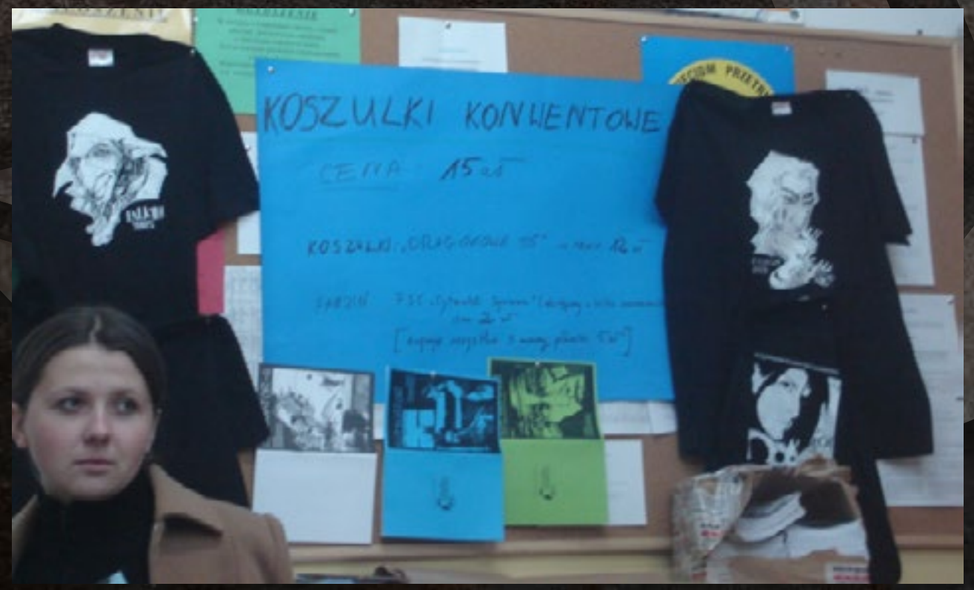
ORGANIZATORZY FALKONU 2005 | fot. Andrzej Barszczewski



FALKON 2005 | fot. Andrzej Barszczewski

FALKON 2005 | fot. Łukasz „Fedor” Fedorowicz

FALKON 2005 | fot. Andrzej „Andrzeyek" Barszczewski



FALKON 2005 | fot. Łukasz „Fedor" Fedorowicz

FALKON 2005, SPOTKANIE Z JACKIEM KOMUDĄ | fot. arch. GGFF

FALKON 2005, MAREK S. HUBERATH, AUTOGRAFY | fot. arch. GGFF

FALKON 2005 | fot. Łukasz „Fedor" Fedorowicz

KOSZULKA FALKONU 2005, BEATA URNIAŻ-KSIĘSKA

FALKON 2005 | fot. Maciej „Levir" Bandelak

FALKON 2005, SPOTKANIE Z ANDRZEJEM I BARBARĄ KARLICKIMI, COPERNICUS CORPORATION | fot. arch. GGFF

FALKON 2005, ANDRZEJ ZIMNIAK | fot. arch. GGFF

FALKON 2005 | fot. arch. GGFF

FALKON 2005 | fot. arch. GGFF

FALKON 2005 | fot. arch. GGFF

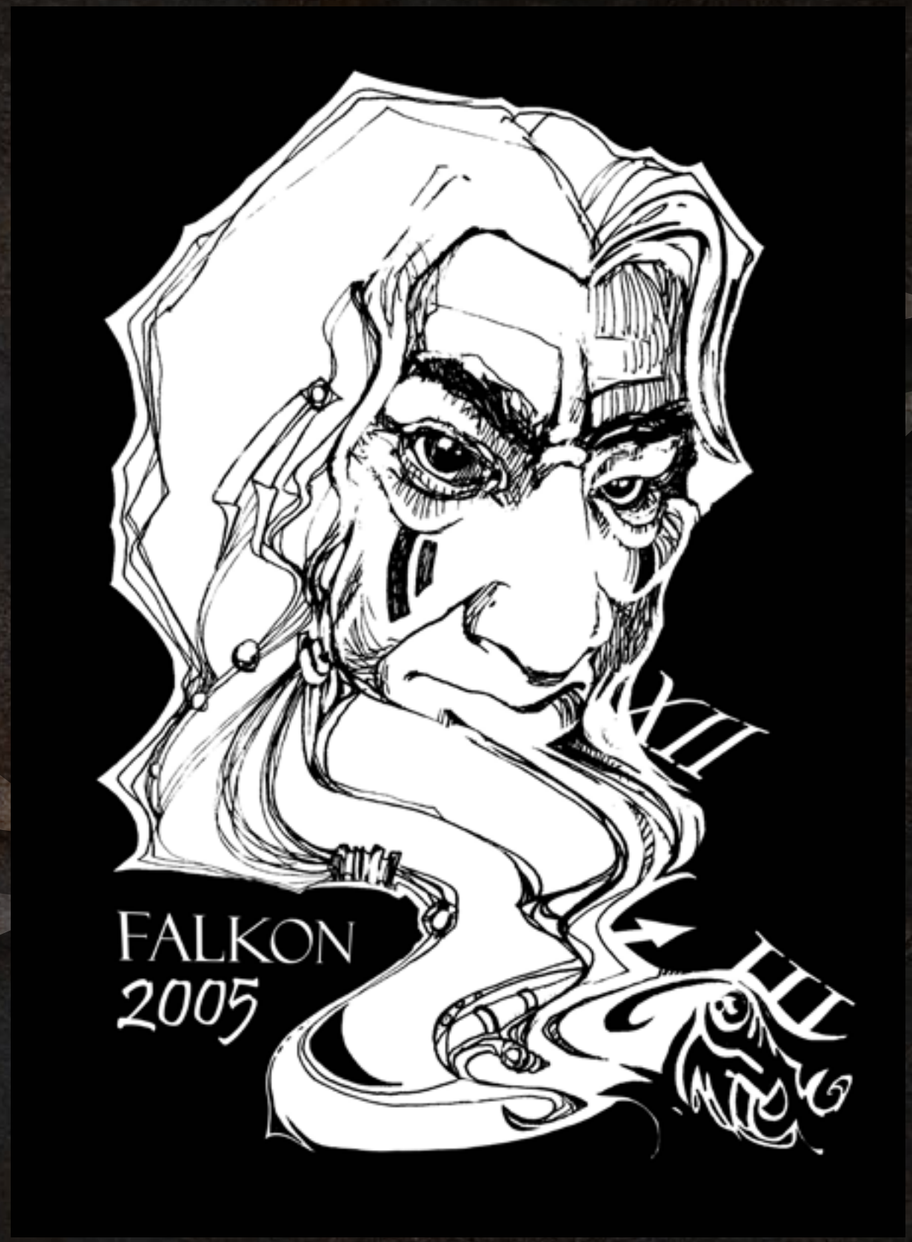
FALKON 2005, WYDAWNICTWO MYTHOS | fot. arch. GGFF

FALKON 2005 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach, „Murzilki”

ORGANIZATORZY FALKONU 2005 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach, „Murzilki”

FALKON 2005, SPOTKANIE Z JAROSŁAWEM GRZĘDOWICZEM, PROW. PIOTR BANACH | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach, „Murzilki”

FALKON 2005, MARK S. HUBERATH I KRZYSZTOF KSIĘSKI
fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach, „Murzilki”



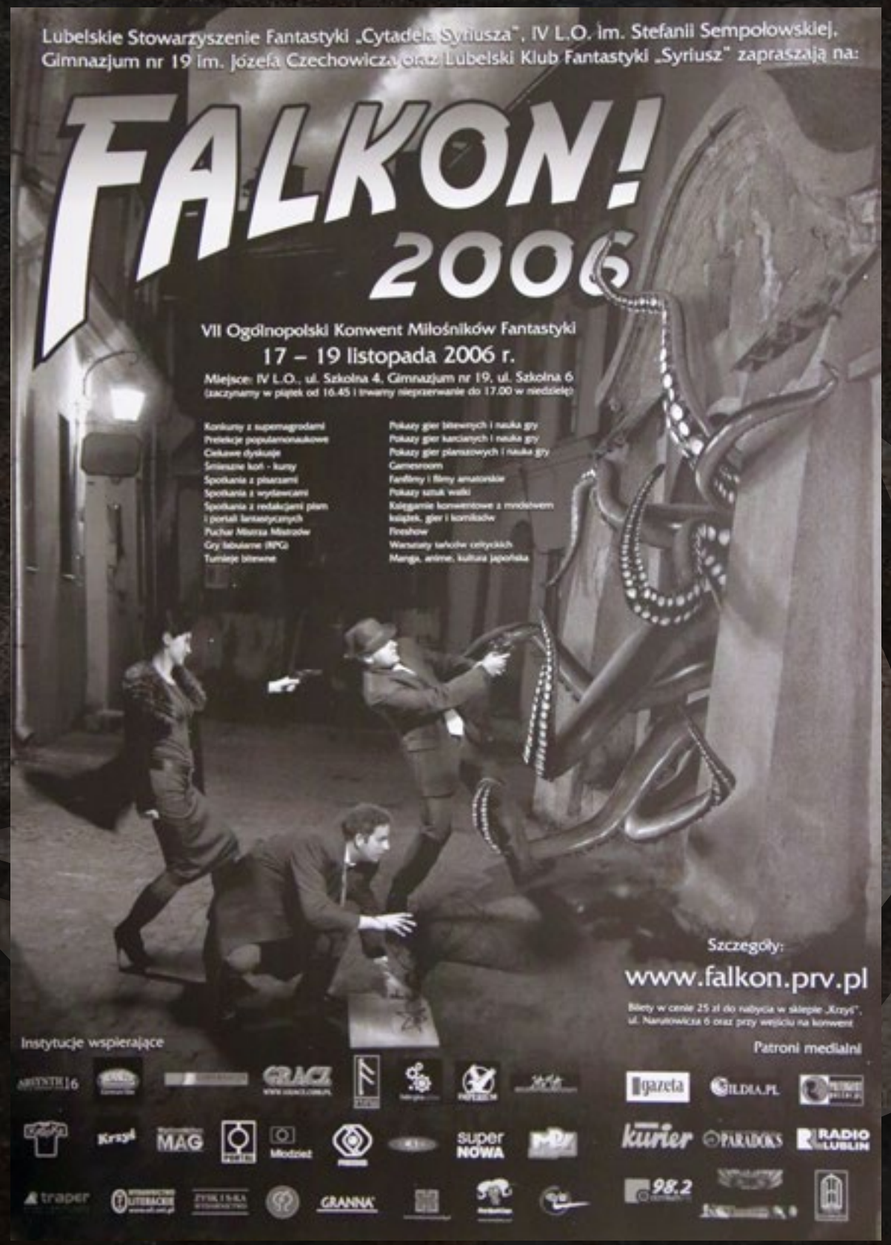
KOSZULKA FALKONU 2005, BEATA URNIAŻ-KSIĘSKA

FALKON 2005, AGNIESZKA HAŁAS, EWA BIAŁOŁĘCKA, DOROTA ŻYWNO, ANDRZEJ ZIMNIAK, ANNA STUDNIAREK
fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2005, GODRYK I JAKUB ĆWIEK
fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2005, MICHAŁ STUDNIAREK, MILENA WÓJTOWICZ, ANNA KAŃTOCH, AGNIESZKA HAŁAS, MARCIN WROŃSKI
fot. Agnieszka „Achika" Szady

fot. Agnieszka „Achika" Szady



158 PLAKAT FALKONU 2006, ŁUKASZ FEDOROWICZ

Falkonowy weekend

Prelekcje o czarach, czarownicach, horrorach czy taktykach wojskowych to tylko niektóre punkty programu Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki Falkon 2006.

NASZ PATRONAT kurier

Seria imprez, prelekcji i spotkań z autorami książek fantasy pojawi się u nas już po raz siódmy. Tym razem miłośnicy fantastyki spotkają się w IV LO im. Stefanii Sempołowskiej i w Gimnazjum nr 19 im. Józefa Czechowicza przy ul. Szkolnej.

Oprócz tego będzie można wziąć udział w warsztatach literackich, nauczyć się origami lub tańców celtyckich. Zgodnie z tradycją Falkonu nie może zabraknąć konkursów (kalambury, konkursy filmowe), turniejów bitewnych i pokazów sztuk walki.

Falkon 2006 będzie też doskonałą okazją do zapoznania się z kulturą Japonii – prelekcje o anime, gejszach, czy zwyczajach z całą pewnością ubarwi „japońskie karaoke". Przez trzy dni czynny będzie gamesroom, gdzie będzie można zmierzyć się w grach bitewnych, planszowych i karcianych.

Uczestnicy będą także mogli wziąć udział w spotkaniach z autorami fantasy, m.in.: Andrzejem Pilipiukiem (autorem serii książek o Jakubie Wędrowyczu), Jackiem Komudą czy Marcinem Wrońskim.

Początek imprezy już w piątek o 16.45. Bilety w cenie 25 zł można nabyć w sklepie „Krzyś" przy ul. Narutowicza, a także przy wejściu na konwent.

MON

Fantastyczny Lublin

Do Lublina zjadą miłośnicy fantastyki z całej Polski. Organizatorzy „Falkonu" zapewniają uczestnikom multum atrakcji.

- Zeszłoroczna liczba uczestników sięgnęła 1100 osób – zachwala Krzysztof Księski, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza" – kiedy zaczynaliśmy w 2000 roku, odwiedziło nas około 400 osób. Między 17 a 19 listopada na uczestników Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki czekają spotkania z pisarzami, sesje gier rpg, liczne wykłady, a nawet nauka tańców irlandzkich. Impreza odbędzie się w Liceum Ogólnokształcącym im. S. Sempołowskiej przy ul. Szkolnej. Trzydniowa wejściówka kosztuje 25 zł.

Zeszłoroczna lubelska edycja „Falkonu" została przez fanów fantastyki oceniona jako najlepszy konwent zeszłego roku.

- Jest to bardzo świeża nagroda, przyznana pierwszy raz, „Falkon" został najlepszym konwentem jesień-zima 2005 – dodaje K. Księski. Organizatorzy oferują darmowy nocleg w szkole, wystarczy zabrać ze sobą śpiwór.

SLAWOMIRSKOMRA

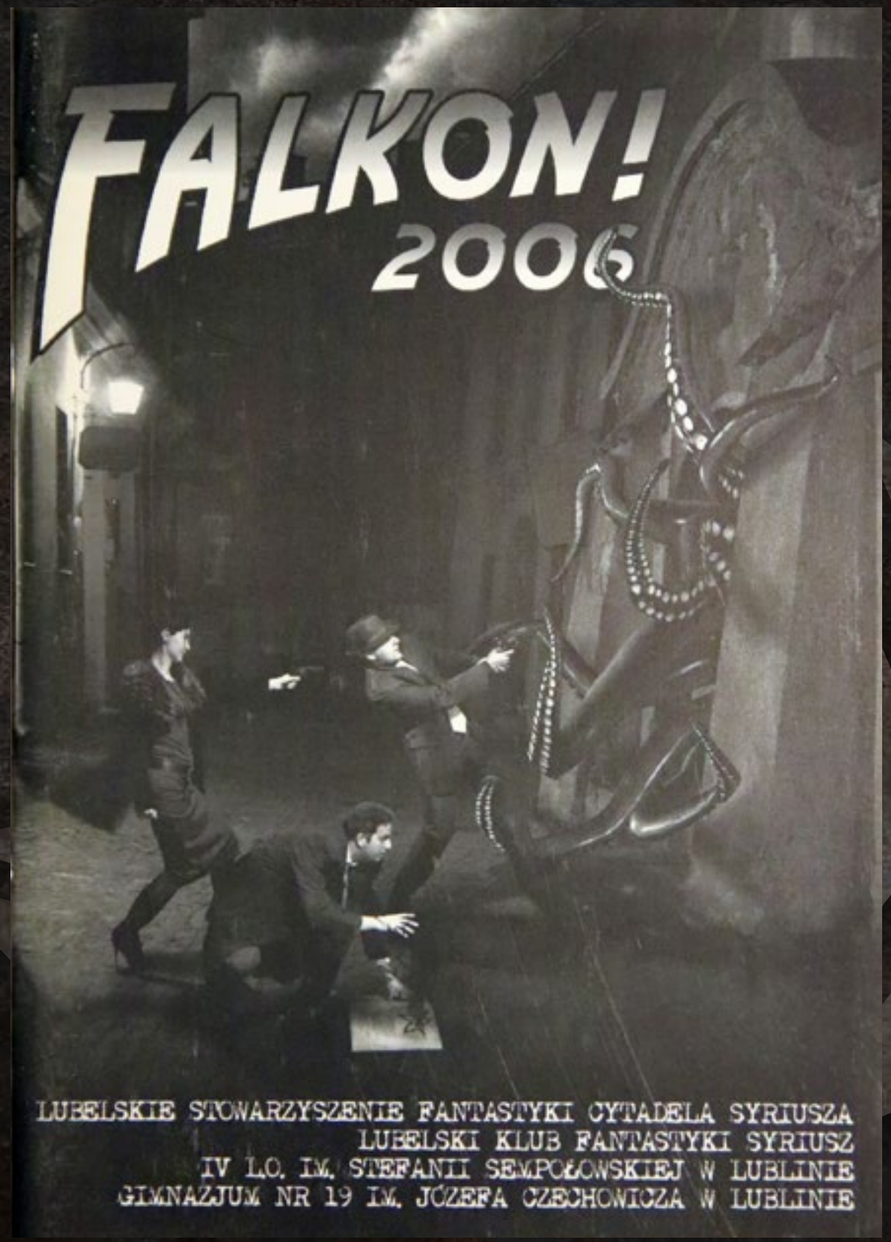
FALKON 2006, MARCIN WROŃSKI | fot. arch. „Cytadela Syriusza"

FALKON 2006 | fot. arch. „Cytadela Syriusza"

FALKON 2006, SPOTKANIE Z JACKIEM KOMUDĄ | fot. Krzysztof Księski

FALKON 2006 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

FALKON 2006 | fot. Iwo Rzepiński



FALKON 2006 | fot. Iwo Rzepiński

FALKON 2006 | fot. Iwo Rzepiński

FALKON 2006, GRIMUAR | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2006, ANDRZEJ PILIPIUK | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2006,
KS. DAMIAN KALEMBA
fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2006 | fot. Krzysztof Księski

FALKON 2006, JUSTYNA I BEATA URNIAŻ | fot. Krzysztof Księski

FALKON 2006, MARCIN PRZYBYŁEK | fot. Krzysztof Księski

FALKON 2006 | fot. Iwo Rzepiński

FALKON 2006 | fot. Krzysztof Księski

ORGANIZATORZY FALKONU 2006 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

FALKON 2006, SZKIC DO KOSZULKI

Falkonowa przygoda

Ten weekend będzie wyjątkowy dla miłośników fantastyki. Już po raz siódmy odbędzie się w Lublinie Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Falkon 2006.

Podczas trzech dni spotkań nieprzerwanie (zarówno w dzień, jak i w nocy) trwają prelekcje, dyskusje, konkursy i inne atrakcje. Każdego roku w imprezie uczestniczy ponad tysiąc osób. Wszystko po to, aby propagować zainteresowanie fantastyką.

W imprezie biorą udział goście z różnych części Polski, wśród nich czołowi twórcy i tłumacze literatury fantastycznej, przedstawiciele pism branżowych, specjaliści z różnych dziedzin wiedzy, często związani ze środowiskiem akademickim.

Spotkania odbywają się w IV LO im. Stefanii Sempołowskiej i Gimnazjum nr 19 im. Józefa Czechowicza przy ulicy Szkolnej. Początek już dzisiaj o 16.45.

Bilety w cenie 25 zł do kupienia w sklepie „Krzyś" przy ulicy Narutowicza, a także przy wejściu na konwent.

MON

Fantastyczny Lublin

Miłośnicy fantastyki z całego kraju zjechali do Lublina na swoje święto „Falkon". Impreza trwała przez cały miniony weekend

– Jechałam pociągiem z Wrocławia 9 godzin, ale warto było wpaść do Lublina na trzy dni – komentuje **Amelia Mróz**, uczestniczka konwentu – Ale to nic, gdzieś tutaj zapodziała się moja przyjaciółka Czeszka.

To już siódma edycja lubelskiej imprezy. Na pierwszym Falkonie pojawiło się 400 osób, tym razem było grubo ponad 1000.

– Z roku na rok mamy coraz większe doświadczenie w organizowaniu imprezy i coraz więcej osób przyjeżdża. W tym roku przygotowaliśmy 110 informatorów dla uczestników – zachwala **Krzysztof Księski**, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza", główny organizator Falkona.

Na gości imprezy czekało multum prelekcji, projekcji filmowych i sesji gier rpg.

FOT. SŁAWOMIR SKOMRA

Na każdym kroku można było się natknąć na grających ludzi. Od zwykłych planszowych, poprzez karciane i rpg, aż po larpy – odgrywanie gry na żywo.

Korytarze Liceum Ogólnokształcącego im. S. Sempołowskiej, gdzie odbywała się impreza, zatłoczone były ofertami wydawnictw fantastycznych i branżowych sklepów.

Jednak największym powodzeniem cieszyły się spotkania z pisarzami. Wśród zaproszonych gości byli **Jacek Komuda, Romuald Pawlak, Andrzej Pilipiuk**.

SŁAWOMIR**SKOMRA**

FALKON 2008 | fot. Karolina Świtek

WSPOMNIENIA
FALKON 2007-2011
EDYCJA VIII – XII

WYŻSZA SZKOŁA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

I ADMINISTRACJI W LUBLINIE (WYSPA)

FALKON NA WYSPIE 2007-2011

KRZYSZTOF KSIĘSKI

Po Falkonie 2006 uznaliśmy, że trzeba znaleźć nowe miejsce na kolejną edycję. Okazja trafiła się sama, ale zacznijmy od początku.

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza", poza organizacją kilku konwentów w roku i cotygodniowych spotkań, prowadziło rozmaite inicjatywy, współpracując z lubelskimi firmami i instytucjami. Tak się złożyło, że podjęliśmy regularną współpracę z lubelskim Empikiem. Organizowaliśmy tam spotkania planszówkowe, spotkania autorskie i inne wydarzenia. Pewnego razu udała się nam nawet noc z Harrym Potterem z okazji polskiej premiery kolejnej części przygód młodego czarodzieja. Za współpracę po stronie salonu odpowiadała Iza Bach. Obie strony były zadowolone z tej współpracy. Po pewnym czasie Iza zmieniła pracę i zatrudniła się w dziale marketingu w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji w Lubline. Wiedząc o Falkonie i naszych poszukiwaniach, zaproponowała spot-kanie z władzami uczelni. Rozmowa okazała się owocna i na pięć kolejnych edycji nasz konwent trafił do budynku przy ul. Bursaki 12 w Lublinie.

Byliśmy bardzo zadowoleni z nowej lokalizacji. Budynek uczelni był znacznie większy od poprzedniego. Na trzech poziomach znajdowało się wiele sal ćwiczeniowych i seminaryjnych, które mogliśmy wykorzystać na nasze potrzeby. Budynek miał dwie klatki schodowe po obu stronach, szerokie korytarze i przestronne hole z dużymi oknami. Było tu jasno i nowocześnie. W wielu salach znajdowały się rzutniki, wszędzie było schludnie i ładnie. Najbardziej cieszyły zaś dwie spore aule, gdzie można było organizować naprawdę tłumne wydarzenia. Do tego dochodził duży parking, wychodzący naprzeciw potrzebom coraz większej liczby uczestników.

Budynek był widoczny z ulicy Związkowej i miał niezłe połączenia komunikacją miejską. Położony niedaleko galeria Olimp gwarantował zaopatrzenie dla uczestników, a pizzeria Galaktyka dostarczała dobrą pizzę. Dodatkowo na samej Wyspie był barek, gdzie serwowano całkiem niezłe i niedrogie jedzenie.

Gorzej było z knajpką konwentową. Uczelnia położona jest w gruncie rzeczy przy wylotówce na Lubartów w północnej części miasta. Niby nie jest daleko do centrum, a dojazd łatwy, lecz umiejscowienie było gorsze niż w przypadku Czwórki. Niedaleko był co prawda Grill Bar ze świeżonką, bardzo smaczną zresztą, ale niestety przetrwał chyba tylko jedną edycję Falkonu na Wyspie. Nieco dalej znajdował się klub bilardowy Masters, z którym współpracowaliśmy. Dla pragnących pograć w poola czy snookera było to świetne miejsce, jednak dla konwentowiczów takie sobie. Dlatego też wielu uczestników Falkonu wciąż wieczorami emigrowało na Starówkę do dobrze znanych sobie lokali, mimo znacznie większej odległości niż dotąd.

Bywalcy Falkonów podzielili się na dwie grupy: jedni krytykowali nową przestrzeń za brak klimatu, za niepotrzebną zmianę itd. Inni chwalili, doceniając jasne wnętrza, więcej miejsca i lepsze warunki uczestnictwa w konwencie. Obie grupy chyba ostatecznie zaakceptowały nowe miejsce i się do niego przyzwyczaiły, twierdząc, że Falkony mają inny klimat niż w Czwórce, ale nie mniej fajny.

Oczywiście szybko okazało się, że miejsca na Wyspie jest jednak za mało. Falkon rósł, a przestrzenie uczelniane pozostawały niezmienne. Musieliśmy więc sięgnąć po dodatkowy budynek. Nie było łatwo takowy znaleźć, nie było też niczego tak blisko, jak byśmy chcieli. Nie wszystkie też placówki były zainteresowane współpracą. Ostatecznie pierwszą szkołą noclegową stało się

FALKON 2011 | fot. Janek Zły

XIV Liceum Ogólnokształcące przy ul. Radzyńskiej. Niestety, to był szmat drogi od Wyspy, kilka kilometrów. Uruchomiliśmy więc autokar, który regularnie kursował pomiędzy oboma obiektami. Nie było to rozwiązanie idealne, ale pomogło, uczestnicy też docenili nasze starania. Innym razem podobne rozwiązanie zastosowaliśmy, wybierając Gimnazjum nr 19, a więc dawną drugą szkołę falkonową, jako uzupełnienie – na noclegi i dla graczy. To też jednak nie było optymalne. W kolejnych edycjach udało się nam porozumieć z Międzynarodowymi Szkołami Paderewski. Budynek był położony około kilometra od Wyspy, a więc w akceptowalnej odległości. Tam zorganizowaliśmy noclegi, umieściliśmy też gry fabularne i larpy. Miały tam one więcej miejsca i mogły się rozwinąć. Dodatkowo udało się też pozyskać na noclegi w części budynku Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy nr 1. Rozbicie imprezy na dwie–trzylokacje nie jest najlepszym wyjściem, szczególnie w listopadzie, kiedy jest już chłodno, jednak nie mieliśmy wyjścia. Było to z pewnością lepsze rozwiązanie niż stłoczenie uczestników w jednym budynku.

Falkon nabrał większej ogłady. Jasne i nowoczesne sale przyciągały publiczność. Kilka większych pomieszczeń, a przede wszystkim dwie aule sprawiały, że wreszcie można było organizować w nich atrakcje na nawet kilkaset osób. Dzięki temu na najpopularniejszych twórców czy najgłośniejsze atrakcje mógł przyjść tłum ludzi, których można było wreszcie pomieścić. W zwykłych szkolnych klasach nie było to możliwe.

Poszerzyła się też możliwość organizowania typowo scenicznych atrakcji, które cieszyły się dużą popularnością. Najbardziej chyba charakterystycznym wydarzeniem stał się coroczny Pokaz Mody Gotyckiej. Jedna z członkiń „Cytadeli Syriusza" – Barbara Dumańska – zajmowała się zawodowo krawiectwem. Wyspecjalizowała się w szyciu strojów i kostiumów nawiązujących do stylistyki gotyckiej, mrocznych i klimatycznych. Wiele z jej kreacji można zobaczyć np. na Castle Party w Bolkowie. To było źródło, z którego

FALKON 2009 | fot. arch. portalu PARADOKS

pochodzi wielka gama kolekcji prezentowanych podczas Falkonu. Rekrutowaliśmy wolontariuszy (a przede wszystkim wolontariuszki), którzy w pięknych makijażach i strojach występowali na scenie przy nastrojowej muzyce i żywo reagującej publiczności. Tematyka gotyku jest bardzo lubiana w fandomie. Nawiązuje do literatury i filmu grozy, często też jest wykorzystywana w fantasy. Pokaz trafiał więc na podatny grunt. Uczestnicy byli zachwyceni, a sala, jak to się mówi, „pękała w szwach".

Na auli odbywały się także koncerty, np. folkowego zespołu Caci Vorba, jak również występy kabaretowe, np. kabaretu Stonka Ziemniaczana. Kilkaset osób reagowało entuzjastycznie na te atrakcje, tym bardziej, że na konwentach fantastycznych należą one raczej do rzadkości.

Tu oczywiście odbywały się również spotkania z gwiazdami polskiej literatury fantastycznej. Obok wymienionych twórców, którzy zawitali na Falkon w Czwórce i nadal pojawiali się na lubelskiej imprezie, gośćmi Falkonów na Wyspie byli m.in.: Jacek Dukaj, Magdalena Kozak, Jakub Ćwiek, Krzysztof Piskorski, Robert Wegner, Rafał Dębski i wielu innych. Pojawili się tu też topowi artyści zagraniczni, np. Wojciech Siudmak, polski grafik na stałe mieszkający we Francji, autor znakomitych ilustracji do cyklu „Diuna" Franka Herberta, czy kanadyjski pisarz Peter Watts, autor słynnego „Ślepowidzenia", niezwykle oryginalnej powieści przedstawiającej nowatorskie spojrzenie na możliwość kontaktu ludzkości z obcymi. Obie wizyty były możliwe dzięki współpracy Falkonu z oficynami wydawniczymi – odpowiednio Wydawnictwem Rebis oraz Ars Machina.

Wraz z rozwojem konwentu przybywało bloków tematycznych. Na Wyspie pojawił się blok poświęcony sadze „Gwiezdne Wojny", chyba najpopularniejszej na świecie franczyzie, która ma rzesze fanów również w Polsce. Był to też złoty okres środowiska miłośników gwiezdnej sagi w Lublinie. Przy „Cytadeli Syriusza" działał Lubelski Fandom Gwiezdnych Wojen. Organizowano cykliczne spotkania, na których słuchano prelekcji, zażarcie dyskutowano i wymieniano się doświadczeniami fanowskimi. Z tych spotkań wykluł się właśnie blok gwiezdnowojenny, który na stałe zagościł na lubelskiej imprezie.

Trochę podobnie było z blokiem poświęconym kulturze japońskiej, mandze i anime. Tematyka japońska cieszy się ogromnym zainteresowaniem na świecie, również w Polsce. W Lublinie na przełomie stuleci pojawiła się grupa miłośników kultury japońskiej chętna regularnie się spotykać i rozwijać swoje zainteresowania. Tak powstał klub Kodama, który kilka lat działał przy Młodzieżowym Domu Kultury w Lublinie. Kilka osób z tego środowiska trafiło pod skrzydła „Cytadeli Syriusza". Po paru latach wykluły się z tego regularne spotkania tematyczne, a stowarzyszeniu przybyła sekcja mangowa. Zbiegło się to z pierwszą edycją Festiwalu Kultury Japońskiej, Mangi i Anime Nejiro, który w 2009 roku zorganizował organizator Falkonu. To była pierwsza w historii impreza w Lublinie o tej tematyce. Nic więc dziwnego, że na Falkonie pojawiła się całokonwentowa nitka programowa poświęcona Japonii. W końcu stowarzyszenie miało w swych szeregach wielu miłośników Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie było to więc trudne, a frekwencja na spotkaniach w ramach tego bloku potwierdzała, że warto.

Falkon na Wyspie oznaczał także rozwój gier. Z roku na rok powiększał się games room, gdzie coraz więcej zainteresowanych grało dzień i noc w gry planszowe. Już wtedy posiadał on imponująca ofertę gier do dyspozycji uczestników. Brała się ona z jednej strony z zasobów własnych „Cytadeli Syriusza", która miała stale powiększaną bibliotekę planszówkową, a z drugiej z wypożyczania wielu tytułów od wydawców planszówkowych, z Rebelem na czele. Już wtedy należał do największych games roomów na konwentach, choć imprezy targowe były dopiero przed nami.

Rozwijały się również larpy. Z pewnością miało to związek ze wsparciem ze strony Studenckiego Klubu Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych „Grimuar", który specjalizował się właśnie w larpach i erpegach. Z imprezy, gdzie w programie

można było znaleźć raptem kilka gier, Falkon stał się prawdziwą ucztą larpową. Początkowo była to jedna nitka programowa, na ostatniej wyspiarskiej edycji było już ich kilka. Każdy miłośnik larpów musiał być ukontentowany.

Podobnie rozrastały się gry fabularne. Obok prelekcji i dyskusji tematycznych, które zajmowały zwykle przynajmniej dwa bloki, mnożyły się sesje rpg, prowadzone zarówno w starym stylu, jak i wykorzystujących nowatorskie podejście do tematu, w ramach inicjatywy Orient Express. Sprzyjały też temu konkursy dla graczy i mistrzów gry, które rozwijały środowisko. A w szczególności w drugim obiekcie, było bardzo dużo miejsca do grania.

Coraz więcej miejsca w programie przeznaczaliśmy również na gry wideo. Co prawda wciąż organizowane były one w niewielkich salach, gdyż ograniczały nas warunki lokalowe. Niemniej przez całą dobę można było brać udział w turniejach, pokazach nowości, jak również tzw. w wolnym graniu, a więc nieskrępowanym testowaniu wybranych tytułów na udostępnionych uczestnikom maszynach. Gracze mogli korzystać z programu zarówno na pecetach, jak i na konsolach, co sprawiało, że bloki gier elektronicznych były bardzo atrakcyjne. Tym bardziej, że nawiązaliśmy współprace z ekipą audycji radiowej Gramy na Maxa!, co sprawiło, że mieliśmy większy dostęp do sprzętu i nowości. Dało to nam możliwość np. ściągnięcia przedstawicieli Electronic Arts Polska, którzy przez trzy dni prezentowali swoje nowości, co było wielką atrakcją.

Kontynuowaliśmy naszą politykę konkursową, tworząc cały trzydniowy blok konkursów i drugi – koń-kursów. Trochę jednak zmieniliśmy zasady przyznawania nagród rzeczowych. W miejsce ich przekazywania drukowaliśmy walutę konwentową. Najlepsi wygrywali „banknoty", które mogli wymienić na znajdujące się w sklepiku z nagrodami rzeczy: książki, komiksy, gry, gadżety itp. Było to bardziej dostosowane do potrzeb uczestników, którzy mogli wybrać, co chcą, a nie byli skazani na przypadek. Dodatkowo na corocznym zakończeniu Falkonu odbywał się quiz wiedzy z różnych dziedzin, gdzie również można było wygrać nagrody.

Rozszerzyliśmy również program o sztukę fantastyczną. Staraliśmy się co roku prezentować wystawę prac plastycznych nawiązujących tematyką do fantastyki. Obrazy bardzo się podobały, do tego stopnia, że kilka z nich dotąd wisi w Rektoracie na Wyspie.

Falkon na Wyspie był jedną z największych i najważniejszych imprez fantastycznych w Polsce. Nic zatem dziwnego, że stał się areną ogłaszania wyników ogólnopolskich nagród związanych z naszą pasją. Pierwszą z nich była Nagroda Literacka im. Jerzego Żuławskiego, polskiego prekursora fantastyki naukowej z początku XX wieku. Jej pomysłodawca – Andrzej Zimniak – zaproponował, aby gala wręczenia nagród laureatom rokrocznie miała miejsce na Falkonie. I tak też się stało. Nagroda była przyznawana dwuetapowo – najpierw przez kilkudziesięciu elektorów nominowało najlepsze polskie powieści, a później kapituła najzacniejszych znawców polskiej fantastyki wybierała trzy najlepsze teksty. Zwycięzcy przybywali na Falkon i odbierali nagrodę. Dla nas był to honor i możliwość goszczenia znanych pisarzy, dla nagrody zaś odpowiednia oprawa i większa widoczność medialna. I tak było przez pięć lat (2008–2012), a więc cztery lata na Wyspie.

Podobnie było z nagrodą Nautilus. Była to nagroda czasopisma „Science Fiction", przyznawana przez jego czytelników w głosowaniu esemesowym – na najlepszą powieść i najlepsze opowiadanie. Dwie edycje gali nagrody miały miejsce właśnie podczas Falkonów na Wyspie.

Na Falkonach gościł też często ogólnopolski konkurs na najlepszego mistrza gry w kraju – prestiżowy Puchar Mistrza Mistrzów. Zajmował dużo miejsca, ale przyciągał mnóstwo świetnych mistrzów gry i kapitułę złożoną ze znawców tematu. Sesje, które odbywały się w ramach konkursu, należały do najlepszych, w jakich można wziąć udział. Organizowany na Falkonie najpierw przez nieodżałowaną Jagodę „Ailen" Jackiewicz, a potem przez

Wojtka Rzadka cieszył się dużym zainteresowaniem zarówno prowadzących, jak i graczy. PMM chętnie lądował kilkukrotnie na Falkonie. Widocznie gospodarze byli zadowoleni z goszczenia konkursu, jak również jego organizatorzy, usatysfakcjonowani współpracą z lubelskim festiwalem.

Widząc rangę Falkonu i zainteresowanie ogólnopolskimi konkursami postanowiliśmy stworzyć też kilka własnych marek konkursowych. Były to: Drużynowe Mistrzostwa Gier Planszowych (od 2010 r.), konkurs na najlepszego gracza NERD (od 2011 r.) oraz Master of Imagination (od 2010 roku).

W DMGP, których pomysłodawcami byli Adam Kwapiński i Adrian Winsztal, miłośnicy gier planszowych mogli rywalizować o medal. Trzy–pięcioosobowe drużyny mierzyły się co roku się w czterech typach gier: strategicznych, ekonomicznych, karcianych oraz rodzinnych. Najlepsi otrzymywali medale i inne cenne nagrody rzeczowe.

Z kolei w konkursie NERD, który odbywał się w ramach bloku poświęconego grom fabularnym, a wymyślony został przez Macieja Mizerackiego, rokrocznie był wybierany najlepszy gracz rpg. Wystartować mógł każdy: zarówno ci, którzy chcieli się sprawdzić, jak i ci, którzy chcieli się świetnie bawić podczas sesji u najlepszych mistrzów gry. Same zapisy odbywały się w trakcie Falkonu podczas sesji eliminacyjnych.

Natomiast MoI był konkursem malowania figurek do gier, którego pomysłodawcamy byli Iga Walczewska-Bińczyk i Oskar Walczewski. Związany był z blokiem Mad Days poświęconych grom bitewnym. Nagrody przyznawano w kilku kategoriach: dla najlepiej pomalowanej figurki fantasy, najlepiej pomalowanej figurki science fiction, najlepiej pomalowanego dużego modelu, najlepszej dioramy oraz najlepszej rzeźby.

Oczywiście wciąż odbywały się podczas Falkonów na Wyspie wydarzenia okołofantastyczne: koncerty, występy kabaretów, pokazy tańców, wschodnich sztuk walki czy walk rycerskich. Doszły do nich pokazy sił specjalnych i pokazy działań antyterorystycznych. Do tego rokrocznie wspaniały pokaz tancerzy ognia, popularny fire show. Zdarzały się także atrakcje jednorazowe, które zapadały w pamięć. Na jednej z edycji festiwalu na przykład klub Grimuar zorganizował szachy na żywo, z piękną oprawą wizualną i scenariuszem, który podobał się wszystkim, gdzie poszczególnymi pionami byli przebrani aktorzy

Przejście Falkonu z Czwórki na Wyspę zbiegło się z przeobrażeniami estetyczno-wizualnymi konwentów i w ogóle wizualizacji lubelskiej imprezy. Dotąd materiały promocyjne festiwalu były czarno-białe. Wynikało to z jednej strony z oszczędności: druk kolorowy był znacznie droższy, niekoniecznie na budżet imprezy. Z drugiej strony czarno-białe materiały były klimatyczne, kojarzyły się z atmosferą grozy i tajemniczości, świetnie korespondowały z estetyką konwentu, gdzie dominującymi kolorami były różne odcienie szarości i czerń.

Teraz to się zmieniło. Jeszcze pierwszy plakat Falkon na Wyspie z 2007 roku był czarno-biały. Kolejne już miały piękne kolorowe ilustracje i feerię barw, podobnie okładki informatora i programu festiwalu. Były one wreszcie spójne, prezentowały grafikę wykonaną na potrzeby danej edycji.

Bowiem właśnie na Wyspie zaczęliśmy tworzyć prawdziwe perełki wydawnicze. Każdy uczestnik przy wejściu otrzymywał w siateczce cały pakiet fajnych różności. Wśród nich na czoło wysuwały się materiały drukowane – dwie książeczki, starannie złożone i ozdobione. Pierwsza z nich – informator formatu A5 – zawierał różnego rodzaju informacje o imprezie: regulamin, informacje o komitecie organizacyjnym, o organizatorze, o jego działalności. Zawierał również informacje o ogólnopolskich konkursach i turniejach, które miały miejsce podczas Falkonu. Dodatkowo mieścił w sobie zwykle kilka opowiadań lub fragmentów większych tekstów, jakie zostały stworzone na potrzeby konwentu lub przekazane jako materiały ekskluzywne, wyjątkowe, dotąd niepublikowane. Informator zdobiony był również grafikami wykonanymi na potrzeby imprezy.

Drugą książeczką był program formatu A6. Znajdowała się tu kartka formatu A3, składana na cztery, na której znajdował się pełny program

FALKON 2009 | fot. arch. portalu PARADOKS

konwentu. W pewnym momencie to było nawet 500 atrakcji rozłożonych na trzy, a w niektórych latach – na cztery dni festiwalu. Książeczka ta zawierała szczegółowy opis każdego punktu programu.

Obie publikacje uzupełniały też reklamy sponsorów, jak również ogłoszenia „Cytadeli Syriusza", zapraszające na cotygodniowe spotkania stowarzyszenia, inne konwenty, jak również do odwiedzania portalu internetowego Paradoks. Każda z książeczek była piękna, liczyła sobie ponad sto stron, i cieszyła oko. Falkon słynął z najwyższej jakości materiałów drukowanych.

Obok książeczek w siateczce każdy uczestnik otrzymywał identyfikator, trochę ulotek i różne dodatki, np. smycz, przypinkę itp.

Oczywiście istniała również możliwość zakupu rozmaitych gadżetów z danej edycji Falkonu, a także z poprzednich, które się nie sprzedały. Przede wszystkim były to koszulki, ale również czapki zimowe i z daszkiem oraz kubki. Podczas edycji 2008 furorę zrobiła bielizna falkonowa. W sprzedaży były bokserki, slipki i stringi. Te ostatnie sprzedały się na pniu, w piątek wieczorem nie było już żadnej sztuki. Co ciekawe, zdecydowanie częściej kupującymi byli mężczyźni.

Wracając jednak do nowej estetyki konwentów. Fantastyka zaczęła wychodzić z niszy. Konwenty stawały się coraz liczniejsze, osiągając już nawet ponad 2000 uczestników. Przychodziła na nie coraz większa liczba osób dość luźno związanych z fandomem. Ci ludzie uczestniczyli w Falkonie niekoniecznie dlatego, że interesowali się fantastyką. Czasem sięgnęli po książkę, film czy grę, ale nie mieli większej świadomości, że to, co czytają, grają lub oglądają, należy zakwalifikować właśnie jako fantastykę. Po prostu brali z popkultury to, co ich zainteresowało, często przypadkowo. Falkon był dla nich mekką, świętem, modną imprezą kulturalną, gdzie przebywają fajni ludzie i panuje świetna atmosfera. Ci ludzie czuli, że to impreza dla nich, a organizatorzy starają się, aby bawili się jak najlepiej. Krążyła fama, że na Falkonie warto być. To sprawiało również, że wiele osób garnęło się też do wolontariatu. Dzięki temu nie było problemów z pozyskaniem ochotników do tworzenia festiwalu.

Skoro fantastyka wyszła z niszy, przestała być klimatycznie czarna. Sprzyjała temu prawdopodobnie też coraz lepsza sytuacja gospodarcza sprawiająca, że ludzie żyją na coraz lepszym poziomie. Obecność w Unii Europejskiej z pewnością się do tego przyczyniała. Dzięki temu z konwentów powoli zniknęły porozciągane swetry i mroczne ubrania na rzecz z jednej strony zwykłych ubiorów, z drugiej zaś – fantazyjnych strojów. Ludzie w coraz większej liczbie przychodzą na konwenty przebrani! To duża zmiana.

Na imprezie pojawia się coraz więcej przedstawicielek płci pięknej. Zwiększa się także rozpiętość wieku uczestników. Oprócz rosnącej liczby uczniów szkół średnich i studentów, wyraźnie wzrasta udział osób pracujących, a nawet seniorów. Pojawiają się nieśmiało pierwsze rodziny z dziećmi. Należy się tu szczególnie cieszyć – to miłośnicy fantastyki w drugim pokoleniu, którym rodzice przekazali konwentowego bakcyla!

Przestronne wnętrza, jasne korytarze, a na nich grupki przebierańców wyglądają egzotycznie i oryginalnie, ale przede wszystkim pięknie. Ludzie są uśmiechnięci, otwarci i tolerancyjni. To przyciąga kolejne rzesze uczestników. Nowo poznani ludzie rozmawiają ze sobą, grają, opowiadają dowcipy. Widać, że świetnie się ze sobą czują, są radośni i szczęśliwi.

Przyciąga to oczywiście media. Kiedy dziennikarz może pokazać coś nietypowego, jest w siódmym niebie. Pielgrzymują więc na Falkon dzienniki, tygodniki, rozgłośnie radiowe i telewizje, chcąc pokazać, że w Lublinie dzieje się coś niezwykłego. Ma to później odbicie w galeriach zdjęć i przebitkach filmowych, jakie można zaobserwować w mediach. Popularność i rozpoznawalność Falkonu rośnie. Impreza zostaje uznana za ważną w kalendarzu lubelskich wydarzeń kulturalnych przez środowisko lokalnej kultury, a ratusz wspiera ją niewielkimi dotacjami, choć wciąż traktuje jedną z największych lubelskich imprez kulturalnych po macoszemu.

Integracja na festiwalu postępuje. Podczas edycji w 2009 roku obchodzimy okrągłą dziesiątą rocznicę festiwalu. Przygotowujemy dwa trailery. Pierwszy tym razem oczywiście o tematyce urodzinowej. Drugi wspominkowy, podsumowujący 10 lat istnienia imprezy. Oba, jak zresztą większość falkonowych trailerów, można wciąż obejrzeć na platformie YouTube. Kulminacją jest sobota wieczór, kiedy na scenę wjeżdża wielki tort urodzinowy. Jest tak duży, że wszyscy obecni otrzymują po kawałku. I jest pyszny. Aż się łza w oku kręci.

Jak można było przeczytać w podsumowaniu jubileuszowej imprezy: „Na tegoroczny Fantastyczny Atak Lublina łącznie przybyło około 1900 osób! To absolutny rekord fantastycznych konwentów w Lublinie. Wśród nich 36% stanowiło kobiety a 64% mężczyzn. Należy zwrócić uwagę, że na tak duży udział płci pięknej w konwencie – to bardzo pozytywne zjawisko, sprzyjające łagodzeniu obyczajów. Uczestnicy tegorocznego Falkonu pochodzili w 43% z Lublina, w 20% z województwa lubelskiego (nie licząc Lublina) i w 37% z innych województw; na konwencie pojawiło się także kilka osób z zagranicy. Jak pamiętacie, wprowadziliśmy wysoką zniżkę dla osób, które w październiku oddadzą krew. Skorzystało z niej 35 osób, co z jednej strony wydaje się liczbą znaczną, ale w skali całego Falkonu jednak niewielką. Mamy nadzieję, że w przyszłości więcej osób weźmie udział w tej akcji. W trakcie całego Falkonu odbyło się około 360 punktów programu w ramach 20 bloków programowych. Gdyby chcieć wziąć udział we wszystkich atrakcjach, trzeba byłoby przeznaczyć na ten cel około 500 godzin, tyle bowiem trwały łącznie poszczególne atrakcje”.

Frekwencja na Festiwalu Falkon w latach 2007-2011:

2007 – 1130 uczestników
2008 – 1300 uczestników
2009 – 1900 uczestników
2010 – 2100 uczestników
2011 – 2500 uczestników

Każda edycja Falkonu na Wyspie doczekała się swojego traileru, który przedstawiał organizatorów i w sposób zabawny zapowiadał festiwal. Było przy tym wiele pracy, szczególnie przy edycji z 2011 roku. Ale po kolei. Film promujący z 2007 roku, przygotowany przez znajomych z Diamond Testicle Entertainment, nie poszedł jako oficjalny zwiastun. Był dobry i bardzo zabawny, zawierał jednak zbyt wiele treści, które obecnie określa się jako niepoprawne politycznie. Był jednak przez pewien czas dostępny w sieci. Następne podejmowały tematykę piracką, będąc już mocno rozbudowanymi obrazami jak na film promujący festiwal. Kolejny nawiązywał do tematyki Falkonu 2010, którą był cyberpunk. I wreszcie pojawił się plan promocyjny Falkonu 2011. Był bardzo ambitny, lecz też bardzo pracochłonny. Mimo tego udało się go zrealizować.

Hasło przewodnie 12 Falkonu brzmiało: „Bogowie przyjęli wyzwanie”. I stworzyliśmy kilkanaście postaci bogów z różnych czasów, mitologii i kultur, które wystąpiły w sesjach zdjęciowych i na filmikach promujących, zapraszając na festiwal. Aktorami byli organizatorzy i ich przyjaciele. Proces produkcji był dość złożony. Na początku wymyślano postać, jej wygląd i szukano do niej aktora. Potem tworzono scenariusz do filmu. Następnie gromadzono potrzebne stroje. Wreszcie następował dzień przygotowania materiału. W piątek w godzinach 16–22 odbywała się sesja zdjęciowa i nagraniowa. Na początku powstawała dana postać. A więc aktor był malowany i przebierany, aby przypominać danego boga lub boginię. Kiedy postać była gotowa, przystępowano do zdjęć z trzech aparatów, robionych przez trzech fotografików. Następnie kręcono sceny potrzebne do filmu promocyjnego. Z tym wszystkim schodziło do wieczora. W kolejnych dniach następowała obróbka materiałów i przygotowanie ich do publikacji, jak również montaż filmowy. Wreszcie publikowano najlepsze zdjęcia z sesji oraz filmik.

Za całość odpowiadali: Justyna Urniaż-Badowska, Beata Urniaż-Księska, Krzysztof Badowski, Marcin Słowikowski i Jakub Barański. I zrobili to świetnie. Podczas jednej sesji powstawało 1000–1500 zdjęć. Było więc w czym wybierać, tym bardziej, że fotograficy znali się na rzeczy. Łącznie przeprowadzono 17 takich sesji. To oznacza, że samych fotografii powstało ponad 20 000! Postaci bogów podobały się chyba wszystkim. Do tej pory można w sieci znaleźć te obrazy i mimo upływu czasu wciąż prezentują się znakomicie. Chyba nie było w polskim fandomie podobnej promocji i tak wielkiego wysiłku włożonego w przygotowanie materiałów promocyjnych. Talent i praca wspomnianej grupy to coś wyjątkowego.

Dalszy rozrost Falkonu oznaczał, że zaczynało brakować przestrzeni. Stanęliśmy jako organizatorzy przed dylematem podobnym do tego, jaki mieliśmy w pewnym momencie w Czwórce. Postanowiliśmy jednak, że jeszcze przynajmniej w 2012 roku zorganizujemy kolejny Falkon na Wyspie. Stało się inaczej.

FALKON 2009 | fot. arch. portalu PARADOKS

Początkowo nasze relacje z Wyspą układały się wzorowo, a obie strony były zadowolone ze współpracy. Bez wątpienia ze strony uczelni zawdzięczaliśmy to dwóm osobom: Izie Bach, która namówiła nas na przejście na Wyspę, a przede wszystkim Annie Selwie, która w owym czasie szefowała kilku działom na Wyspie, w tym marketingowi i rekrutacji. Będąc prawą ręką kanclerz, trzymała rękę na pulsie i dbała o odpowiednie relacje. Niestety, po kilku latach zarówno Iza Bach, jak i Anna Selwa odeszły z uczelni i współpraca zaczęła szwankować. Ostatecznie nie dogadaliśmy się co do kolejnej edycji i musieliśmy szukać nowego miejsca. Decyzja zapadła późno, bowiem dopiero w sierpniu 2012 r. Wybór był nieoczywisty, ale poznański Pyrkon przetarł już tę ścieżkę. Trafiliśmy z Falkonem 2012 na Targi Lublin.

Ale to już inna historia.

ZAWIANY LUBLIN
(Z cyklu„Gawędy fandomowe")

ANDRZEJ ZIMNIAK

Na Falkony do Lublina jeździłem notorycznie i z pasją, wyjeździłem ich w sumie szesnaście (licząc lubelski Polcon 2006). Tyle razy nie byłem na żadnym innym cyklicznym konwencie! Skąd to upodobanie?

Trudno jednoznacznie wskazać przyczynę. Zapewne było ich kilka. Na pewno swoją rolę odegrała przyjazna i otwarta postawa organizatorów, a zwłaszcza Krzysztofa Księskiego, który zawsze był przychylny i chętnie wychodził naprzeciw moim propozycjom. Krótka i wygodna podróż z Warszawy też się liczyła, no i termin – kilka dni przed połową listopada zwykle z niczym nie kolidowało w moim kalendarzu. Uroda stromych uliczek i fantastycznych knajp Starego Miasta, malowniczo rozłożonego na wzgórzu, stanowiła dodatkowy atut. Te wszystkie pozytywy zostawiały w tyle konkurencję, a zatem Falkon stanowił dla mnie przez długie lata żelazny punkt konwentowego programu. Co oczywiście nie znaczy, że gdzie indziej się nie jeździło, wszak konwenty w innych miejscach też miały magię, każdy swoją. Można powiedzieć, że w dobrych latach byłem nomadem konwentowym, bo wyruszałem w fantastyczną Polskę średnio co dwa miesiące. Na pewno znajdą się lepsi, ale ja wówczas miałem jeszcze sporo innych obowiązków i zajęć. Stare porzekadło „dla chcącego nic trudnego" tłumaczę po swojemu: jeśli czegoś naprawdę chcesz, to i czas się znajdzie.

Wróćmy jednak do Falkonów. O pierwszym, który odbył się w 2000 roku, gdzieś przeczytałem,

ANDRZEJ ZIMNIAK, FALKON 2009 | fot. arch. portalu PARADOKS

i zaraz napisałem do organizatorów, czy nie zaproszą mnie na następny. Szybko przyszła odpowiedź od Krzysztofa, że owszem, chętnie. I tak się zaczęło.

Większość Falkonów, w których uczestniczyłem, odbywała się w szacownym budynku szkolnym, zatłoczonym w trakcie imprezy do granic możliwości. Ale miało to swój urok, mimo że salki były raczej małe, a ławki odrapane i pobrudzone kredą. Choć zwykle nie odczuwałem różnicy wieku, tam, w tej lubelskiej szkole i jej labiryntach pełnych cosplayowych strojnych dam dworu i dworzan przy szpadach oraz ciężkozbrojnych rycerzy Ren, sam sobie wydawałam się trochę dziwny – taki poważny gość w marynarce, przeciskający się przez fantastycznie barwny tłumek siedemnastolatków. Kiedyś pewna młoda internautka napisała, że „Zimniak to taki starszy pan, który na konwentach opowiada ciekawe rzeczy". Nie da się ukryć, że swoje konwentowanie zaczynałem w wieku bliskim pięćdziesiątki, bratając się z fandomitami (i -tkami) często trzykrotnie młodszymi. Jednak zazwyczaj w ogóle nie czułem tej

różnicy, zresztą nie same nastolaty jeździły na konwenty. Tak czy inaczej, oba temporalne światy równoległe łączyły się w jeden i wszystko wskakiwało na swoje miejsca zawsze w momencie, w którym zaczynałem prelekcję. Wtedy byłem w swoim żywiole – stałem w roli dojrzałego belfra przed gromadką młodych słuchaczy, którzy przyszli, aby się czegoś dowiedzieć.

Z hotelu do owej konwentowej szkoły szło się przez zgiełkliwy bazar, na którym dominowały języki zza wschodnich rubieży. Ogólnie wszystko było blisko, w zasięgu krótkiego spaceru: zakwaterowanie, centrum konwentowe i Stare Miasto. Pod koniec moich lubelskich peregrynacji konwent przeniesiono do hal Targów Lublin, które są zlokalizowane tuż przy dworcu kolejowym, ale, niestety, daleko od hoteli i starówki. Za to sale prelekcyjne są nowoczesne i wygodne. Gdzie lepiej? Nie wiem, oba rozwiązania mają plusy i minusy.

Zwykle po dotarciu na dworzec zamawiałem telefonicznie taksówkę i długo przebijaliśmy się przez potężne korki. Nie wiem, czy okolice lubelskiego Dworca Głównego nie są w godzinach popołudniowych bardziej zatłoczone niż centrum Warszawy. Tak przynajmniej dawniej bywało, choć nie przypuszczam, aby wiele się zmieniło od tamtych czasów.

Jedna z podróży Warszawa–Lublin szczególnie utkwiła mi w pamięci. Zaczęło się zupełnie normalnie: pociąg wyjechał o czasie i z dostojnym brakiem pośpiechu pokonywał niezbyt długą trasę. Tak było jednak tylko do połowy drogi, potem nagle zaczął sypać śnieg, i to coraz gęstszy. Zupełnie niespodziewanie, bo przed chwilą jeszcze było lekko szaro i umiarkowanie ciepło, jak to zwykle na początku listopada. Rozpętała się śnieżyca, na dodatek zerwał się wiatr, ale pociąg jak stara szkapa z klapkami na oczach jednostajnie posuwał się naprzód, jakby nic się nie stało. Wreszcie jednak się stało – pociąg stanął. Stał 10 minut, pół godziny, godzinę. Gęsty śnieg wciąż sypał, tworząc zaspy, dodatkowo nawiewane przez wiatr. Poszła fama, że na tory zwaliło się drzewo, i trzeba poczekać na ciężki sprzęt. W końcu, po dobrych dwóch godzinach czekania, kiedy nerwówka zaczęła już przeradzać się w rezygnację, pociąg niespiesznie ruszył! Bez dalszych niespodzianek dotarliśmy do Lublina; niestety, tam czekał nas przygód ciąg dalszy. Lublin był kompletnie zawiany i zamrożony – można powiedzieć, że funkcjonowanie miasta uległo zawieszeniu. Żadna firma taksówkarska nie odpowiadała na telefony, taksówek dworcowych też nie było, nic nie kursowało. Wszędzie tylko śnieg, lód, zawieja i mróz.

Część pasażerów rozbiegła się jak myszy i gdzieś przepadła, niektórzy fandomici wzorem Amundsena wyruszyli pieszo przez śniegi i lody, reszta zaś rozpaczliwie „łapała okazje". Nie mam pojęcia, w jaki sposób po godzinie polowania, skostniały z zimna, wreszcie złapałem swoją. Gość wziął trzy łebki, zdążające w podobnym kierunku, i wyruszył w trasę. Po drodze widzieliśmy obrazki jak z Apokalipsy: ustawione pod różnymi kątami ciężarówki, które zaczęły zsuwać się po lodzie ze wzniesienia, zakopane samochody, zatory. Nasz kierowca wybierał ulice z minimalną różnicą poziomów, kluczył, koła buksowały, autem zarzucało, ale udało mu się w końcu okrężnymi drogami rozwieźć towarzystwo. Nawet nie wziął dużo, widocznie nie chciał wyjść na cwaniaka, bardziej na ratownika. Tym oto sposobem szczęśliwie dotarłem do hotelu i na Falkon.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o udziale Falkonów w organizacji Nagrody Żuławskiego. Otóż od razu w pierwszym roku jej przyznawania Krzysztof Księski przygarnął konkursową Galę, czyli uroczyste wręczanie statuetek i dyplomów, wraz z całym dobrodziejstwem inwentarza. Powtarzaliśmy ten casus jeszcze pięciokrotnie, czyli w latach 2008–2012. Raz nawet w antraktach przygrywała ludowa kapela o bałkańskiej proweniencji, co wypadło niezwykle sympatycznie.

Moja falkoniada zakończyła się w roku 2015 wystąpieniem pt. „Wszystkie drogi prowadzą do gwiazd". Lublin gwiazdą (ani Rzymem) jeszcze nie jest, ale przez piętnaście lat ćwiczyłem drogę do tego urokliwego miasta, a Falkon wyjątkowo dobrze zapisał się w moim konwentowym notesie.

FALKON WSPOMNIENIE

KONRAD „KILM" KOWALSKI

Mój pierwszy Falkon był najprawdopodobniej w 2007 roku. Piszę „najprawdopodobniej", ponieważ nie przetrwały żadne dokumenty, które by to potwierdzały. Jako licealista na pewno jeździłem na Falkony, jako gimnazjalista – prawdopodobnie. Moje początki Falkonów to czas, kiedy istniał jeszcze Tomaszowski Klub Fantastyki. Najpierw jeździłem prywatnie ze znajomym, potem zdarzało się nawet, że na wyjazd z Tomaszowa Lubelskiego wynajmowaliśmy całego busa. Na początku było to dla mnie wydarzenie największe w regionie, na którym mogłem spotkać i poznać innych fantastów. Falkon był też ważny z dość prozaicznego powodu – przez cały rok zbierało się środki finansowe, żeby w listopadzie kupić cały plecak turystyczny książek i przywieźć go do domu. To były czasy, kiedy fantastyka nie była tak popularna i dostępna jak dzisiaj. Miejmy świadomość tego, że dostęp do internetu był również ograniczony i po magazyn „Esensja" jeździło się z dyskietką do najbliższego miasta do kawiarni internetowej.

Właśnie te moje pierwsze Falkony wspominam najlepiej ze względu na wymianę doświadczeń, która pozwalała nam później tworzyć fantastykę lokalnie. Falkon był inspiracją dla wielu z nas – młodych i mieszkających w mniejszych miejscowościach Lubelszczyzny. Falkon i środowisko lubelskiej fantastyki zapalało w nas ogień działania i tworzenia fantastyki w mniejszych miejscowościach. Odkąd fantastyka weszła do mainstreamu, takie działania jak nasze zniknęły.

Późniejsze Falkony to już okres mojego mieszkania w Lublinie. Na początku chętnie w nich uczestniczyłem, ale dość szybko wsiąkłem w atmosferę organizowania Falkonu. Jakoś nie było mi dane zaczynać od wolontariusza, tylko od razu znalazłem się w sztabie organizatorów. Moją działką zawsze był program, bo zawsze był mi najbliższy. Od czasów tzw. Falkonów na Wyspie rozpoczęły się na dobre moje lata zajmowania się fantastyką, poznawania autorów i twórców, układania programów i działania w organizacjach związanych z fantastyką nie tylko w Lublinie, ale także w kraju. Falkon już na stałe bardzo wiele wniósł do mojego życia.

Przez pewien czas miałem przerwę w organizacji Falkonów, ale niezmiennie chętnie na nich bywałem. To zawsze było miejsce spotkania dobrych znajomych, miejsce wymiany doświadczeń i miejsce, gdzie kupisz coś, mimo, że naprawdę tego nie potrzebujesz. Ale przecież jest związane z fantastyką! Ta przerwa od organizacji tego wydarzenia pozwoliła mi też na odkrycie Falkonu z innej strony, ponieważ odkąd go organizowałem, to ogromnie się rozrósł. Mogłem ze spokojem chodzić na prelekcje, korzystać ze strefy targowej i spotkań z wieloma znajomymi. Bo to właśnie Falkon przyczynił się do tego, że mam znajomych związanych z fantastyką w całej Polsce.

Moje rozstanie się z Falkonem to była ostatnia edycja organizowana przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza". Wtedy to podjąłem się funkcji bycia koordynatorem programu na imprezie. I przyznam szczerze, że to była wspaniała klamra kompozycyjna mojej organizacji Falkonu, ponieważ ta edycja przyniosła rekordowe liczby. Do organizacji powróciło trochę osób ze starej ekipy, które jeszcze wierzyły w ideę fantastyki, i były w stanie ograniczyć niepotrzebne wpadki i straty.

Podsumowując, Falkon ukształtował mnie jako człowieka, wyprowadził na ogólnopolski rynek fantastyki i przede wszystkim pokierował mną jako młodym fantastą. Myśląc o Falkonie, zawsze będę miał w głowie doskonałe zakupy, wspaniałych organizatorów i wolontariuszy, niesamowite spotkania organizacyjne niekiedy połączone z naprawdę długimi rozmowami, setki wyjść do barów i restauracji z organizatorami, gośćmi i wolontariuszami, ale także doskonałe prelekcje, radosnych uczestników, granie w planszówki do świtu, a przede wszystkim rozwój – bo byłem świadkiem, jak to wszystko się rozwijało.

FALKONOWE WSPOMNIENIA

ANDRZEJ PILIPIUK

Falkon zawsze był dla mniej najważniejszym punktem jesieni, wielkim świętem naszego ruchu, okazją do spotkania znajomych. Cóż – dodajmy jeszcze, że człowiek był młody, a organizm nie buntował się przeciw trzydniowej diecie złożonej głównie z piwa i pizzy. Na początku XXI wieku Lublin stał się dla mnie podwójnie ważny. W tym mieście bowiem ulokowało swoją siedzibę wydawnictwo Fabryka Słów. Przy okazji konwentów odwiedzałem także wydawców.

Falkony zawsze przyciągały grono najważniejszych pisarzy uprawiających naszą księżycową niwę. Program bloku literackiego oszałamiał listą nazwisk prelegentów. Byli koledzy po piórze, których spotykałem tylko tam. Któregoś roku nocleg dostałem z redaktorem Maciejem Parowskim. Piliśmy zdobyte przeze mnie ukraińskie alkohole z przemytu i długo w noc wiedliśmy rozmowę, a w zasadzie głównie słuchałem Jego monologu, wspomnień o Januszu A. Zajdlu i o Adamie Hollanku.

Na Falkonie sformułowałem też moją koncepcję teologiczną, niekłócącą się bynajmniej z innymi religiami. Po śmierci miłośnicy fantastyki trafiają na wieczny konwent. Zbawieni chodzą na prelekcje, oglądają filmy i dobrze się bawią. Potępieni – zapierniczają jako organizatorzy… Bycie samozwańczym guru jednoosobowej sekty nie opłaciło się – nikt nie chciał kupować u mnie odpustów.

Gdy zacząłem regularnie jeździć od Lublina, Falkony organizowano w liceum na wzgórzu Czwartek. Było to miejsce niezwykle klimatyczne.

ANDRZEJ PILIPIUK, FALKON 2011 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

Z góry rozciągała się piękna panorama Starego Miasta… Pamiętam i taki rok, gdy w sobotni lub niedzielny ranek sypnęło śniegiem, widok był bajkowy. Za liceum, na prawo od schodów prowadzących w dół skarpy, znajdowały się krzaki, a za nimi mała polanka na skraju skarpy. Miejsce, sądząc po puszkach i butelkach, było uczęszczane przez miejscowych meneli, ale podczas imprezy korzystali z niego uczestnicy. Picie alkoholu na konwencie (byle z umiarem!) było jeszcze wówczas w zasadzie dozwolone – ale obalić puszkę piwa w plenerze było jakoś przyjemniej. Mam wśród różnych pamiątek ogniście niebieską czapkę uszankę. Otrzymałem ją przed laty w tym miejscu od przedstawiciela nieformalnej grupy fanów fantastyki, którzy umyślili sobie założyć „Samobójczy oddział gobliński". Ich ideą było dodać konwentom pierwiastek genialnego szaleństwa… Niestety niektóre przejawy ich ekspresji mogły skończyć się źle. Chłopaki miewali pomysły w rodzaju wspinaczki po piorunochronie na dach liceum na Czwartku. Organizatorzy naszych fantastycznych imprez, odpowiadający za bezpieczeństwo użytkowników, nie mogli przymykać oczu na podobne wygłupy. Kilka razy solidnie natarli im uszu i oddział uległ samorozwiązaniu… Ale czapka została… A skarpę i wzgórze Czwartek wykorzystałem, pisząc tom „Pan Samochodzik i Diable Wiano".

U podnóża skarpy znajdował się dworzec PKS i bazar, tłumnie odwiedzany przez różne narodowości żyjące za Bugiem. Tamże spotkałem raz prawdziwego Wędrowycza – koleś, malowniczo sterany życiem i alkoholem, wyglądał identycznie jak na okładkach kreślonych przez Andrzeja Łaskiego… Bliskość starówki sprawiała, że po zakończeniu większości punktów programu fantastyczna brać przemieszczała się i jeszcze przez wiele godzin kontynuowała integrację w licznych lokalach z piwem i pizzeriach… Zaciszne lubelskie piwnice niejedno mogłyby opowiedzieć… W Lublinie brałem też udział w jednym z moich pierwszych larpów dzikopolowych. Złośliwi twierdzili, że umawiamy się na „chlanie historyczne". Może jest w tym źdźbło prawdy – jednak fabuła rozgrywającej się przygody była dla nas znacznie ważniejsza.

Jeszcze jedno wspomnienie… Był bodaj rok 2000, od pięciu lat kroczyłem ścieżką fantastyki, a od ponad roku publikowałem kontynuację przygód Pana Samochodzika. Szans na wydanie własnej książki nie było wówczas praktycznie żadnych. Podobne problemy dotykały większość autorów, którzy w kolejnej dekadzie mieli zdobyć szczyty list bestselerów. Nikt nas nie kochał, nikt nie potrzebował naszych maszynopisów, nikt nie chciał drukować. Prószyński i s-ka zlitował się jednak i opublikował antologię „Robimy rewolucję" – zbór utworów ludzi z nieformalnej grupy Klub Tfu!rców. Honorariów nie przewidziano, ale redaktor dzieła Artur Szrejter dostał parę groszy, byśmy mogli to uczcić i wypić sobie piwo. Albo kilka… Artur miał fatalny talent – gdy musiał zarezerwować miejsce na imprezę, zawsze wybierał najgorszą spelunę w promieniu dwudziestu kilometrów. Tak było i tym razem. Zaklepał salkę w nieistniejącym pubie „U Dyszona".

FALKON 2013, ANDRZEJ PILIPIUK | fot. Magdalena Paśnikowska

Lokal mieścił się w piwnicach. Wentylacji nie było albo nie działała tak jak trzeba. W pubach można było palić. Zszedłem i trafiłem na powietrze gęste niczym zupa… Odnalazłem w labiryncie odpowiednie pomieszczenie. Darmowe piwo dla twórców i ich akolitów stało na stole… Popatrzyłem i poczułem że nie chcę… Dusiłem się. W głowie mi szumiało, przed oczyma latały mroczki. Nie mogłem złapać tchu. W panice odnalazłem schody. Wdrapałem się z trudem, zataczając się i podpierając rękami. Wreszcie dotarłem jakoś na górę. Przewiesiłem się przez barierkę i rwałem haustami powietrze. Duszności powoli odpuściły… I wtedy zorientowałem się, że nie jestem tam sam. Przed nosem spostrzegłem trzy pary adików. Uniosłem głowę. Mój wzrok prześlizgnął się po lampasach „sportowych" spodni, powędrował wyżej i wreszcie dotarł do zupełnie niesportowych mord. Największy drechol spojrzał na mnie, a potem wyjął z kieszeni komórę i zapytał konkretnie:

- Te, wezwać ci karetkę?

Jak kiepsko musiałem wyglądać, że dresy, zamiast mi wklepać, próbowały mi pomóc?! W każdym razie strollowałem system…

*

Niedzielne poranki na Falkonie przypominały filmy o żywych trupach. Te wszystkie zombie wstające z grobów, te wlepione w człowieka oczy przekrwione po oglądaniu anime do czwartej nad ranem… Ogólnie niedziele na konwentach to smutny czas – impreza jeszcze trwa, ale już czuje się nadchodzący koniec… Niedzielny pociąg wyruszał z Lublina do Krakowa po 16 i jechał ponad pięć godzin. Falkon niby dobiegł końca, ale krakowski fandom nadal miał mały post-Falkon w pociągu do

domu. Miejscówek na tej trasie jeszcze wówczas nie było, kto pierwszy dotarł na stację, zajmował przedział, czasem dwa. Wracało się z imprezy razem – co sprzyjało dalszej integracji. W roku 2001 wsadziłem do tegoż wesołego pociągu moją narzeczoną. Przyjaciele otoczyli ją opieką. Kilka lat później sam zacząłem jeździć tym składem – bo po ślubie sam zostałem mieszkańcem Krakowa…

Nie pomnę, w którym roku zawitałem na Falkon z Małżonką. Swoje stoisko rozłożył także Sławek Sączek – księgarz z Częstochowy. Nabyliśmy sobie kilka albumów z grafikami do książek fantasy. Traf chciał, że w pociągu powrotnym spotkaliśmy Marka S. Huberatha wracającego z żoną – także do Krakowa. Kolega po piórze (z zawodu profesor biofizyk) obejrzał nasz nabytek, po czym zaczął fachowo krytykować ilustracje. Smokom wytykał zbyt małą powierzchnię nośną skrzydeł, innym stworom wypominał szczegóły anatomiczne w rodzaju skrzydeł i łap opartych o ten sam krąg kręgosłupa.

Raz trafił się nam „obcy agent". W przedziale przed nami ulokował się miłośnik mangi i anime. Wracał z tej samej imprezy… Zajęliśmy pozostałe miejsca. Miałem, jeśli dobrze pamiętam, „flaszkę" śliwowicy. Towarzysz podróży też został poczęstowany… Jakiś czas później znalazłem w otchłaniach netu jego relację z Falkonu. O mnie i wspólnej podróży też wspomniał miłym zdaniem: „Pilipiuk wtoczył się do przedziału narąbany jak las tropikalny".

W tamtych latach nie było telefonów z dużym wyświetlaczem, a net ciągle jeszcze działał na korbkę. Zdobyłem gdzieś płytę z filmem „Wściekłe pięści węża". Pamiętam, jak w drodze oglądaliśmy to cudne filmidło na moim laptopie. Kwadrans przed końcem bateria padła. Nie były to czasy gniazdek pod siedzeniami…Raz przytrafiła mi się historia kompletnie zdumiewająca. Z Falkonu pojechałem jeszcze pokazać świeżo upieczonej Małżonce moje rodzinne Wojsławice. Wracaliśmy bodaj we wtorek tym samym pociągiem Lublin–Kraków – parę minut po 16. A tu niespodzianka. W wagonie spotkaliśmy znajomych z konwentu, który też trochę zasiedzieli się na Lubelszczyźnie… Ergo: przeciągnęliśmy sobie Falkon nie głupie kilka godzin, ale całe dwa dni.

*

Minęły lata. Masowy napływ uczestników wymusił przeniesienie imprezy na WYSPę, potem na Targi Lubelskie. Na Stare Miasto jest dalej. Fantastyczna brać dorosła, wzbogaciła się i do rodzinnych miast wraca własnymi samochodami. Ale legenda Falkonu wciąż trwa, a najlepsza na świecie pizza nadal robiona jest w Lublinie. Niech się schowają włoskie podróbki.

PIOTR W. CHOLEWA Z EWĄ BIAŁOŁĘCKĄ, FALKON 2000 | fot. Agnieszka Achika Szady

WSPOMNIENIA FALKONOWE

PIOTR W. CHOLEWA

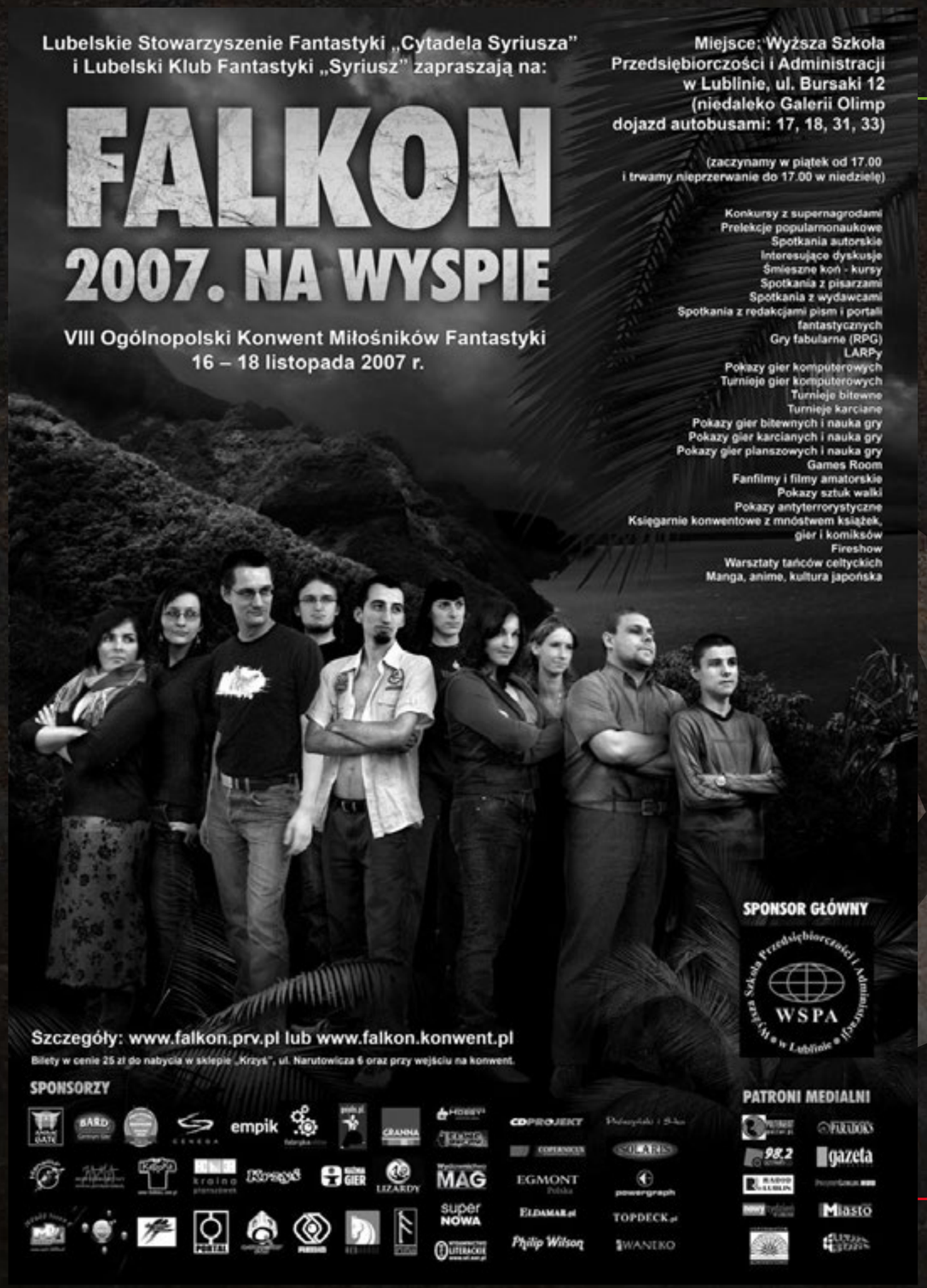
Falkon jest niewątpliwie jednym z najstarszych konwentów w Polsce – organizowanym od tak dawna, że nie pamiętam już, kiedy uczestniczyłem w nim po raz pierwszy. Na pewno odbywał się wtedy jeszcze w IV Liceum na Czwartku (początkowo sądziliśmy, że Czwartek od IV Liceum właśnie, ale nie). Wydawał się wtedy konwentem głównie dla graczy, choć na prelekcje także ściągały tłumy. W pamięci pozostały mi głównie pojedyncze scenki... Pamiętam, że kiedy Ania Brzezińska opowiadała (chyba) o średniowiecznej medycynie, padło pytanie o pewne kluczowe wywary (truciznę i napój miłosny). Ania zaczęła wyjaśniać, a trzy pierwsze rzędy sięgnęły po długopisy i zaczęły nerwowo i pospiesznie notować. Chcę wierzyć, że słuchaczom te dane były potrzebne do scenariuszy, a nie do stosowania w życiu.

Drugie wspomnienie, już mniej zabawne, to czas, kiedy Falkon przeniósł się do Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji. Budynki były eleganckie, aula robiła wrażenie, ale tłum chętnych zaskoczył chyba wszystkich. Zdobyliśmy miejsca w jakiejś sali zajęciowej, ale – co rzadko się zdarza – spaliśmy piętrowo. Dwójka na podłodze, dwójka nad nimi na ustawionych w poprzek stolikach (ja akurat na dole). Nie było łatwo, ale – jak mówi stare przysłowie – komandosi nie pękają. Oczywiście rok później sytuacja była opanowana.

Do Lublina często przybywali interesujący zagraniczni goście – wspomnę tylko Pat Cadigan i Petera Wattsa.

Był czas, kiedy na Falkonie wręczano Nagrodę im. Żuławskiego. Lublin był jednym z ważniejszych punktów na konwentowej mapie Polski.

Na pewno z czasem Falkon stał się konwentem bardzo dużym i – podobnie jak na największym, poznańskim Pyrkonie – zaczynała na nim dominować część targowa. Trudno powiedzieć, co by się działo dalej, ponieważ w 2020 roku, jak wiemy, nadeszła pandemia i wszystko się skończyło. Szczęśliwie tylko na pewien czas, więc z satysfakcją witam odrodzenie Falkonu, a organizatorom i uczestnikom życzę udanych imprez.



PLAKAT FALKONU 2007, ŁUKASZ FEDOROWICZ

KULTURA

Redaguje Teresa Dras ☎ 081 446 28 34, 696 066 105

KRZYŚ Modelarski i hobbystyczny sklep w Lublinie. Od lat spotykają się tu fani gier fabularnych i RPG. Fot. Tomasz Stawecki

Fantastycznie na Wyspie

STARTUJE OGÓLNOPOLSKI KONWENT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI „FALKON"

Czołówka polskich pisarzy fantasy, pokazy walk, mnóstwo gier i wszystko w fantastycznej atmosferze. „Falkon" po raz dziesiąty zgromadzi dni w Lublinie miłośników fantastyki z całej Polski.

W tym roku impreza przeniosła się do Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki 12. Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „Falkon" będzie trwał od dziś do niedzieli. To największy zjazd fantastyków w naszym kraju. Program imprezy jest tak bogaty, że spotkania będą się odbywać nieprzerwanie przez trzy dni – w dzień i w nocy. Konwent skierowany jest nie tylko do przedstawicieli świata nauki i kultury, czy do członków klubów fantastyki, ale do wszystkich, którzy interesują się tą tematyką.

Organizator – Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" – przygotował na ten czas wiele atrakcji. Autorskie spotkania poprowadzą najlepsi polscy twórcy fantasy. Wśród 18 pisarzy znajdą się m.in. Jarosław Grzędowicz, Maja Kossakowska, Andrzej Pilipiuk, Ewa Białołęcka i Jacek Piekara. Uczestnicy będą mogli przebierać w dużej gamie gier: komputerowych, planszowych, karcianych, bitewnych i fabularnych.

Jednak fantastyka to nie tylko literatura i gry, ale również film, sztuka, a nawet... taniec. Dlatego na imprezie nie zabraknie pokazów tańca z ogniem i tańca celtyckiego, karate, dobrego filmu i teatru. Miłośnicy kultury japońskiej na pewno ucieszą się rozbudowanym blokiem manga i anime. Natomiast dla miłośników poezji przewidziano wieczór poetycki.

Stałych bywalców „Falkonu" czeka w tym roku kilka niespodzianek.

– Oprócz japońskiego bloku, poszerzyliśmy również ofertę gier planszowych. Nowością będzie trzydniowy blok poświęcony całkowicie filmowi „Gwiezdne wojny" – mówi Krzysztof Księski, prezes LSF „Cytadela Syriusza". – Mamy też w planie sporo turniejów i konkursów, w których przewidujemy ciekawe nagrody.

Początek imprezy już dziś o godz. 17 w budynku WSPiA. Trzydniowy karnet na Konwent kosztuje 25 zł. Można jednak wykupić bilety na poszczególne dni. Cena biletu na piątek wynosi 15 zł, na sobotę 20, a na niedzielę 10 zł.

Barbara Majewska

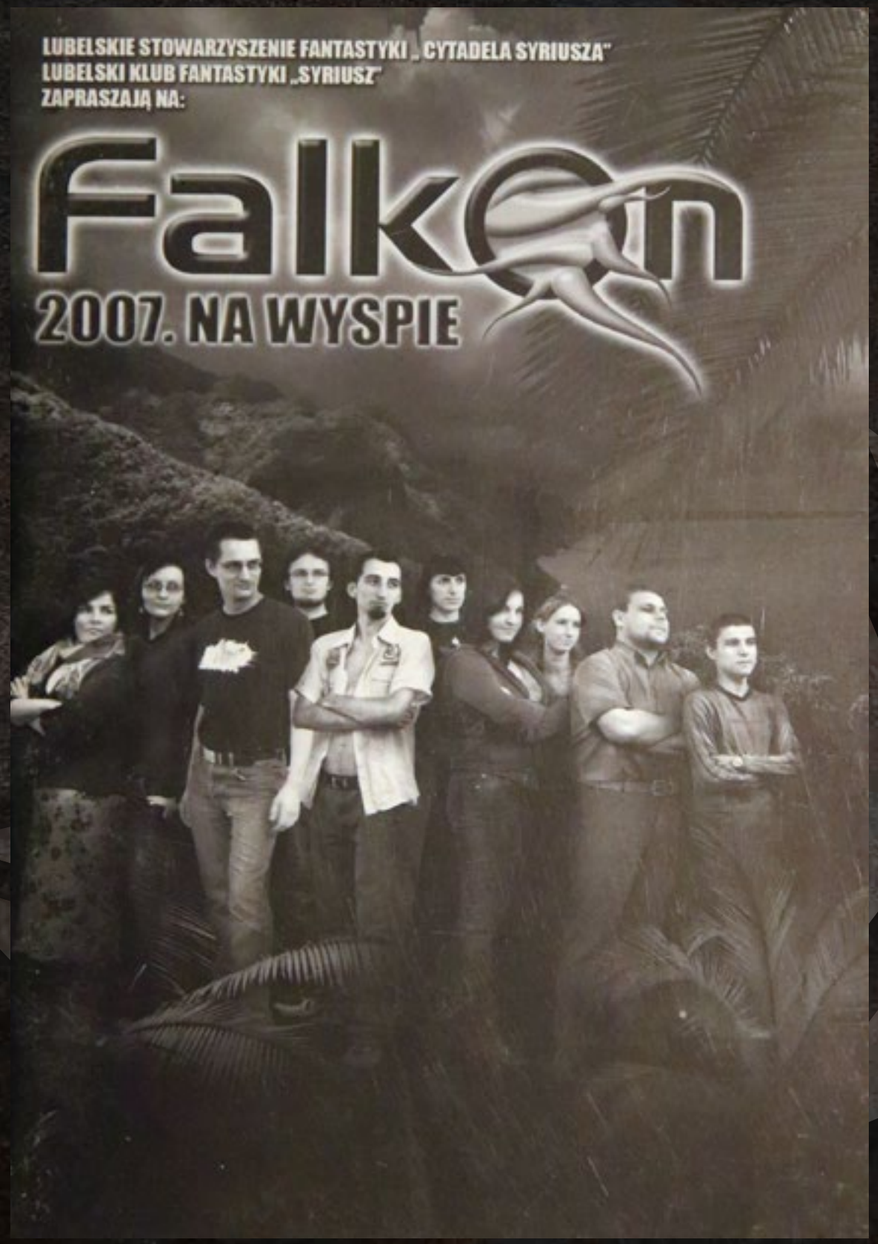
FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo” Badowski

FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo” Badowski

FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo” Badowski

EWA BIAŁOŁĘCKA, JAROSŁAW GRZĘDOWICZ, ANDRZEJ PILIPIUK, FALKON 2007 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski



Lublin był spokojnym miastem... A teraz będzie fantastyczna zabawa

•• Tegoroczny Falkon jest pełen nowości. Zmienia się choćby miejsce imprezy i wygląd strony internetowej – są na niej trailery promocyjne i blog. Święto fantastyki w Lublinie startuje już 16 listopada.

Na witrynie umieszczone są dwa spoty reklamowe. Oba z podkładem ciężkiej muzyki heavymetalowej. A w jednym narrator udaje głos... Nelly Rokity. „Lublin był spokojnym miastem... Dopóki nie nadszedł Falkon" - słuchać w spocie.

VIII edycja Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki w Lublinie w tym roku przenosi się na wyspę. I to dosłownie. Organizatorzy zerwali z tradycją spotkań w IV Liceum Ogólnokształcącym przy ul. Szkolnej i przenieśli się do Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki 12. Uczelnia ma większy budynek, co ma poprawić warunki zabawy.

Falkon to jeden z największych konwentów miłośników fantastyki w kraju. Ubiegłoroczną edycję odwiedziło tysiąc osób. - Nie liczymy osób, które zgłaszają się do nas w tym roku, ale sądzimy, że będzie ich ponad tysiąc. Oczywiście każdy kto przyjdzie, może wziąć udział w imprezie - zaprasza Krzysztof Księski, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza".

W tym roku trzy dni są wypełnione po brzegi atrakcjami. Wśród zaproszonych gości znajdują się tacy pisarze jak: Andrzej Zimniak, Ewa Białołęcka, Andrzej Pilipuk, Łukasz Orbitowski i Jacek Piekara. Na uczestników czekają oczywiście sesje gier RPG, karcianek i bitewniaków, konkursy i wykłady. Każdy będzie mógł wziąć udział w konkursach z wiedzy o sadze wiedźmińskiej i komiksowym. Ciekawie zapowiada się pokaz mody gotyckiej.

Nowością jest blok tematyczny o świecie „Star Wars". - Dotąd nie był tak rozbudowany, ale teraz poświęcamy mu więcej miejsca - mówi Księski. W bloku znajdują się m.in. prelekcje o technice w rzeczywistości stworzonej przez Georga Lucasa.

Bardziej niż w latach ubiegłych rozbudowany jest blok mangi i anime. Organizatorzy nie ograniczają się w nim tylko do komiksów i kreskówek. Ta część jest bogata w zagadnienia z kultury „kraju kwitnącej wiśni". Jeśli ktoś chciałby się dowiedzieć dużo na temat seksu w starożytnej Japonii, to ma niepowtarzalną okazję.

Wykładów jest mnóstwo - od pytania „Skąd się bierze UFO?" po symbolikę kamieni szlachetnych w fantastyce.

Falkon startuje 16 listopada o godz. 17. I potrwa trzy kolejne dni. - Jeszcze się zastanawiamy, czy będzie oficjalne otwarcie. Może tak. Ale ludzi bardziej interesuje zabawa niż samo otwarcie - mówi Księski. ○

SŁAWOMIR SKOMRA

Więcej szczegółów na stronie konwentu: www.falkon.prv.pl.

REDAGUJE EWA CZERWIŃSKA ✱ 081 446 28 27, 696 066 145

Zlot czarownic i wampirów

FALKON JAK CO ROKU PRZYCIĄGNĄŁ RZESZE MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI

Na trzy doby lubelska Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji zamieniła się w siedlisko amatorów fantazji i fantastyki. Lubelski Falkon od ośmiu lat cieszy się niesłabnącą popularnością. To impreza, która plasuje się w ścisłej ogólnopolskiej czołówce, obok Polkonu i Krakonu.

– Fantastyki nie można sklasyfikować i zamknąć w obrębie jednego przedsięwzięcia. Pojęcie obejmuje zasięgiem ogromną przestrzeń kultury: od książek po kinematografię, rozrywkę w postaci gier, od planszowych przez karciane po komputerowe, nie można też zapomnieć o teatrze – mówi Tomasz Chmielik, jeden z organizatorów lubelskiego Falkonu i jego nieformalny rzecznik prasowy.

Fantastyka to również jeden ze sposobów na życie. Może nieco oderwane od rzeczywistości, ale na pewno barwne i niepowtarzalne. Na tegoroczny Falkon przybyło ok. tysiąca osób. Sen, posiłki, wyprawy w miasto – to wszystko jest na konwencie automatycznie ograniczane. Liczy się spotkanie z ludźmi, którzy myślą podobnie.

– Program konwentu jest tak bogaty, że nie da się zaliczyć wszystkich atrakcji – tłumaczy Tomasz Chmielik. – Zresztą nikt chyba nawet tego nie próbuje.

Amatorów fantastyki książkowej ciągnie do spotkań z autorami bestsellerów. A tu niepodzielnie włada na rynku lubelska „Fabryka Słów".

– Na tegoroczny Falkon przybyli m.in. Maja Lidia Kossakowska i Jarosław Grzędowicz, bodaj najbardziej niesamowite małżeństwo polskiej fantastyki, Jacek Komuda, Jacek Piekara, Andrzej Pilipiuk i wielu innych – wylicza Jolanta Chwalczyk, trzymająca w garści marketing „Fabryki Słów".

PRZEBIERANKI Bohaterowie „Star Wars"

Z lubelskich autorów pojawił się też Marcin Wroński z wykładem na temat żydowskiej Kabały oraz Milena Wójtowicz.

Po zdobyciu autografów ulubionych autorów można już oddać się ulubionemu hobby. W części „wyspy" rozłożyli się miłośnicy gier bitewnych. To najbardziej widowiskowa forma uprawiania fantastyki. Na wielkich stołach młodzi ludzie toczą epickie boje metalowych, własnoręcznie malowanych figurek, tworzących fantastyczne armie. Smoki, wampiry, machiny oblężnicze – wszystko to przypomina małe dzieła sztuki.

– To natomiast sporykają się miłośnicy „karcianek" – prezentuje Tomasz Chmielik.

Gry karciane w rodzaju „Magic: The Gathering", „WarZone" czy „Władca Pierścieni" to właściwie kolekcjonerstwo. Miłośnicy szukają najbardziej unikalnych kart nawet przez lata.

Na Falkonie można też było obejrzeć zmagania miłośników gier planszowych: zarówno symulacji historycznych bitew, jak i tych z gatunku fantasy, czy science fiction, logicznych i przygodowych. Najwięksi maniacy, czyli gracze fabularni, wcielają się w fantastyczne postacie, jak aktorzy w swoje role. Dosłownie.

Najbardziej widowiskowe były chyba spotkania maniaków sagi Star Wars. Ci mają swoją pasję we wszystkich opisanych wyżej formach – rynek oferuje Gwiezdne Wojny w każdej postaci. Najwięksi wyznawcy przybyli na Falkon w strojach ulubionych bohaterów.

– Fantastyka to nie sekta – podkreśla Tomasz Chmielik. – Myślę, że leży w niej dobre wychowanie młodego pokolenia. Bo skoro mają pasję, to czytają, grają, rozwijają swoje umiejętności twórcze. A skoro to robią, to nie są zakałą społeczeństwa, a wręcz jego niezwykłą ozdobą, prawda?

TOMASZ STAWIECKI

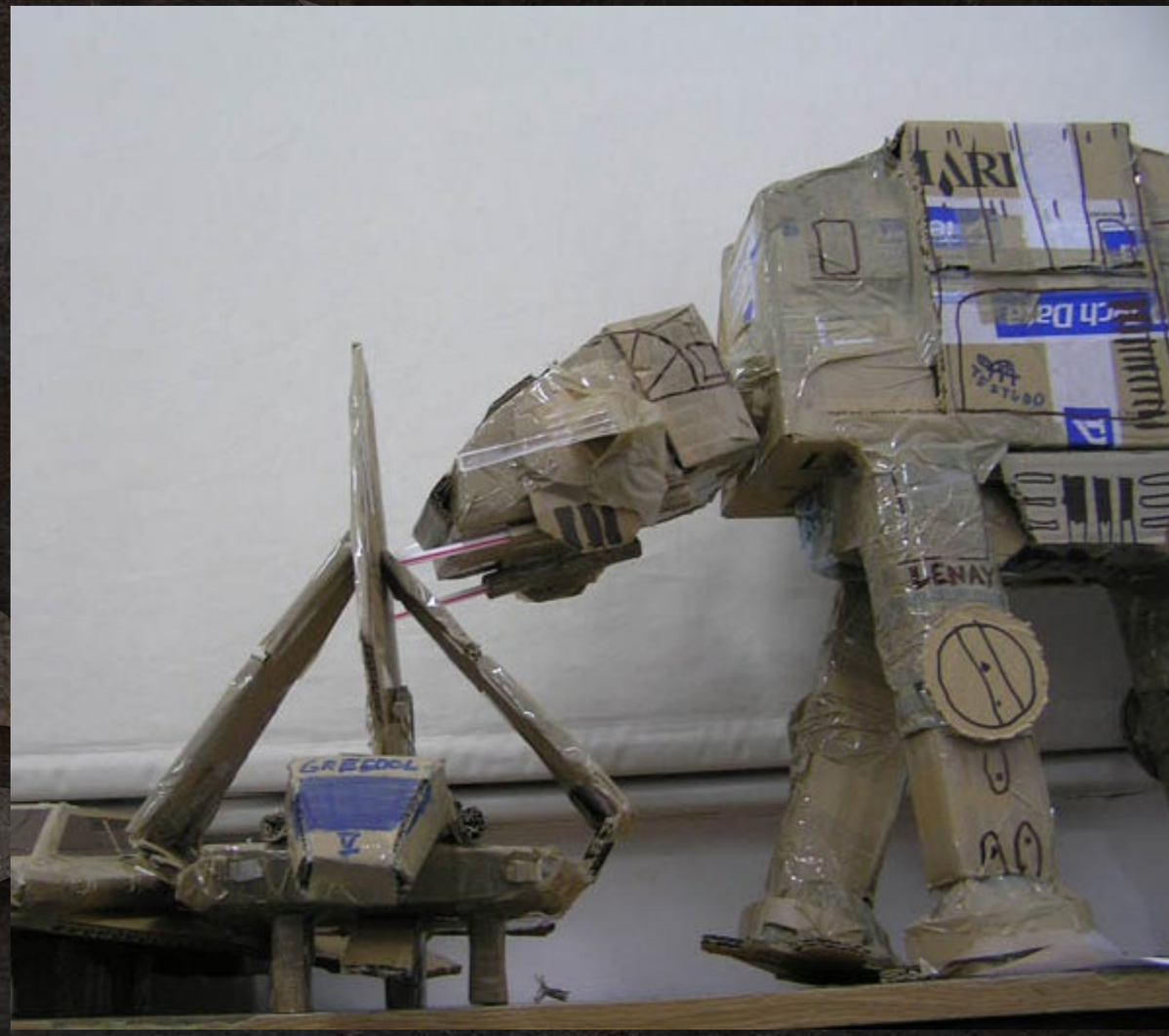
FOT. AUTOR

CZARY-MARY

POPULARNE GRY PLANSZOWE

FALKON 2007, DARIA GALICKA, KASIA I RAFAŁ KOSIK, ANDRZEJ ZIMNIAK, EWA BIAŁOŁĘCKA, ANNA STUDNIAREK | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2007 | fot. Agnieszka „Achika" Szady



FALKON 2007 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2007 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

KOSZULKA FALKONU 2007, BEATA URNIAŻ-KSIĘSKA

FALKON 2007 | fot. Krzysztof

FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

VIII OGÓLNOPOLSKI KONWENT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI FALKON 2007

PO RAZ ÓSMY FALKON!!!

ROZPOCZYNAJĄCY SIĘ WEEKEND TO PRAWDZIWA GRATKA DLA MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI. PRZEZ TRZY DNI, W DZIEŃ I W NOCY BĘDĄ MOGLI BAWIĆ SIĘ NA TEGOROCZNYM FALKONIE

POD NASZYM PATRONATEM

Organizatorzy przygotowali mnóstwo niespodzianek dla uczestników. Gościć będą pisarzy min. Andrzeja Zimniaka, Andrzeja Pilipiuka, Jacka Piekarę i Ewę Białołęcką.

Program konwentu jest bardzo obszerny. Podzielony został na specjalne bloki tematyczne. Każdy fan fantastyki znajdzie coś dla siebie – zaplanowane są nie tylko spotkania z twórcami, ale też prelekcje i panele. Wykłady będą dotyczyć bardzo różnych tematów min. szamanizmu, archetypów, sztucznej inteligencji i historii piekła. Uczestnicy konwentu będą mogli też dowiedzieć się, co w fantastyce symbolizują konkretne kamienie szlachetne, a także czym mógłby latać Indiana Jones w kolejnym filmie.

W tym roku więcej uwagi zostanie poświęcone światowi „Star Wars". Będzie można poznać ciekawostki dotyczące efektów specjalnych w „Gwiezdnych Wojnach". Rozszerzony będzie też dział dotyczący Mangi, anime i kultury japońskiej. Dla początkujących będzie specjalny przewodnik. Będzie można dowiedzieć się też co nieco na temat seksu w starożytnej Japonii, a także zobaczyć najlepsze teledyski z anime.

Tradycyjnie nie zabraknie gier w najprzeróżniejszych wydaniach – planszowe (wśród nich najnowsze hity), komputerowe, bitewniaki i niekolekcjonerskie gry karciane m.in. turnieje Dark Milenium 40k czy World of Warcraft.

Uczestnicy Falkonu będą mogli wziąć też udział w licznych konkursach np. muzycznych, filmowych, czy wiedzy o mitologii skandynawskiej.

Będzie można też oderwać się od świata fantastyki, żeby posłuchać kabaretu Stonka Ziemniaczana – Pasiasty Dywersant, czy obejrzeć pokazy karate, tańców dawnych lub mody gotyckiej.

Konwent odbywa się już po raz ósmy. Z każdym rokiem impreza nabiera coraz większego rozmachu. Dotychczas odbywała się w IV Liceum Ogólnokształcącym. Cieszy się jednak tak dużym zainteresowaniem, że w tym roku fani fantastyki wylądują na... wyspie, a dokładniej – będą bawić się w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji. W zeszłym roku w wydarzeniu udział wzięło około tysiąca osób. Konwent organizuje Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza".

MARTA SZCZECINA

Wspomnienie z Falkonu 200

Falkon

Logo autorstwa Justyny Urniaż

Falkon odbędzie się w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki 12. Rozpocznie się dziś o godz. 17 i potrwa do niedzieli. Szczegółowy program można znaleźć pod adresem: www.falkon.prv.pl

4 **Wydarzenia · Lublin**
Poniedziałek 19 listopada 2007 · Gazeta Wyborcza · www.gazeta.pl

www.lublin.gazeta.pl

Trzy fantastyczne dni z Falkonem

Międzygwiezdny statek Hades odbiera wołanie o pomoc z planety Ultania. Gwiezdni marines ruszają do akcji - czyli z sal Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji wychodzą na jej korytarze

SŁAWOMIR SKOMRA

Wczoraj zakończyła się VIII edycja Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki Falkon. Przed rokiem odwiedziło go ok. tysiąca osób, w tym roku podobnie - WSPiA, gdzie się odbywała impreza, była wypełniona po brzegi. W ramach konwentu odbyły się spotkania z pisarzami fantastyki, m.in. Andrzejem Pilipiukiem, Magdą Kozak, Jackiem Komudą.

Do tego na korytarzach porozstawiane były stoliki, a na nich figurki z gier bitewnych. - Teraz to się módl, żeby zasłona wytrzymała - mówi jeden z graczy do drugiego, tuż przed rzutem kostką decydującym o trafieniu z działa podczas pojedynku w Warhamera. Jednak kości bywają kapryśne i przeciwnik wyszedł cało z potyczki. Ci, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z grami fantastycznymi („karciankami", fabularnymi i „bitewniakami"), nie muszą się jedynie przyglądać doświadczonym graczom. Sami mogli spróbować swoich sił i nauczyć się gry od podstaw.

Podczas Falkonu nie zabrakło poważnych dyskusji - choćby o nowych trendach w literaturze fantastycznej. Albo o tym, jak dobrze i przekonująco prowadzić postaci podczas przypominających minispektakl teatralny sesji RPG. - Gra fabularna wymaga od człowieka dużego zaangażowania i jakiegoś talentu aktorskiego - tłumaczy 19-letnia Maria Sołtys z Rzeszowa. - Pamiętam, jak moja postać miała się jąkać i musiałam tak wypowiadać każde słowo. Albo zagrać pijanego, który non stop bełkocze - opowiada. Wcielenie się w postać jest ważne, bo mistrz gry (którego najłatwiej porównać do reżysera czuwającego nad prawidłowym przebiegiem zabawy) nagradza dobre aktorstwo. Maria przyjechała do Lublina już w piątek przed południem z sześcioma znajomymi. - Fantastyka jest tak szerokim pojęciem, że właściwie wszystko się w niej znajduje: literatura, film, gry, muzyka i historia - tłumaczy swoje hobby.

Kiedy zapadał zmrok, uczestnicy Falkonu zasiadali przed komputerami w turniejach gier. Zaczynały się też LARP-y (gry narracyjne odgrywane na żywo). Część graczy krążyła korytarzami szkoły, odgrywając wampiry, uczestnicy innego LARP-a udawali, że korytarze uczelni stały się kosmicznym krążownikiem, gdzie gwiezdni marines odebrali komunikat SOS z pobliskiej planety. - Nie jeżdżę na wszystkie konwenty, właściwie moim pierwszym był właśnie Falkon dwa lata temu - przyznaje Mariusz Duda z Warszawy, na co dzień nauczyciel matematyki w liceum. - Oczywiście największym jest tegoroczny Polcon w Warszawie, ale lubelska impreza w niczym mu nie ustępuje - twierdzi. ●

O losie małych plastikowych wojowników decyduje strategia i rzut kośćmi

FALKON 2007, JACEK BRZEZIŃSKI, PIOTR GNYP, MAGDA REPUTAKOWSKA | fot. arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2007 | fot. Krzysztof „Gonzo” Badowski

nowy tydzień
W LUBLINIE
TAZ NA TYDZIEŃ
Cena 1,50 zł (w tym 0% VAT)
12-18 listopada 2007 | nr 46(56)/2007 | ISSN 1896-7019 | INDEKS 224073 | LUBELSKI TYGODNIK LOKALNY | WWW.NTLUBLIN.PL

FALKON 2007 ZAPOWIADA SIĘ REWELACYJNIE

Trzy fantastyczne doby

Od 16 do 18 listopada mieszkańcy Lublina będą mieli możliwość uczestniczenia w kolejnym Ogólnopolskim Konwencie Miłośników Fantastyki Falkon. Impreza organizowana już po raz ósmy przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" jest znana w całym kraju i za granicą.

Szczególną jej cechą jest niepowtarzalny klimat, który tworzą sami uczestnicy. Każdy z nich jest wielbicielem określonego gatunku gier, komiksów czy książek. Setki z nich na Falkonie spędza non stop trzy doby.

A tegoroczna edycja zapowiada się naprawdę interesująco. To liczne spotkania autorskie z jedenastoma pisarzami sf w tym z Andrzejem Pilipiukiem, którego kolejne tomy są gorąco oczekiwane przez rzeszę fanów, do tego różne prelekcje, dotyczące zagadnień związanych z grami RPG, Mangą, Anime, ponadto dyskusje, masa konkursów z nagrodami i wiele innych atrakcji.

Na konwencie spotyka się także specjalna sekcja fanów „Gwiezdnych wojen" (dokładny program imprezy znajdziecie Państwo na oficjalnej stronie http://falkon.prv.pl/). Osoby przyjezdne będą miały możliwość noclegu na terenie szkoły (bezpłatnie) lub w hotelu – dokładne informacje pod adresem http://www.hotel-lublin.pl/ .

Miejscem spotkań będzie Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki w Lublinie.

PAWEŁ WIATER

PLAKAT FALKONU 2008, MAŁGORZATA ŚLIWKA

WYDARZENIA 15

Fantastyczna **impreza**

Trwa 13 Festiwal Fantastyki Falkon 2012. Impreza wystartowała wczoraj, ale najciekawsze wydarzenia zaplanowano na weekend.

Będzie turniej przeklinania po klingońsku, porady dla początkujących lichów i pasodla Star Treka dla dorosłych.

Falkon to też doskonała sposobność, by spotkać się osobowymi polskimi pisarzami. Będzie Jakub Ćwiek, Andrzej Pilipiuk, Jarosław Grzędowicz, Jakub Ćwiek, Stefan Darda, Marek S. Huberath i Maja Lidia Kossakowska. Do tego tradycyjnie wykłady i prelekcje. Spektrum tematyczne jest bardzo duże, a już same tytuły bywają zaskakujące.

Będzie Społeczeństwo po zombie apokalipsie, Alfio Czarownice i czarownicy w Rzeczypospolitej Szlacheckiej, Alfio W pogoni za potęgą, czyli gościnnie wojenna superfirmy, Alfio Pupile w komunie, czyli ewolucja na podkładzie stalków Gwiezdnej Floty czy Dwóch – niedocenieni Bohaterowie Gwiezdnych Wojen.

Do tego cały blok o Star Trek i mutrowem, mnóstwo gier. Klasyczne RPG (a do tego cała seria wykładów i prelekcji), turnieje w grach wideo, LARP-y – Nieczym celem jest tworzenie nowoczesnego festiwalu, stojącego na wysokim poziomie – zapewnia Krzysztof Kinski, koordynator Falkonu.

– Falkon z roku na rok przyciąga coraz więcej uczestników – dodaje Marcin Słowikowski, rzecznik Falkonu. – W ubiegłym roku odwiedziło nas 2500 osób z całej Polski, w tym roku spodziewamy się co najmniej tylu tysięcy.

Szczegółowy program znajdziecie na www.falkon.

(RED)

ZDJĘCIA MACIEJ KACZANOWSKI

Tak nas witał na Aesthesis

Jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem Falkona pojawili się głowni fani klasycznych gier planszowych i RPG

A to ostatnie trudno ocenić wyobraźni bez kodu do gry. Specjalnych kodu, bo większość się nawet 29-kilowie

Falkon to także świetna okazja, by zaprezentować swoje stroje związane z grami, filmami czy powieściami fantasy lub science fiction...

GDZIE

Targi Lublin (ul. Głęboczowa 11) i Szkoła Podstawowa nr 20 (ul. Aleje Piłsudskiego 29).

ZA ILE

Bilet na cały festiwal: 40 zł, na sobotę i niedzielę: 30 zł, na sobotę: 25 zł, na niedzielę: 15 zł

...albo kolekcja niezwykłych figurek

TRZY DOBY W ŚWIECIE GIER, WYOBRAŹNI I FANTASTYKI

Weekend z Falconem

W dniach 14-16 listopada rusza już po raz dziewiąty Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „FALKON", organizowany przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza".

FALKON to jeden z największych konwentów fantastycznych w Polsce, co roku gromadzący grubo ponad 1000 uczestników. Jest to impreza kulturalna o profilu związanym z tym wszystkim, co mieści się w pojęciu fantastyka. Podczas trzech dni konwentu trwają nieprzerwanie (zarówno w dzień, jak i w nocy) prelekcje, dyskusje, konkursy, turnieje, pokazy i inne atrakcje. Uczestnicy stanowią wspólnotę bardzo oryginalną.

Literatami, którzy zapowiedzieli swój pobyt na konwencie są m.in.: **Maja Lidia Kossakowska, Jarosław Grzędowicz, Andrzej Pilipiuk, Jacek Komuda, Jakub Ćwiek, Magdalena Kozak, Milena Wójtowicz, Andrzej Zimniak, Romuald Pawlak, Marek S. Huberath, Rafał Kosik, Marcin Przybyłek, Paweł Kempczyński**, czy **Michał Studniarek**. Odbędzie się również uroczysta gala wręczenia nagród i wyróżnień dla nominowanych oraz laureata Nagrody im. Jerzego Żuławskiego. Do rozdania mamy wejściówki na konwent dla trzech pierwszych osób, które zadzwonią w środę o 11 pod numer 081 534-87-71. **SET**

FALKON 2008 | fot. Karolina Świtek

FALKON 2008 | fot. Karolina Świtek

FALKON 2008, GALA NAGRODY J. ŻUŁAWSKI, NAGRODĘ ODBIERA JACEK DUKAJ | fot. Karolina Świtek

PIRACKIE GRAFIKI FALKONU 2008, JUSTYNA URNIAŻ-BADOWSKA

FALKON 2008 | fot. Karolina Świtek

6 | 17 listopada 2008 | Polska Kurier Lubelski

Lublin

Falkon porwał uczestników

Siedziba WSPiA w Lublinie przez trzy dni rozbrzmiewała tysiącem głosów miłośników fantastyki w każdej postaci. Stowarzyszenie „Cytadela Syriusza", organizator IX Ogólnopolskiego Konwentu „Falkon", opracowało program do najdrobniejszego szczegółu. Czas na sen - tradycyjnie zbędny.

- Szaleję! - tak skomentował atmosferę konwentu Andrzej Pilipiuk, jeden z czołowych polskich pisarzy i jeden z licznych, którzy przybyli na „Falkon" spotkać się z czytelnikami. Magda Kozak, jak zwykle, przybyła w eskorcie... antyterrorystów. Tak wygląda fanklub autorki trylogii o „Nocarzu". Gratką było spotkanie ze znakomitym Jackiem Dukajem - pisarzem, który rzadko uczestniczy w konwentach. - Ale w końcu „Falkon" to ścisła czołówka - komentuje Daniel Furlepa, jeden z organizatorów konwentu.

Obok gier, kart, książek, czy figurek na konwencie nie zabrakło też pokazów tancerzy ognia, walki na biały oręż czy inscenizacji grup militarnych. Znakomicie zaprezentował się lubelski SWiT, który zaprezentował obronę VIP-a przed terrorystami. *moul*

Miłośnicy fantastyki

Rozgrywane na dioramach gry bitewne są bardzo widowiskowe

RUSZA FALKON

Fani fantastyki nadciągają!

Organizatorzy liczą na ponad 1300 gości. Nic dziwnego, bo Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki „Falkon", to jedna z największych w kraju imprez poświęconych fantastyce. Dziś w Lublinie startuje IX edycja.

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie zmieni się w ten weekend w prawdziwą mekkę miłośników fantastyki . Na „Falkonie" wszystko jest jej podporządkowane - nawet czas na sen. Jeżeli ktoś koniecznie musi spać, niech wzorem lat ubiegłych pakuje śpiwór. I nie narzeka na wałesające się w nocy watahy wampirów. Program jest podzielony w bloki programowe, porządkujące atrakcje w sposób umożliwiający bezproblemowe wyszukanie interesujących punktów. A jest tego wyjątkowo dużo - niemal 300 propozycji.

Falkon rozpoczyna się dzisiaj i potrwa do niedzieli. Program imprezy na stronie www.falkon.konwent.pl *MOUL*

FOT. MAŁGORZATA GENCA

FOT. EWA ROJEK

Falkon 2007 Maniacy Star Wars

FALKON 2008 | fot. z arch. portalu PARADOKS

FALKON 2008, MACIEJ „LUCEK" SABAT
fot. z arch. LSF „Cytadela Syriusza"

FALKON 2008, KSIĘGARNIA HOBBY, SŁAWOMIR SĄCZEK | fot. z arch. portalu PARADOKS

FALKON 2008 | fot. z arch. portalu PARADOKS

FALKON 2008 | fot. z arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2008 | fot. z arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2008 | fot. z arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2008 | fot. Marcin „Seji” Segit

FALKON 2008 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach „Murzilki”

FALKON 2008 | fot. Karolina Świtek

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

PLAKAT FALKONU 2009, BARBARA SYGACZ

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

Fani fantastyki zjechali do Lublina

Falkon: tort na 10-lecie

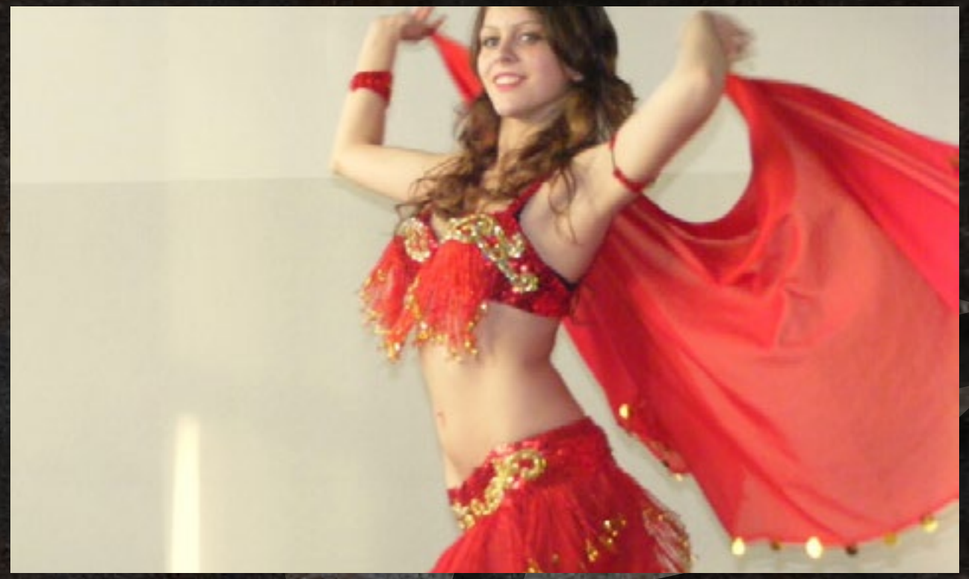
** „To niegrzecznie nie przyjechać na urodziny" - takim hasłem Cytadela Syriusza, organizator imprezy, zachęca do przybycia na tegoroczny Falkon. A jest co świętować, bo przez 10 lat lubelska impreza w środowisku fanów fantastyki zyskała ogólnopolską sławę i obok Polconu uznawana jest za najważniejszy taki konwent w kraju. - Spodziewamy się rekordowej liczby uczestników, bo nawet 1,7 tysiąca - mówi Krzysztof Księski, prezes Cytadeli Syriusza. Dla porównania, w ubiegłym roku przyjechało o 400 uczestników mniej. - Z okazji rocznicy będzie specjalny tort - zachęca Księski.

Pierwszy Falkon odbył się w 2000 r. Na konwent przyjechało wówczas 430 osób. Już wtedy organizatorzy mówili o sukcesie.

Tegoroczny Falkon zapisze się w historii także rekordową liczbą wystawców - wydawców książek i gier RPG. Organizatorzy zaplanowali 20 spotkań autorskich z pisarzami fantastyki. Na liście są takie nazwiska jak: Maja Lidia Kossakowska, Jarosław Grzędowicz, Magda Kozak i Andrzej Pilipiuk.

Porządny konwent nie może obyć się bez sesji gier RPG, komputerowych, konkursów i wykładów. Dla niewtajemniczonych część z nich może okazać się nudna, ale fani będą mogli dowiedzieć się np. jakie błędy taktyczne popełniło imperium i rebelia w świecie „Gwiezdnych Wojen". Po raz pierwszy na Falkonie odbędzie się także specjalny blok komiksowy.

Konwent potrwa do niedzieli w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki 12. Wejściówka na całą imprezę kosztuje 25 zł, ale można kupić tańsze bilety na konkretne dni. Szczegółowy program Falkonu znajduje się na stronie internetowej www.falkon.konwent.pl. OSIO



FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

lublin piątek wieczorem

kurier

www.kurierlubelski.pl

FALKON OBCHODZI URODZINY

Lubelski Konwent Fantastyki Falkon, który zaczyna się dzisiaj na WSPiA, ma już 10 lat. Z okazji tak okrągłutkiego jubileuszu przygotowaliśmy dla Falkonu własny prezent urodzinowy: 10 dobrych powodów, by na niego przyjechać. Więcej na stronie 6.

NASZ PATRONAT

Tegoroczny Falkon będzie koszmarny. Ale nie dosłownie!

10 razy Falkon

Napisanie tekstu o 10 powodach, dla których warto przyjechać na Falkon sprawia nie lada kłopot. Bo jak tu wymienić wszystkie atuty konwentu w zaledwie dziesięciu punktach? Ale spróbujmy.

1. Pisarze

Falkon to jedna z największych imprez tego typu w Polsce, dlatego zjeżdżają się na nią gwiazdy polskiej fantastyki. Spotkania autorskie, pisarskie anegdotki, prelekcje na ich ulubione tematy – to gratka dla każdego wielbiciela literatury fantasy i science fiction.

2. Nagroda im. Żuławskiego

Nowa, ale szybko nabierająca prestiżu nagroda literacka przyznawana przez specjalistów z branży, powstała w opozycji do opartych na plebiscycie Zajdli. Gala rozdania nagród już w sobotę.

3. Koleżeńska atmosfera

Konwent to przede wszystkim miejsce spotkań ludzi o podobnych zainteresowaniach, do których można bez obaw podejść, porozmawiać, porównać doświadczenia. Z czasem wrasta się w to środowisko i niekiedy przejeżdża pół Polski, żeby zobaczyć się ze znajomymi z całego kraju.

4. Games room

Dla amatorów planszówek trudno o coś ciekawszego niż ogromne stosy gier, czekających tylko, by je wypożyczyć i zagrać. Do tego obsługa, która pomaga zrozumieć zasady i masa chętnych do wspólnej gry. To też świetne miejsce do spędzenia czasu z rodziną.

> „Falkon zaczyna się dziś i potrwa do najbliższej niedzieli 15 listopada"

5. Kabaret

Występ znanej z poprzednich lubelskich konwentów (i nie tylko) grupy Stonka ziemniaczana – pasiasty dywersant.

6. Konkursy z nagrodami

A wśród nich: konkurs komiksowy, Tolkienowski, wiedzy o RPG i wiele, wiele innych. Ostrzeżenie: pojawiają się na nich prawdziwi znawcy tematu, z którymi ciężko wygrać!

7. Turnieje gier

A wśród nich: turniej gier komputerowych, bitewnych, karcianych i planszowych. Każdy może się sprawdzić w grze z innymi graczami i przy okazji zgarnąć nagrody.

8. Blok RPG

Obok prelekcji i warsztatów tematycznych znalazło się w nim miejsce także na „praktyczną zabawę" z grami fabularnymi. Każdy uczestnik może się zapisać na grę u jednego ze zgłoszonych prowadzących. W bloku Orient Express prezentowane są atrakcyjne, ale wciąż mało znane gry z Polski i ze świata.

9. Sala Sarmacka

Wydawnictwa zajmujące się grami, których akcja osadzona jest w realiach XVII-wiecznej Polski, będą prezentowały historyczną karciankę Veto i strategię Ogniem i mieczem, które pozwalają połączyć „przyjemne z pożytecznym".

10. urodziny

W tym roku wypada okrągła rocznica Falkonu. Nieładnie nie przyjechać na urodziny.

Jarosław Kopeć

Urodziny Falkonu!

Trwa Lubelski Konwent Fantastyki Falkon. Falkon to już dziesięciolatek, ale jak na swój wiek bardzo dojrzały. Wie np. sporo o grach RPG, tematyce fantasy, książkach, grach komputerowych itd. Falkon ma taką renomę, że rokrocznie odwiedzają go setki gości, a tegoroczna edycja ma pobić rekord frekwencji - w siedzibie WSPiA pojawić się może prawie 2 tysiące osób. Patronem imprezy jest Kurier Lubelski. *PAF*

Sobota-niedziela, WSPiA, ul. Bursaki 12, Akredytacja na cały konwent 25 zł, wejściówki na poszczególne dni: sobota - 20 zł, niedziela - 10 zł.

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

RAFAŁ KOSIK, FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009, PROF. KRZYSZTOF GRZYWNOWICZ
fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009, RAFAŁ KOSIK, KRZYSZTOF PISKORSKI, ANDRZEJ ZIMNIAK | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

MAGDALENA KOZAK, FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. Beata i Sienio

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

FALKON 2009 | fot. Radek Dolecki

FALKON 2009 | fot. arch. portalu Paradoks

PLAKAT FALKONU 2010, JUSTYNA URNIAŻ-BADOWSKA

Nagrody z poprzedniej edycji Falkonu za figurki do gier bitewnych

NASZ PATRONAT

Co zabrać na Falkon?

Wyprawa na Falkon to nie przelewki. Wszak trzy dni ekstraordynaryjnej zabawy wytrzymają tylko najtwardsi! Dlatego należy się do niej solidnie przygotować. Proponujemy absolutne minimum wyposażenia, które powinniśmy ze sobą zabrać.

1. Apteczka z lekami przeciwbólowymi i przeciwko utracie głosu, a to dlatego, że na konwentach dzieje się tak dużo, iż trudno za tym wszystkim nadążyć. Od ciągłego zmuszania do pracy mięśni twarzy uśmiechem od ucha do ucha pobolewa czasami głowa, a od zaangażowanego gadania i przekrzykiwania się w zgiełku panującym na falkonowych korytarzach, z czasem wysiada „aparat mowy".

2. Zapałki do oczu i zgrzewka napojów energetycznych, żeby ani na chwilę nie zasnąć i wykorzystać konwentowy czas do maksimum. Odespać można potem w szkole czy pracy.

3. Żelazne racje żywnościowe, żeby ani na chwilę nie trzeba było opuszczać terenu konwentu, na którym non-stop dzieje się coś fantastycznego. Co prawda na Falkonie zazwyczaj jest bufecik, ale nic nie zastąpi konandoskich konserw albo tubek z pokarmem dla kosmonautów – można z nich jeść w biegu. Zalecamy także hełmy z miejscami na napoje, żeby nie zajmować rąk, podczas przywitań z kolejnymi znajomymi z całej Polski i przewracania sklepowych stosów w poszukiwaniu upragnionych białych kruków.

4. Konwentowiczom o nieco zasobniejszych portfelach polecamy osobiste aparaty zwielokrotniające ich ciała, dzięki którym będą mogli znajdować się w kilku miejscach jednocześnie. Spada wówczas prawdopodobieństwo, że nie zobaczymy wszystkich interesujących nas atrakcji.

5. Kolekcjonerzy konkursowych nagród mogą zainwestować również w prywatnego tragarza albo firmę przewozową, która po udanym konwencie odstawi ich z urobkiem do domu.

6. Opcjonalnie: regał na kółkach dla tych, którzy lubią zbierać autografy ulubionych autorów. Po co nosić te dziesiątki książek na plecach, skoro można je sobie elegancko podwozić na spotkania z autorami i dopiero w razie potrzeby sięgać po odpowiedni tom?

Jarosław Kopeć

11 - 14 LISTOPADA
Falkon
WSPiA, ul. Bursaki 12
karnet – 30 zł

FALKON 2010 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2010 | fot. janfoto.com

FALKON 2010, KRZYSZTOF DROZD, JAROSŁAW GRZĘDOWICZ, ANDRZEJ PILIPIUK | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2010 | fot. janfoto.com

FALKON 2010 | fot. janfoto.com

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

FALKON 2010 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

PREZA

CYBER FALKON 2010: FANTASTYCZNA IMPREZA

Dyskusje o systemach politycznych w świecie Gwiezdnych Wojen, spotkania z najlepszymi polskimi autorami, prezentacje nowych gier komputerowych, planszowych i fabularnych. I jeszcze pokaz mody gotyckiej... naprawdę fantastyczna impreza

RADOMIR WIŚNIEWSKI

Z roku na rok lubelski Falkon cieszy się coraz większym powodzeniem. Poprzednią 10 - edycję odwiedziło ponad 1500 osób. Teraz organizatorzy – Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza" – liczą na jeszcze większe zainteresowanie. Patrząc na program, trudno im się dziwić.

Cała impreza jest podzielona na bloki programowe. Blok Manga & Anime, Gwiezdne Wojny, gry komputerowe, fabularne, LARPy, czy blok Wolsungowy. Większość imprez zobaczymy przez cztery dni w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie przy ul. Bursaki 12.

Imprez jest mnóstwo. Co polecają sami organizatorzy? Krzysztof Książki, koordynator całego konwentu, zachęca przede wszystkim do udziału w spotkaniach z gośćmi. – Będzie cała plejada najlepszych polskich twórców z Wojciechem Siudmakiem na czele.

Będzie także Andrzej Pilipiak, Marek S. Huberath czy Jacek Komuda. Będą też premiery. Romuald Pawlak zaprezentuje „Cabesano – król karłów". Dla nas szczególnie ciekawie zapowiada się „Czarny Wygon. Starzyzna" Stefana Dardy. To druga część powieści o przeklętej wiosce na Roztoczu. Jej bohater, Witold Uchmann musi zmierzyć się z przerażającym księdzem, który krąży w okolicach Starzyzny. Stefan Darda urodził się w 1972 roku w Tomaszowie Lubelskim. Dwa lata temu zadebiutował powieścią „Dom na wyrębach", która została nominowana do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla oraz do Nagrody Sfinks.

Nie mniejszą reprezentację na Falkonie będą mieli fani Gwiezdnych Wojen. W serii wykładów i prelekcji znajdziemy takie tematy jak Biotechnika w świecie Star Wars, Technologia Sithów, Systemy polityczne Gwiezdnych wojen, Obrazkowy konkurs wiedzowy Star Wars, Najdziwniejsi Lordowie Sith albo Formowanie próżniowe dla początkujących. Albo Jedi Style dla tych, którzy nie wiedzą, co na siebie włożyć. W trakcie tej prelekcji będzie można się także dowiedzieć, po czym poznać, że do autobusu wsiadł Rycerz Jedi.

Fantastyczna impreza nie może się obejść bez gier. W programie m.in. Puchar Mistrza Mistrzów, 9 edycja najbardziej prestiżowego w Polsce konkursu na najlepszego Mistrza Gry i drużynowe Mistrzostwa Polski w grach planszowych.

Z gier planszowych zaplanowano sesje Hell 4 Leather, Dark Heresy i DeatchWatch (w uniwersum Warhammera 40.000) i Poza Czasem.

I wreszcie gry komputerowe. Tu największą atrakcją jest przedpremierowy pokaz gry Dragon Age II. Część pierwsza ukazała się na początku tego roku i szybko stała się jedną z najpopularniejszych i najchętniej kupowanych gier RPG na świecie. Nic dziwnego, że miliony fanów czekają na „dwójkę". Jej premierę zaplanowano dopiero na marzec przyszłego roku, ale w Lublinie najnowsze dzieło studia BioWare będzie można już teraz zobaczyć w akcji.

Mało? Będzie jeszcze prezentacja MMO o czołgach, czyli World of Tanks, prezentacje Battlefield: Bad Copmany 2, Starcraft 2, Aliens vs Predator, polskiego Two World 2 (które dopiero wchodzi na rynek) i jeszcze przedpremierowy pokaz Tron: Evolution!

Mało? To są jeszcze turnieje: Quake III: Arena, Unreal Tournament, Starcraft, Warcraft, The Sims (tu raczej nietypowo, bo chodzi o pozbawianie życia Simów), Counter Strike, Command & Conquer: Red Alert 2, Mortal Combat IV, Jazz Jackrabbit, Worms: World Party czy Carmageddon 2: Carpocalypse Now!

Na Falkonie będzie można zresztą nie tylko pograć, poczytać i posłuchać, ale też uzupełnić swoje kolekcje, bo nie zabraknie ciekawych stoisk. Swoje będzie miała księgarnia Solaris (to tu będą miały miejsce wszystkie spotkania z pisarzami), Centrum Gier Bard, wydawnictwo Kuźnia Gier, Portal czy Krematorium.com (sklep z unikatowymi koszulkami, ubraniami i gadżetami). Będzie stoisko Q-workshop, największego na świecie wytwórcy niezwykłych kości do gier RPG i planszówek.

I jeszcze jedno mocne uderzenie: Pokaz mody gotyckiej. O północy z 13 na 14 listopada w auli Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji. Mroczne gotki zaprezentują pełny wachlarz upiornych strojów. Wszystko odbędzie się w odpowiedniej scenerii i przy cmentarnej muzyce.

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

16 | 15 listopada 2010 | Polska Kurier Lubelski www.kurierlub

Relacje

Falkon obok Pyrkonu (Poznań) i Avangardy (Warszawa) zaliczany jest do polskiej ekstraklasy

Lublin jest fantastyczny. To fakt

Jarosław Kopeć
redakcja@kurierlubelski.pl

Tegoroczny Falkon potwierdził swoją wysoką pozycję w środowisku polskiej fantastyki. W weekend budynek WSPiA przy ul. Bursaki odwiedziło ponad dwa tysiące fanów. Wybrali się na konwent, żeby spędzić czas w interesujący, niecodzienny sposób.

Okazjonalni konwentowicze najczęściej przesiadują w games roomie - wypożyczalni gier planszowych ze stołami do grania na miejscu. Planszówkowe stoliki okupują często całe rodziny z małymi dziećmi. Prawdziwi fani żądni wiedzy i wymiany wrażeń na temat książek, filmów, komiksów czy gier spędzają czas na wykładach, na których brak naukowej metodologii prelegenci nadrabiają fanowskim zapałem.

Istnieje grupa osób, które bez zająknięcia wsiadają kilka razy do roku do pociągu i jadą po kilkaset kilometrów, żeby przy okazji jakiegoś konwentu fantastów spędzić weekend ze znajomymi z całej Polski. Dla nich ominięcie listopadowej imprezy w Lublinie w ogóle nie wchodzi w grę. Bo w Lublinie, obok Poznania (Pyrkon) i Warszawy (Avangarda), koncentruje się hobbystyczne życie tysięcy fantastów. I tak od wielu lat.

Brak kostiumu to na Falkonie wręcz obciach

Planszówki, jak widać, potrafią wzbudzać w graczach wiele emocji. Może dlatego uczestnicy lubelskiego konwentu tak chętnie do nich zasiadali

Lord Vader - tego pana mogło tam zabraknąć

Warunki - dość spartańskie, ale nie o luksusy tutaj chodzi, a o możliwość spotkania z innymi falkonowcami

Periodyki o tematyce fantastycznej to na lubelskiej imprezie towar równie częsty, bułki w piekarni. I cieszący się podobnym wzięciem

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

ajnowsza książka pochodzącego z Lubelszczyzny pisarza Stefana Dardy, lada dzień trafi do księgarń

tefan Darda podczas spotkania autorskiego
„Galerii Retro" w Krasnymstawie. Organizatorzy
askoczyli pisarza oryginalną scenografią

Powrót na mroczne Roztocze

Dziś podczas XI Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki „FALKON" w Lublinie będzie miała miejsce oficjalna premiera najnowszej książki Stefana Dardy: „Czarny Wygon. Starzyzna".

To druga część powieści grozy, której akcję pisarz umiejscowił w okolicach Zwierzyńca. Fani Dardy (a jest ich już sporo, mimo, że od pisarskiego debiutu minęły zaledwie dwa lata) z niecierpliwością wyczekiwali na kontynuację „Czarnego Wygonu". Zakończenie pierwszej części powieści pozostawiło Czytelników z wielkim niedosytem i ciekawością, jak dalej potoczą się losy bohaterów.

A o tym, jak się potoczą, pisarz konsekwentnie nie chciał rozmawiać na żadnym ze swoich dotychczasowych spotkań promujących „Starzyznę".

– Książka dopiero trafi do księgarń. Nie chcę psuć czytelnikom frajdy – tłumaczył podczas spotkania autorskiego w Chełmie.

Jedno jest pewne. W książce nie zabraknie mrocznych klimatów, tajemnic i trzymających w napięciu historii. Wraz z Dardą znowu przeniesiemy się na Roztocze, gdzie obok naszego istnieje inny, niepokojący, a nawet groźny świat.

O postaciach występujących w „Czarnym Wygonie" Darda mówi: „Sam czasem nie rozumiem motywów moich bohaterów. Niejednokrotnie zadziwiają mnie tym, co wykombinowali..."

Dzisiejsze spotkanie ze Stefanem Dardą, a zarazem oficjalna premiera „Starzyzny" odbędzie się w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji (sala nr 018), przy ul. Bursaki 12. Początek o godz. 11.

(sad)

NASZ PATRONAT: FANI JUŻ ZACIERAJĄ RĘCE

Cztery dni cyberfantastyki

Rusza jeden z największych konwentów fantastycznych w Polsce. Oto jubileuszowy, dziesiąty już Falkon, który odbędzie się w dniach 11-14 listopada w Lublinie. Organizatorzy przygotowali moc atrakcji. Będą znani goście, nagrody dla najlepszych powieści fantastycznych, mnóstwo atrakcji dla zagorzałych fanów fantastyki oraz dla osób, które z tą dziedziną kultury nie miały do tej pory nic wspólnego.

Tegoroczna edycja będzie poświęcona literaturze cyberpunk, która narodziła się w latach osiemdziesiątych. Jest to nurt science fiction, koncentrujący się na problemach związanych z zetknięciem człowieka z zaawansowaną technologią. Jednak jak zapewniają ludzie, którzy już po raz dziesiąty organizują Falkon, każdy fantasta, czy nawet niefantasta, znajdzie coś dla siebie – mówi **Krzysztof Księski**, organizator Cyber Falkonu.

- W naszym wypadku konwencja to tylko podkreślenie pewnych akcentów imprezy. Spektrum tematyczne naszych atrakcji jak co roku będzie bardzo szerokie. Wykorzystaliśmy listopadowy długi weekend i przesunęliśmy imprezę, która zazwyczaj odbywała się pod koniec miesiąca. W ten sposób wydłużyliśmy Falkon do czterech dni. Dzięki temu spodziewamy się gości z drugiego końca Polski.

Wśród tegorocznych atrakcji znalazły się drużynowe mistrzostwa kraju w grach planszowych, rozdanie literackich nagród Nautilusa i Horyzontów Wyobraźni oraz rozgrywki Pucharu Mistrza Mistrzów. PMM to cykliczna impreza, wyłaniająca co roku na innym polskim konwencie najlepszego prowadzącego gier fabularnych.

Organizatorzy nie porzucili tych punktów programu, dzięki którym impreza nabrała ogólnopolskiej rangi i na stałe wpisała się w kalendarz fanów fantastyki. Dlatego nie obejdzie się bez pokazu mody gotyckiej, fire show (tańca z ogniem) oraz tradycyjnej masy prelekcji i konkursów. Będą one dotyczyć fantastyki literackiej i filmowej we wszelkich odmianach, historii, nauki i gier wszelkiego rodzaju. Po raz drugi na lubelskim konwencie wręczona zostanie również literacka nagroda im. Jerzego Żuławskiego, której laureatów wybiera jury złożone z branżowych specjalistów.

Wśród zaproszonych pisarzy swoje przybycie potwierdzili **Rafał Kosik**, autor często nagradzanej w zeszłym roku, również Żuławskim na Falkonie, powieści „Kameleon", **Jacka Komudy**, pisarza poczytnych powieści w realiach polski szlacheckiej i **Andrzeja Pilipiuka**, autora przygód Jakuba Wędrowycza.

Oprócz tego dla uczestników imprezy przygotowane zostało przedstawienie teatralne oraz codzienne wieczorne koncerty rockowe. Falkon ma wsparcie miasta Lublin i jest częścią starań o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016, posiada również coraz większy prestiż. W 2007 roku odwiedziło go 1130 fanów, rok później było ich już 1300 natomiast w ubiegłym roku ich liczba sięgnęła blisko dwóch tysięcy.

SET

NASZ PATRONAT: REKORDOWA FREKWENCJA: 500 IMPREZ

Falkon po raz jedenasty

Zakończyły się cztery dni w świecie fantastyki: spotkania z pisarzami, prelekcje, dyskusje, gry, filmy, konkursy i pokazy. Jedenasty Falkon był największym i najdłuższym lubelskim spotkaniem miłośników fantastyki.

Organizatorzy przygotowali prawdziwą ucztę dla tegorocznych uczestników Cyber Falkonu. Cała impreza podzielona została na bloki tematyczne, w których każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Fani literatury fantastycznej mogli spotkać się z autorami swoich ulubionych książek. Wśród zaproszonych gości pojawili się między innymi **Jarosław Grzędowicz**, **Anna Kańtoch**, **Jacek Komuda**, **Maja Lidia Kossakowska**, **Łukasz Orbitowski**, **Andrzej Pilipiuk**, **Wojciech Siudmak** czy **Andrzej Zimniak**. Tradycyjnie już podczas lubelskiego konwentu fantastycznego zostały wręczone nagrody dla najlepszych fantastów. Po raz trzeci w Lublinie odbyła się gala nagrody im. Jerzego Żuławskiego, pierwszy raz na Falkonie wręczone zostały Nautilusy.

Fani gier RPG mieli pełne ręce roboty na sesjach gier fabularnych, planszowych, karcianych, komputerowych i tych na konsolę.

Organizatorzy pomyśleli o wszystkich fanach fantastyki.

– Przede wszystkim przyciągnął nas tutaj świetny klimat imprezy. Tak wielu fanatyków gier fabularnych nieczęsto można spotkać pod jednym dachem – mówi **Krzysztof Zięba** z Rzeszowa, gracz w system Call of Cthulu.

Fani „Gwiezdnych wojen" mogli obejrzeć pokazy i konkursy związane z kultową już sagą George'a Lucasa. Nie lada gratką okazał się również blok przygotowany specjalnie dla tych, którzy są fanami kultury japońskiej. Fandomici, bo o nich mowa, mogli wysłuchać prelekcje o osobliwościach Kraju Kwitnącej Wiśni i zmierzyć się w konkursach wiedzy o japońskich filmach. Oprócz tego organizatorzy zafundowali wszystkim obecnym pokazy sztuk walki, turnieje rycerskie, występy kabaretów, pokazy żonglerki, fire show i pokaz mody gotyckiej. W korytarzach Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w trakcie imprezy można było kupić książki, koszulki, gry i inne akcesoria dla fanów fantastyki. W sumie cztery dni imprezy zaowocowały 500 punktami programu, w których uczestniczyło blisko 1300 osób.

SET

REKLAMA

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

FALKON 2010 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2010 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2010 | fot. Fotomistic

FALKON 2010 | fot. janfoto.com

Relacje

Za nami dwunasty lubelski FALKON - konwent miłośników fantastyki

Nie taki niszowy, jak go malują

Paweł Franczak

Tegoroczna, zakończona wczoraj, edycja konwentu Falkon 2011 była świetną okazją na stereotypy o fantastyce i jej fanach.

Stereotyp pierwszy: RPG i fantastyka to zabawa dla nastolatków.

Oczywiście, dla nastolatków także. Ale przez ostatnie cztery dni budynki WSPiA i szkoły im. Padarewskiego gościły uczestników w wieku „40 plus", czy „50 plus", rozbrykanych pięciu-, sześciolatków bradących, a nawet kilkumiesięczne niemowlę, którego mama wychodziła on jaki czas z prelekcji lub tow. sesji RPG, żeby w specjalnie odwyposażonym do tego celu pomieszczeniu karmić malutkiego synka. Zresztą organizatorzy widząc, że rośnie nowe pokolenie fanów, po raz pierwszy w tym roku stworzyli blok wydarzeń dla dzieci.

Stereotyp drugi: Falkon to rzesza nerdów.

Pierwsza edycja Falkonu, w 2000 roku, przyciągnęła 430 uczestników i od tamtego czasu widać było wyraźną tendencję wzrostową. W tym roku przyjechało niemal 2,5 tysiąca osób, a całego kraju, co stawia Falkon w ścisłej, krajowej czołówce. Łatwo mi tezę, prawda?

Stereotyp trzeci: to wydarzenie dla hermetycznej grupy zapaleńców.

Pomysłodawca i organizator imprezy Krzysztof Księski ma plany, by stopniowo jak najbardziej otwierać Falkon na „ludzi z zewnątrz", którzy fantastyką i RPG-iem nie są nie interesują. Stąd chociażby wspomniane koncerty i jak najszersza paleta rozrywek. Jednak pomimo to nawet to – nie sposób nie zauważyć, że uczestnicy tu Falkonie mogą poszukiwać kandydatów. Wtedy czy nawiązywać się gier „ty" nikt nie paradując pod krawatem, a bycie na luzie to wręcz obowiązek.

Stereotyp czwarty: to taka „hanorama" impreza, że organizatorzy nie potrzebują wsparcia prasowego dla imprezy.

To akurat chyba prawda (potwierdzenie włodarzy Lublina. Po-

W konkursie na najlepszy strój nie mogło zabraknąć bohaterów „Gwiezdnych wojen"

Falkon to zabawa nie tylko dla nastolatków

Gram, więc żyję!

znań tamtejszym Pyrkonem chwali się na lewo i prawo, Lublin. Falkon traktuje po macoszemu. Co trzeba zrobić, żeby zmienić ten pogląd? Może więcej wysiłku? Tej akurat na Falkonie podfotkiem.

Więcej zdjęć na www.kurierlubelski.pl

Maski Falkonu

Skąd oni przybyli? Z tego samego filmu co wyżej

Lubelski konwent to takie festiwal branży wydawniczej

KOSZULKA FALKONU 2011, JUSTYNA URNIAŻ-BADOWSKA

Jedna z największych imprez dla miłośników fantastyki tuż - tuż

Falkon czas zacząć

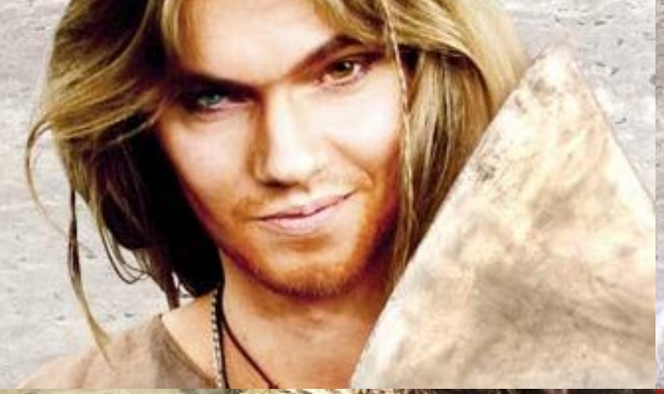
Już po raz dwunasty w Lublinie zgromadzą się miłośnicy fantastyki z całej Polski. Na tegoroczny FALKON przygotowano program liczący aż 600 punktów: prelekcje, dyskusje, warsztaty, pokazy, konkursy, spotkania z polskimi pisarzami i zagranicznym gościem specjalnym, Peterem Wattem, światowej sławy kanadyjskim pisarzem science fiction, autorem Trylogii Dryfterów.

Gry komputerowe, konsolowe i planszowe, RPG i LARP-y, stoiska wystawców, a każdego wieczoru wyjątkowe atrakcje. Wszystko to w ramach obchodów czterodniowego święta polskich fanów science fiction (10-13 listopada). Cała impreza podzielona została na bloki tematyczne, w których każdy będzie mógł znaleźć coś dla siebie. Fani literatury fantastycznej spotkają się z autorami swoich ulubionych książek. Wśród zaproszonych gości pojawią się między innymi Jarosław Grzędowicz, Anna Kańtoch, Jacek Komuda, Maja Lidia Kossakowska, Łukasz Orbitowski, Andrzej Pilipiuk, Wojciech Siudmak czy Andrzej Zimniak. Tradycyjnie już podczas lubelskiego konwentu fantastycznego zostaną wręczone nagrody nagrody im. Jerzego Żuławskiego. Fani gier RPG będą mieli pełne ręce roboty na sesjach gier fabularnych, planszowych, karcianych, komputerowych i tych na konsolę. Organizatorzy pomyśleli o wszystkich fanach fantastyki. Oprócz tego organizatorzy zafundowali wszystkim

obecnym pokazy sztuk walki, turnieje rycerskie, kabarety, żonglerkę, fire show i pokaz mody gotyckiej. W korytarzach Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w trakcie imprezy będzie można kupić książki, koszulki, gry i inne akcesoria dla fanów fantastyki. W tym roku organizatorzy zaplanowali również dwie programowe nowości. Po pierwsze blok warsztatów, gdzie wszyscy chętni będą mogli spróbować swoich sił i zdobyć nowe umiejętności z najróżniejszych dziedzin: od fotografii otworkowej, przez tańce celtyckie i tworzenie biżuterii, po kaligrafię. Drugą nowością jest kącik dziecięcy, który pozwoli najmłodszym uczestnikom nie nudzić się na Falkonie, spędzać czas na ciekawych grach i zabawach pod czujnym okiem animatorów.

SET

FALKON 2011, SESJA DO AKCJI PROMOCYJNEJ – BOGOWIE PRZYJĘLI WYZWANIE | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski



FALKON 2011, SESJA DO AKCJI PROMOCYJNEJ – BOGOWIE PRZYJĘLI WYZWANIE | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2011, SESJA DO AKCJI PROMOCYJNEJ – BOGOWIE PRZYJĘLI WYZWANIE | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

FALKON 2011, SESJA DO AKCJI PROMOCYJNEJ – BOGOWIE PRZYJĘLI WYZWANIE | fot. Krzysztof „Gonzo" Badowski

Przyjmij wyzwanie i przybądź na Falkon stawić czoło bogom!

FALKON – święto ludzi z wyobraźnią

Egzotyczna podróż w krainę mitów i wierzeń. Miłośnicy książek, filmów, komiksów i gier z całej Polski spotkają się na festiwalu w pełni poświęconemu fantastyce. W dniach 10 – 13 listopada Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki zaprasza na XII Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki FALKON 2011.

FALKON to jedna z największych i najważniejszych w kraju imprez kulturalnych, stworzona dla tych, których wyobraźnia nie zna granic. Spotkania poświęcone są literaturze, filmowi, grom i sztuce, głównie o tematyce fantastycznej. W programie znajdzie się prawie 600 wydarzeń. Na pełny program festiwalu składają się: Uroczysta Gala Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego, Puchar Mistrza Mistrzów, spotkania autorskie, prelekcje popularnonaukowe, panele dyskusyjne, konkursy i turnieje, projekcje filmów, larpy i gry terenowe, games room, gry fabularne, bitewne, planszowe, karciane, komputerowe i konsolowe, pokazy i prezentacje, koncerty i przedstawienia. Będą również wystawy prac plastycznych i stoiska księgarń.

– To okazja na kreatywne spędzenie wolnego czas, możliwość rozwoju pasji, poznania ludzi o podobnych zainteresowaniach. Wymieniamy poglądy, zawieramy nowe przyjaźnie i przede wszystkim dobrze się bawimy – mówi Bartek, stały uczestnik festiwalu. **EL**

Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki działa od 1981 roku. Zajmuje się szeroko pojętą działalnością kulturalną, w szczególności związaną z fantastyką w różnych jej przejawach. Wszystkie wydarzenia odbędą się w Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji, ul. Bursaki 12 oraz w Międzynarodowej Szkole im. Paderewskiego przy ul. Symfonicznej 1.

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011, RYSZARD PIASECKI, KSIĘGARNIA SOLARIS
fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011 | fot. Zły Janek

FALKON 2011 | fot. Fotomistic

FALKON 2011, SPOTKANIE Z ANDRZEJEM PILIPIUKIEM | fot. Marcin Środek

FALKON 2011, KONKURS DLA GRACZY – NERD | fot. Zły Janek

FALKON 2011 | fot. Zły Janek

FALKON 2011 | fot. Zły Janek

JERZY SZEJA, FALKON 2011 | fot. janfoto.com

STATUETKI NAGRODY IM. J. ŻUŁAWSKIEGO
FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

WIT SZOSTAK, JEDEN Z LAUREATÓW NAGRODY IM. J. ŻUŁAWSKIEGO, FALKON 2011 | fot. janfoto.com

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

MARTIN LECHOWICZ, FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011
WALUTA KONWENTOWA | fot. Krzysztof Drozd

Dwunaste święto ludzi o bujnej wyobraźni

Bogowie zagościli na Falkonie

Największy po tej stronie Wisły festiwal poświęcony fantastyce gościł w Lublinie w długi listopadowy weekend. Tegoroczny Falkon odwiedziło ponad 2000 uczestników z całej Polski (i nie tylko).

Każdy mógł znaleźć coś dla siebie: prelekcje, dyskusje, warsztaty, pokazy, konkursy w niemal dziesięciu blokach tematycznych, spotkania z polskimi i zagranicznymi pisarzami, wszelkiego rodzaju gry, stoiska wystawców, a każdego wieczoru wyjątkowe atrakcje. W tym roku Falkon odbywał się pod hasłem: „Bogowie przyjęli wyzwanie". Organizatorzy razem z uczestnikami imprezy wyruszyli więc w egzotyczną podróż w krainę mitów i wierzeń z całego świata, tych znanych i mniej znanych, by poznać ich największe ciekawostki i najskrytsze tajemnice tajemnic.

– Co roku pojawiają się u nas osoby poprzebierane na potrzeby gier fabularnych, prelekcji czy innych pokazów. Dlatego podczas tegorocznego Falkonu postanowiliśmy ostatecznie rozstrzygnąć, kto przyjechał przebrany najlepiej. Uzgodniliśmy, że wzorem mają być bóstwa, bohaterowie światowych mitologii. Pomysł się bardzo spodobał uczestnikom, dlatego już myślimy nad przyszłorocznym tematem – opowiada **Marcin Słowikowski**, jeden z organizatorów lubelskiego konwentu fantastyki.

Boskie stylizacje zostały zaprezentowane i ocenione podczas Wielkiego Zgromadzenia w sobotnią noc. Organizatorzy konwentu zorganizowali w tym roku spotkania z najbardziej poczytnymi autorami z kręgu fantastyki. I tak na Falkonie pojawili się **Peter Watts**, **Jakub Ćwiek**, **Jacek Komuda** czy **Andrzej Pilipiuk**. Jak co roku przyznano również Nagrodę Literacką im. Jerzego Żuławskiego za najlepszą publikację książkową, utrzymaną w konwencji fantastyki. Tym razem dostał ją **Wit Szostak** za powieść „Chochoły".

SET

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2011 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2011 | fot. Zły Janek

Było fantastycznie Na Falkon do Lublina przyjechało ok. 2,5 tys. osób. Str. 16

Fanów „Gwiezdnych wojen" na konwencie nie mogło zabraknąć

FALKON 2015 | fot. Marek Wójcik

WSPOMNIENIA
FALKON 2012-2019
EDYCJA XIII – XX

TARGI LUBLIN S.A.

FALKON NA TARGACH 2012-2019

KRZYSZTOF KSIĘSKI

W 2012 roku powstało pytanie, czy nadal organizować Falkon na Wyspie, czy też poszukać większego obiektu. Początkowo skłanialiśmy się ku pierwszemu rozwiązaniu. Jednak nie mogąc porozumieć się z władzami uczelni, ostatecznie w lecie podjęliśmy decyzję o przenosinach. Ktoś rzucił pomysł, że może na Targach Lublin, w końcu Pyrkon też przeniósł się do przestrzeni targowych. Podchwyciliśmy pomysł i umówiliśmy się na spotkanie z zarządem w postaci prezes Beaty Gorajek i wiceprezes Krystyny Grajek. Rozmowy przebiegły pomyślnie i w listopadzie Falkon odbył się w przestronnych wnętrzach ulokowanych przy ul. Dworcowej 11.

Lokalizacja była niezła. Może nie aż tak korzystna jak w Czwórce, ale z pewnością lepsza niż na Wyspie. Wynikało to przede wszystkim z bliskości Głównego Dworca PKP, położonego kilkaset metrów od Targów. Wychodząc z niego przez główne wejście, w oddali na wprost widziało się zarysy hal targowych. Nieopodal również znajdował się Dworzec Południowy PKS, gdzie docierały niektóre linie. Na starówkę może nie było najbliżej – ze 2 km, ale droga była łatwa, a dojazd komunikacją miejską bezproblemowy. Lokalizacja zatem dawała nadzieję na swobodny dostęp do festiwalu, a więc większe szanse na dobrą frekwencję.

Pierwsza edycja na Targach odbyła się wraz z imprezą noszącą nazwę Targów 3D, która podejmowała tematykę związaną z modelowaniem trójwymiarowym. Tak więc tylko część przestrzeni targowych zajmował nasz festiwal: mniejszą halę, niewielką część konferencyjną oraz część większej hali, gdzie znaleźli się nasi wystawcy. Dodatkowo od pierwszego Falkonu na Targach wynajęliśmy całą Szkołę Podstawową nr 20, położoną naprzeciwko budynków targowych. Odbyło się to z łatwością – pani dyrektor Kinga Ostrowska od początku była przychylna naszej współpracy i bez problemu zgodziła się na korzystanie z budynku, którym zarządzała. Umieściliśmy w nim noclegi dla uczestników oraz gry fabularne i larpy, jak również prelekcje RPG.

Impreza w nowym miejscu znów okazała się sukcesem. Przybyło 3000 uczestników, co było kolejnym rekordem. Falkon zbierał dobre recenzje, chwalono rozmach wydarzenia, przestronność wnętrz i nowe elementy. Okazało się też, że potrzebujemy całej przestrzeni targowej, aby w pełni rozwinąć koncepcję festiwalu w nowym miejscu. Ludzi przybywało, a łączenie Falkonu z inną impreza nie miało sensu, byliśmy w stanie sami zapełnić targowe wnętrza. Uznaliśmy więc, że pozostaniemy na Targach Lublin i tu będziemy rozwijać lubelski festiwal. Tym bardziej, że Targi 3D okazały się niewypałem – frekwencja była tragiczna. Na ich zakończenie miało odbyć się spotkanie z Józefem Józefowiczem i premiera filmu dotyczącego kręcenia widowisk muzycznych z jego udziałem. Ustawiono widownię na ponad tysiąc miejsc, na której usiadło może… pięćdziesiąt osób. Organizatorzy zrozumieli, że Lublin nie ma publiczności na takie wydarzenia.

Negocjacje z Targami Lublin były trudne. Zderzyliśmy się z całkowicie odmienną kulturą organizacyjną. Jako organizacja pozarządowa byliśmy w maksymalnym stopniu nastawieni na organizowanie jak najlepszej imprezy, nawet kosztem ryzyka finansowego. Uważaliśmy, że pewne wydatki wypada ponieść, aby jak najbardziej dopieścić uczestników. Staraliśmy się z całych sił, nierzadko kosztem spraw zawodowych i życia osobistego, podporządkowując wszystko festiwalowi.

Całkiem inaczej podchodzą do sprawy przedsiębiorcy w rodzaju właścicieli Targów. To podmioty nastawione na zysk w klasycznym rozumieniu tego słowa. Ich podejście jest merkantylne. Organizują wydarzenia, które mają przynieść dochód – im większy, tym lepiej. Tu nie ma misji, chyba że jest nią maksymalizacja zysku. Oznacza to, że windują przychody i tną koszta, gdzie tylko się da.

Był to dla nas lekki szok. Szybko jednak przywykliśmy. Trzeba było dokładnie negocjować umowy, a każdy niedopatrzenie oznaczało dla nas dodatkowe koszty. W przypadku targów, jeśli coś nie figurowało w umowie jako wynajęte, oznaczało, że nie jest. Oczywiście jeśli chcieliśmy z tego skorzystać, targi chętnie udzielały pomocy, wystawiając kolejną fakturę.

Nasze wcześniejsze doświadczenia były zgoła inne. Jeśli wynajmowało się szkołę, to z całym wyposażeniem. Jeśli zabrakło np. rzutnika, to szkoła udostępniała go z magazynu. Nikt nie robił z takich przysług żadnego problemu, uznając, że dla dobrej współpracy warto jest wykonać kilka dodatkowych gestów, by układała się ona jak najlepiej.

W nowym miejscu było inaczej. Będąc właściwie monopolistą w Lublinie, Targi mogły dyktować twarde warunki. Owszem, w pewnych aspektach udawało się nam ich przekonać, ale nigdy nie było to łatwe.

Dodatkowo przy pierwszej edycji przedstawiciel Targów oddelegowany do kontaktu z nami okazał się osobą skrajnie niekompetentną. Spuśćmy zasłonę milczenia na jego godność, niech zaginie w mrokach czasu. Ów człowiek obiecywał wiele, lecz niestety o połowie zapominał, a reszta wyglądała zgoła odmiennie od ustaleń. Było to dość koszmarne, ale udało się przetrwać i nie zejść na zawał. Ostatecznie impreza okazała się sukcesem, a w kolejnych edycjach współpraca szła coraz bardziej gładko.

Obiekt targowy miał ogromną powierzchnię, lecz miał też swoje wady. Projektanci nie przewidzieli przy nim żadnego centrum konferencyjnego, co świadczy bardzo źle o ich wyobraźni i profesjonalizmie. Do dyspozycji przestrzeni tego typu było niewiele – raptem dwie sale konferencyjne. Dodatkowo istniała jeszcze tzw. antresola – otwarta przestrzeń na pierwszym piętrze, gdzie można było prowadzić spotkania dla kilkuset osób. Niestety, z dość kiepską akustyką.

Radziliśmy sobie z tym, przystosowując kilka sal magazynowych. Nie były one jednak zbyt duże, a wentylacja w nich pozostawiała wiele do życzenia, nie mówiąc również o względach estetycznych. Innym razem do hali dostawialiśmy duże namioty i tam odbywały się prelekcje. Listopad to zimny miesiąc, trzeba było więc te namioty ogrzewać. Nie było to proste i nigdy nie osiągnęliśmy zadowalającego efektu, nie mówiąc o kiepskim oświetleniu i akustyce. Próbowaliśmy również budować sale prelekcyjne ze ścianek targowych na końcu którejś z hal. Niestety, było w nich bardzo głośno i prelekcje kiepsko tam wychodziły. W efekcie konieczne było ograniczenie liczby sal prelekcyjnych, z których i tak tylko część miała dobrą akustykę.

Dlatego też generalnie gry fabularne i larpy przenieśliśmy do szkoły naprzeciwko. Tam odbywały się zarówno sesje RPG i gry na żywo, jak i bloki prelekcyjne poświęcone grom. To z kolei też nie było optymalnym rozwiązaniem, gdyż uczestnicy musieli przemieszczać się między obiektami, a sale w podstawówce były małe. Nie mieliśmy jednak lepszego pomysłu.

Niech jednak cienie nie przesłaniają blasków nowego miejsca. Przede wszystkim były to dwie hale targowe. Kiedy zobaczyliśmy pierwszy raz halę, myśleliśmy, że jest ogromna. Potem zobaczyliśmy drugą – dwa i pół raza większą. Ta już była niemal nieogarnialna. Później się przyzwyczailiśmy. Doszło nawet do momentu, gdy zaczęliśmy narzekać, że jest w nich za mało miejsca.

Jednak początkowo głowiliśmy się, jak wykorzystać tak wielką przestrzeń i jak w ogóle przeformatować festiwal, by dostosować go do nowego obiektu. Po pierwsze więc postanowiliśmy postawić w większej hali dużą scenę. W niektórych latach miała ona nawet 80 m^2, co pozwalało, aby mogły na niej występować naprawdę duże zespoły . Okazja pojawiła się już w 2013 roku. Podjęliśmy wtedy współpracę z Teatrem Muzycznym w Lublinie, który zorganizował w czwartek wieczorem przed Falkonem koncert muzyki filmowej. Oba wydarzenia wzajemnie się promowały, a kosztem sceny podzieliliśmy się na pół. Była to naprawdę dobra

współpraca, dzięki m.in. ówczesnemu dyrektorowi Teatru Muzycznego Krzysztofowi Kutarskiemu.

Scena działała przez większą część każdego Falkonu na Targach – przez cały dzień od rana do późnej nocy, bowiem zwykle kończyła swoją działalność już po godzinie duchów.

Działo się tam wiele. Przez cały dzień można było obserwować i podziwiać rozmaite tańce: towarzyskie, brzucha, irlandzkie i wiele innych, pokazy walk: karate, jujitsu, rycerskich, pokazy szermiercze. Na scenie występowały kabarety, odbywały się przedstawienia teatralne, jak również występy nowego cyrku: żonglerka, akrobacje i inne niesamowite pokazy. Prezentowali się kuglarze, iluzjoniści i wielu innych artystów.

Natomiast wieczorami scena otwierała się na muzykę. Przy okazji każdej edycji festiwalu odbywało się kilka koncertów. Zwykle celowaliśmy w zespoły grające z klimatem: folkowe, rockowe, metalowe. Czasem sięgaliśmy również po hip hop i beatboxerów, którzy pokazywali swoje niezwykłe możliwości. Występowali u nas m.in. Circle of Bards, Runika, Machina, Bergamasca czy Żywiołak. Nie zapominaliśmy również o Pokazie Strojów Gotyckich, który wciąż przyciągał rzesze fanów.

Scena służyła również do spotkań z najbardziej popularnymi lub najsłynniejszymi artystami i gwiazdami. Tu odbywały się niektóre spotkania autorskie, w tym z gośćmi zagranicznymi czy z poczytnymi pisarzami polskimi. Wreszcie scena stała się miejscem rozmów z popularnymi youtuberami. Pamiętam na przykład spotkanie z Grupą Filmową Darwin, gdzie tłum uczestników wręcz spijał słowa z ust jej członków, a kolejka po autografy była tak długa, że znikła dopiero po dwóch godzinach.

Na Falkonie na Targach pojawił się wreszcie cosplay, a dokładnie Konkurs Odlotowych Strojów KOSplay. Mógł w nim wziąć udział każdy, zarówno indywidualnie, jak i grupowo, kto przygotował i w ciekawy sposób zaprezentował kostium przedstawiający postać z popkultury – bohatera komiksu, gry, filmu, książki, mangi lub anime. To atrakcja wywodząca się w Polsce z konwentów mangowych, obecna właściwie na wszystkich imprezach związanych z kulturą japońską, ale również na coraz większej liczbie imprez fantastycznych. Ochotnicy, przebrani w niezwykłe stroje, które sami przygotowali, odgrywają scenki ze znanych książek, filmów i gier. Zgromadzona publiczność reaguje żywiołowo, a jury ocenia najlepsze występy, za które ich autorzy otrzymują cenne nagrody. Oczywiście wszystko odbywa się na scenie.

Przed nią ustawialiśmy kilkaset krzesełek dla publiczności. Frekwencja na wydarzeniach scenicznych była duża. W przypadku takich wydarzeń jak cosplay lub najpopularniejsi goście – wszystkie krzesełka były zajęte, sporo osób dodatkowo stało, pragnąc wszystko zobaczyć i usłyszeć jak najlepiej. W niektórych latach tworzyliśmy też strefę wypoczynku, z leżakami, pufami i siedziskami, gdzie kotwiczyło sporo ludzi. Z tej przestrzeni był również niezły widok na scenę.

Naprzeciwko sceny zwykle umieszczaliśmy główną gastronomię Falkonu. Po paru latach poszukiwań znaleźliśmy firmę Andra, która najlepiej odpowiadała na nasze potrzeby. Przede wszystkim dzięki kilku stanowiskom zlikwidowaliśmy właściwie kolejki, czego nie byli w stanie zapewnić poprzedni restauratorzy. Oprócz dań fastfoodowych można było też zjeść dania polowe, jak bigos czy forszmak, jak również grillowe, np. karczek czy pierś. Jedzenie było smaczne, szybko podawane, znajdując uznanie zarówno uczestników, jak i wolontariuszy.

Chyba jednak najważniejsze było to, że Andra obok swoich stanowisk stawiała dużą strefę z kilkudziesięcioma stołami i ławami do siedzenia. To sprawiło, że większość uczestników nie musiała szukać gastronomii na zewnątrz lub zamawiać jedzenia, lecz mogła zjeść szybko posiłek na miejscu, przy okazji prowadząc pogawędki z dawno niewidzianymi znajomymi lub poznając nowych. To bardzo sprzyjało integracji, tym bardziej, że w przeciwieństwie do wcześniejszych miejsc, na Falkonie na Targach można było pić piwo. Co prawda tylko w wyznaczonej strefie, ale to wystarczało. Piwo, jedzenie i fajni ludzie – co można mieć lepszego? A przy okazji ze strefy Andry można było obserwować, co dzieje się na scenie. Idealne rozwiązanie.

Oczywiście na terenie Falkonu na Targach można było zjeść w wielu innych miejscach. Na górze znajdowała się restauracja z tradycyjnymi daniami, jak schabowy z ziemniakami i surówką. Sporo było też fast foodów: zapiekanek, hot dogów, hamburgerów i frytek. Pojawiały się również foodtrucki ze swoimi specjałami. Można było też zjeść na słodko. Stoiska z goframi, babeczkami, żelkami, granitą, bubble tea i dziesiątkami innych specjałów kusiły uczestników. A dla pobudzenia, szczególnie z rana, czekały mobilne stoiska z kawą. Można było nie wychodzić z obiektu i skupić się na zabawie.

Atrakcji przybywało. Wyjątkowo rozrosła się strefa gier. Zacznijmy od games roomu, czyli gier bez prądu. Tu były reprezentowane przede wszystkim gry planszowe, karciane i bitewne. I dla nich przeznaczono mnóstwo miejsca. Prawie całą mniejszą halę, a więc około 2500 m^2, zajmowały stoły i ustawiony wokół nich krzesła. To była ogromna strefa, jedna z największych, jakie w ogóle w Polsce bywały. Do tego przez cały czas trwania imprezy odbywały się turnieje gier, jak również pokazy nowości. Wciąż też można było rywalizować w Drużynowych Mistrzostwach Gier Planszowych. Wypożyczalnia rokrocznie oferowała 400–500 tytułów, tak więc właściwie każdy mógł wybrać coś dla siebie.

Wielce rozrosła się również strefa gier wideo. Stawialiśmy kilkadziesiąt stanowisk z pecetami i podobną liczbę konsol. Można tam było brać udział w licznych turniejach, np. League of Legends czy Starcraft, i wygrywać atrakcyjne nagrody. Niekiedy wchodziliśmy z niektórymi turniejami w środowisko e-sportowe. Tu wymagania były większe – zarówno pod względem sprzętowym, jak i wysokości nagród. Byliśmy jednak w stanie temu podołać. Niektóre turnieje nawet transmitowaliśmy – zarówno na scenie, jak i w internecie. Można było też, dzięki współpracy z kilkoma studiami gamingowymi, wziąć udział w prezentacjach nowości. Można było wreszcie oddać się pasji grania przez cały dzień i całą noc.

Po pierwszej edycji na Targach poszerzyliśmy Falkon o kolejny obiekt. Była to Szkoła Podstawowa nr 31 przy ul. Lotniczej. Tam przenieśliśmy noclegi w salach zbiorowych – bezpłatne dla wszystkich chętnych, podobnie jak miało to miejsce w poprzednich lokalizacjach. Z kolei budynek Szkoły Podstawowej nr 20 został przeznaczony w całości na część programu obejmującego gry fabularne, larpy oraz prelekcje im poświęcone. Tu po raz kolejny odbywał się Puchar Mistrza Mistrzów oraz konkurs na najlepszego gracza NERD. Dołączył do nich kolejny nasz lubelski konkurs ogólnopolski: Larpy Najwyższych Lotów. Wymyślony przez Marcina Słowikowskiego i Jakuba Barańskiego, otwierał się na rozwijające się w Polsce środowisko larpowe. Polegał na najlepszej realizacji larpa w ramach zadanego w danym roku motywu przewodniego. Każdy larp podczas Falkonu był oceniany przez jury zarówno z perspektywy obserwatora, jak i uczestnika. Najlepszy otrzymywał tytuł Larpa Najwyższych Lotów, a jego twórca – statuetkę sokoła oraz miejsce w składzie jury na następny rok.

Zarówno NERD, jak i LNL po kilku latach bytności na Falkonach w końcu zostały zawieszone. Wymagały dużo pracy i przygotowań, czemu nasza organizacja, opierająca się wszakże głównie na wolontariacie, nie zawsze była w stanie podołać. Nie bez znaczenia miały również niesnaski, jakie pojawiły się w lubelskim fandomie.

Oprócz gier wciąż żywy i bardzo atrakcyjny był program literacki. Mimo ograniczenia bloków programowych z uwagi na brak odpowiedniej liczby sal konferencyjnych, atrakcji były mnóstwo. Wciąż zapraszaliśmy wielu znaczących krajowych twórców fantastycznych, a ci gremialnie przybywali na lubelski festiwal. Pojawiali się również goście zagraniczni, np. David Weber, autor słynnego cyklu „Honor Horrington", Michael Swanwick, laureat słynnych nagród branżowych Hugo i Nebula, Kevin Anderson, twórcą powieści ze świata Gwiezdnych Wojen i kontynuator cyklu „Diuna" Franka Herberta, Andriej Diakow tworzący apokaliptyczne historie do cyklu „Metro", Ian MacLeod, brytyjski twórcą będący laureatem m.in. Locusa i World Fantasy, czy Ian McDonald, tworzący w stylu postcyberpunk. Właściwie niemal każda edycja Falkonu na Targach

gościła jakiegoś zagranicznego twórcę, co tylko uatrakcyjniało cały festiwal i dodawało mu prestiżu.

Staraliśmy się nie tylko gościć zacnych cudzoziemców na imprezie, ale pokazać im też kawałek Lubelszczyzny. Dlatego przydzielaliśmy zagranicznym gościom opiekunów władających dobrze językiem angielskim, a ci pokazywali im miasto i region, np. Kozłówkę, Zamek, ale też Muzeum na Majdanku. Każdy zagraniczny gość wyjeżdżał z Lublina z okazałymi prezentami od organizatorów. Wśród nich nie mogło zabraknąć polskiej chwały i chluby, czyli wódki. W końcu to nasz towar eksportowy, z którego jako kraj słyniemy w świecie. Staraliśmy się, aby zawsze była to marka Lubelska. Przecież prezent miał się kojarzyć z naszym miastem i regionem.

Oczywiście wciąż zapraszaliśmy topowych twórców rodzimej fantastyki. Do już wymienianych we wcześniejszych tekstach o Falkonie dołączyli m.in.: Aneta Jadowska, Agnieszka Hałas, Michał Gołkowski, Radek Rak, Stefan Darda czy Franciszek Piątkowski. Właściwie każdy popularny twórca fantastyki w Polsce otrzymywał zaproszenie na naszą imprezę. Wielu odpowiadało pozytywnie, choć niektórzy nigdy nie pojawili się na festiwalu.

Wśród gości zagranicznych pojawiali się również twórcy gier, na przykład Mark Rein-Hagen, twórca niezwykle klimatycznej gry fabularnej „Wampir: Maskarada". Miał również przyjechać do nas twórca gry fabularnej „Cyberpunk 2020", słynny Mike Pondsmith. Niestety, utknął na lotnisku w Nowym Jorku, a problemy paszportowe uniemożliwiły mu wylot do Polski. Zorganizowaliśmy więc z nim spotkanie autorskie online, ale niestety, była to tylko namiastka spotkania twarzą w twarz. A było to jeszcze zanim ów twórca włączył się w pracę dla CD Projektu nad „Cyberpunkiem 2077".

Niektóre pokazy lub warsztaty walk czy tańców nie mieściły się na scenie. Podobnie jak np. parkour. W tym celu wymyśliliśmy Arenę Walk. Była to wydzielona przestrzeń, częściowo ograniczona widownią. Miejsce walk czy pokazów było wyłożone matą antypoślizgową, by ograniczyć ryzyko, że coś komuś się stanie.

Najwięcej czasu na arenie zajmowały oczywiście walki. Mogli w nich brać udział chętni uczestnicy festiwalu. Do ich dyspozycji była tzw. bezpieczna broń, a więc broń biała wykonana z materiałów na tyle miękkich, aby nie zrobić nikomu krzywdy, a jednocześnie na tyle mocna, aby można nią było władać jak prawdziwą bronią. To były tzw. luźne walki, a więc sparingi ochotników, którzy walczyli między sobą, pojedynczo albo w parach. Najważniejszy był jednak turniej o miano najlepszego fechtmistrza Falkonu. Uczestnicy, nierzadko przebrani w stroje wojowników, stawali do pojedynków. Niektóre były jednostronne, inne zacięte. Zwycięzca mógł jednak być tylko jeden, jak w znanej serii filmów o Nieśmiertelnym.

Na Falkonie na Targach pojawił się blok dziecięcy. Zauważyliśmy, że coraz więcej osób przybywa na festiwal z małymi dziećmi. To był dobry znak, tak tworzyli się fani w kolejnym pokoleniu. Rozpiętość wiekowa uczestników się zwiększała, na konwencie pojawiały się całe rodziny. Uznaliśmy, że dobrym pomysłem będzie stworzenie przestrzeni skierowanej stricte do dzieci. Był to strzał w dziesiątkę. Na miejscu dostępne były klocki, kredki, zabawki, malowanie twarzy, chusty Klanzy, a w późniejszych latach nawet dmuchańce do skakania. Animatorki prowadzące blok dziecięcy organizowały rozmaite animacje i zabawy. Sporo rodziców z dzieciakami tam zaglądało, czasami godzinami korzystając z atrakcji przygotowanych dla ich pociech. Falkon łączył pokolenia.

Co ciekawe, mimo sporej przestrzeni zawiesiliśmy organizację koń-kursów, a więc śmiesznych konkurencji dla ludzi w każdym wieku. Może organizacja Falkonu na Targach była zbyt pracochłonna, by starczało czasu na takie wydarzenia, może zbyt dużo ludzi kręciło się po imprezie i nie dałoby się sprawnie przeprowadzić zawodów? Bez względu na to, co było przyczyną, koń-kursy w nowym miejscu przestały się odbywać.

Falkon na Targach oznaczał jednak zupełnie nową, bardzo ważną część, która dotychczas stanowiła jedynie swoją namiastkę. Był to moduł targowy – jak przystało na miejsce, gdzie impreza się odbywała. Przestrzeni było aż nadto. Nie musieliśmy się więc ograniczać. Powiem więcej, wyzwaniem było zapełnienie całej dużej hali. Co roku więc walczyliśmy, aby jak najwięcej stoisk mogło się pojawić.

W pewnym przybliżeniu można powiedzieć, że ich liczba zwykle oscylowała w okolicach stu pięćdziesięciu. Około setki to stoiska handlowe różnej wielkości, od małych, na których sprzedawano rękodzieło, po nawet kilkudziesięciometrowe, należące do dużych wydawnictw lub sklepów. Można na nich było nabyć właściwie wszystko, o czym mógł sobie zamarzyć miłośnik fantastyki w każdym tego słowa znaczeniu. Przechadzając się pomiędzy stoiskami, można było zanurzyć się w morze przedmiotów, do których większość fanów ma słabość. Na stołach kusiły swą urodą rozmaite okazy biżuteryjne: wisiorki, kolczyki, breloki, pierścionki, sygnety, broszki, naszyjniki, bransoletki i co tylko można sobie wyobrazić – od złota i srebra, poprzez chirurgiczną stal, aż po badziewny metal z chińskich sklepów internetowych, kamienie szlachetne, koraliki, kryształki i świecidełka. Podobny ogrom gadżetów do wyboru: koszulki, kubki, podkładki, czapki, naszywki, zakładki, naklejki, pluszaki i co tylko przyjdzie do głowy pomysłowym producentom i sprzedawcom. Do tego wszelki towar stricte fantastyczny: książki polskich i zagranicznych autorów, komiksy i powieści graficzne, setki gier wideo, gier fabularnych, planszowych, karcianych i bitewnych, jak również rozmaite stroje i akcesoria do larpów i innych gier. Do tego stoiska z tatuażem, wyjazdami tematycznymi związanymi z fantastyką i wiele innych wspaniałych rzeczy.

Feeria barw i możliwości i ten gwar, niepodrabialny, charakterystyczny dla tego typu wydarzeń. Człowiek w pierwszej chwili nie wiedział, na co patrzeć, gdzie skierować wzrok – wszędzie atakowały kolory i sprzedawcy zachwalający swój towar. Pamiętam, że zawsze znajdowałem kilka drobiazgów dla siebie, jak również świąteczne prezenty, wszak do grudnia było blisko. Wybór był ogromny. Wielu uczestników, którzy na Falkon przybyli pierwszy raz na Targi, myślało, że tak zawsze wyglądały konwenty. Niestety nie, jednak przestrzenie targowe dawały ogromne możliwości. Duże znaczenie miał także rozwój naszego hobby. Fantastyka wyszła już z getta – dziś najbardziej popularne gry, filmy, seriale i książki to utwory o tematyce fantastycznej. Zwykli pożeracze kultury stali się konsumentami fantastyki. Nic więc dziwnego, że coraz więcej osób przybywało na imprezy fantastyczne takie jak Falkon, a cała branża się rozrastała; powstawały kolejne wydawnictwa literackie i growe, sklepy z gadżetami i akcesoriami do gier. Falkon wyglądał jak słynne amerykańskie imprezy fanowskie, jak na przykład Comic Con.

Obok stoisk handlowych do dyspozycji były również stoiska promocyjne i programowe. Z chęcią zapraszaliśmy pod skrzydła Falkonu organizacje charytatywne, które na festiwalu zbierały datki na szczytne cel, promowały adopcję zwierząt czy oddawanie krwi. Zresztą tradycją były zniżki dla krwiodawców, którzy przed lubelskim konwentem oddali krew.

Ważną częścią strefy wystawców były stoiska programowe. One w sposób niezwykle cenny i interesujący poszerzały ofertę programową Falkonu. Regularnie zapraszaliśmy środowisko fanów Gwiezdnych Wojen, najczęściej Legion 501, którzy stawiali duże stoisko z postaciami i akcesoriami z serii. Kilkanaście lub więcej osób przebranych za rycerzy Jedi, Sithów, łowców i inne postaci z uniwersum Lucasa przyciągało uwagę. Mnóstwo ludzi, szczególnie najmłodszych, chciało mieć fotkę z bohaterami gwiezdnej sagi. Podobnie wyglądały też inne stoiska, np. poświęcone cyklowi „Metro", klimatom wojskowym czy postapokaliptycznym. Stąd też pochodziły przepiękne fotografie.

Organizowaliśmy również stoiska, gdzie można było uczestniczyć w pokazach chemii i fizyki, założyć gogle VR czy sterować zdalnymi pojazdami. Było tego mnóstwo. Niektóre łączyły się z wystawami, np. lego, modeli gwiezdnowojennych czy grafik znanych twórców ilustracji do książek fantastycznych. Istna uczta dla oka!

Pierwsze Falkony odbywały się w trzeciej dekadzie listopada. Powolutku jednak wędrowały

ku wcześniejszej porze, zatrzymując się na trochę w okolicach 11 listopada, by następnie wkroczyć do pierwszej dekady miesiąca. Jedna edycja, w 2018 roku, odbywała się nawet w drugiej połowie października. Było wtedy tak ciepło, że strefę gastronomiczną umieściliśmy na dworze, gdzie swobodnie można było siedzieć w krótkim rękawku. To powolne przemieszczanie się daty festiwalu wynikało z chęci zapewnienia sobie lepszych warunków atmosferycznych. Po prostu zależało nam, aby było cieplej. Przy ładniejszej pogodzie i wyższej temperaturze można więcej atrakcji organizować na zewnątrz, można też spodziewać się wyższej frekwencji podczas wydarzenia.

A ludzi przybywało. Już w 2016 roku przekroczyliśmy 9000 uczestników, a w 2019 r. nawet 12 000! Cały festiwal tętnił życiem, a przez jego przestrzenie przewalały się tłumy fanów fantastyki. Lepsza kondycja majątkowa społeczeństwa i wielka popularność fantastyki przyczyniły się do tak wielkiego rozrostu imprezy. Najważniejsza była jednak atmosfera i program. Przybywając na Falkon, nie sposób było się nudzić. Na uczestników czekała wielka gama atrakcji, sięgająca nawet czasami 600 punktów programu, bardzo zróżnicowanego, aby każdy mógł się nim cieszyć.

Literatura, film i wszelkiego rodzaju gry sprawiały, że impreza była wysoko oceniana wśród uczestników, jak i przez władze. Falkon w tym czasie otrzymał m.in. nagrodę Prezydenta Miasta Lublin za najlepszą inicjatywę realizowaną przez organizację pozarządową, jak również medal 700-lecia Miasta Lublina. Nic dziwnego, że mógł również liczyć na dotacje. Co roku otrzymywał ją od Miasta Lublina, często także od Województwa Lubelskiego oraz od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dzięki temu można było pokryć m.in. wysokie koszty najmu przestrzeni targowych, jak również sprowadzenia gości zagranicznych czy promocji na bilbordach.

Do organizacji Falkonu garnęło się coraz więcej wolontariuszy. Zresztą, nasze potrzeby były duże i rosły wraz z rozwojem festiwalu. Chętnych na wolontariat było co roku więcej niż miejsc. Tworzyliśmy więc, obok podstawowej listy wolontariuszy, listę rezerwową, na wypadek, gdyby ktoś się wycofał. Co ciekawe, do wolontariatu zgłaszali się nie tylko mieszkańcy Lublina i okolic, ale osoby z całej Polski. Falkon przyciągał więc ludzi z różnych regionów kraju. Na rekordowym Falkonie 2019 dysponowaliśmy aż 370 wolontariuszami, co, myślę, że jest jakimś lubelskim rekordem.

Mimo ciągłej wymiany organizatorów, wciąż pojawiali się nowi, chętni do organizowania festiwalu. Taka praca wyczerpuje, wymaga bowiem poświęcenia dużej ilości czasu kosztem obowiązków rodzinnych i zawodowych. A Falkon nigdy nie był organizowany w pełni zawodowo. To zawsze była inicjatywa realizowana po godzinach, w wolnym czasie, razem z grupą znajomych mających podobne zainteresowania i w miarę się lubiących. Paradoksalnie, co roku dochodziły kolejne trudności, a coraz większa impreza wymagała coraz więcej pracy. Nieraz dochodziło do różnicy zdań, a konflikty, jakie się pojawiały, co zresztą jest naturalne w takiej sytuacji, staraliśmy się rozwiązywać w sposób pokojowy. Najczęściej się udawało, choć nie zawsze. Niemniej impreza rozwijała się dalej. Gdy patrzy się wstecz na te dwadzieścia edycji, to okazuje się, że najwięcej, bo aż osiem, odbyło się właśnie na Targach Lublin. Mimo że współpraca z nimi była najbardziej wymagająca, a pracy było mnóstwo, znacznie więcej niż w poprzednich lokalizacjach. Dochodził do tego duży stres związany z domykaniem budżetu festiwalu. Co roku nie było łatwo, ale ostatecznie udawało nam się zbilansować każda edycję. Ostatecznie zawsze wychodziliśmy z opałów obronną ręką. I postanawialiśmy kolejną edycją dalej organizować w przestrzeniach targowych. Nie bez znaczenia miała postawa dyrekcji Targów Lublin. Zarówno z Krystyną Grajek, jak i później z Robertem Głowackim – prezesami spółki, jak i z kierowniczką imprez pozatargowych Anną Janiak współpracowało się dobrze. Byli otwarci i mimo dzielących nas różnic, mówiąc kolokwialnie, można było się dogadać.

Po dużym sukcesie, jakim był Falkon 2019, dość szybko rozpoczęliśmy przygotowania do kolejnej edycji. Liczyliśmy, że przy dobrym programie i promocji będziemy w stanie sięgnąć być może nawet 15 000 uczestników. Były na to realne szanse. Skompletowaliśmy ekipę organizatorów, oczywiście na bazie poprzedniej, zaczęliśmy pierwsze przygotowania. I wtedy nadszedł marzec 2020 roku. Ogłoszono pandemię i zamknięto nas w domach. Zamknięto również kulturę, a wraz z nią wszystkie festiwale. A na Targach Lublin otwarto szpital covidowy, który został zlikwidowany dopiero na jesieni 2022 roku. Marzenia o dalszym rozwoju Falkonu i rekordach musieliśmy odłożyć *ad acta*. Organizator wszystkich dwudziestu edycji Falkonu w latach 2000–2019 – Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza” – popadł w tarapaty finansowe i właściwie zawiesił działalność. Ludzie zajęli się własnymi sprawami, a poluzowanie obostrzeń niewiele zmieniło. Zmniejszył się udział fanów w działaniach klubowych i stowarzyszenie się rozsypało. W czerwcu 2021 roku została postawione w stan likwidacji, który trwa do dziś.

Jednak powstało nowe stowarzyszenie – Federacja Fantastyki Feniks, które kontynuuje działalność „Cytadeli Syriusza” i jej poprzedników. Po ponad czteroletniej przerwie, w lutym 2024 roku, odbył się XXI Festiwal Fantastyki Falkon pod hasłem „Powrót do przeszłości”, gdyż siedzibę miał znów na terenie Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie. Zgromadził 2500 uczestników. Przygotowywali go częściowo dawni organizatorzy, ale w większości nowi. Ale to już inna historią, którą ktoś kiedyś barwnie opisze. Mam na to szczerą nadzieję.

Frekwencja na Festiwalu Falkon w latach 2012-2019:

- ***2012 – 3000 uczestników***
- ***2013 – 4500 uczestników***
- ***2014 – 7000 uczestników***
- ***2015 – 8000 uczestników***
- ***2016 – 9500 uczestników***
- ***2017 – 9300 uczestników***
- ***2018 – 9000 uczestników***
- ***2019 – 12 137 uczestników***

BYWALCY FALKONÓW PRZEZ WIELE LAT

OLA I SŁAWEK GRACZYKOWIE

2006

Konkurs „Erotyka i fantastyka" Winniczka fajny, ale trudny. Pytał o to, kto grał Barbarellę, co to jest sukkub, kto grał wnuczkę Jekylla, a kto reżyserował „Dreszcze wampirów", gdzie były zbiorowe małżeństwa i coś o kopulowaniu z niedźwiedziami… Kto to była podręczna i coś o kukułcze jaja w Midwich, co było z żonami ze Stepford. Konkurs rzeczywiście był trudny, ale pytania sformułowane w sposób dość pomysłowy i widać było trud włożony przez Winniczka w ich ułożenie, bo zakres tematyczny był bardzo szeroki. Już na dzień dobry prowadzący zaznaczył, że „…tematem konkursu jest erotyka i seks, jakkolwiek ja to rozumiem". O co on tam nie pytał! Między innymi o to, w którym filmie bohaterka masturbuje się krucyfiksem, w którym zaś George Clooney pokazał swe piękne pośladki, czego żałował Maks po zakończeniu meczu, na czym polegał dramat czwórni oraz, przebóg, on zapytał również o film „Goście z galaktyki Arkana"!!! Z Zajdla zapytał o napis, jaki Ziemianie wykonali pod adresem Marsjan w „Limes interior" (chodziło o „Pocałujcie nas w dupę") i na wątpliwości kogoś z uczestników, czemu akurat takie pytanie wsadził do konkursu, odparł, że mieściło się w kategorii pieszczot analnych…

Konkurs z „Harry'go Pottera":
Druzila: Nie wiecie? To macie koło ratunkowe – pokazywankę. Uczestnik długo się męczy, ale reszta zespołu nie potrafi odgadnąć, o jaki tytuł rozdziału chodzi, nam zresztą też nic się nie kojarzy.

Drużyna: No i co to było?
Druzila: „Utracona przepowiednia"
Ola (do mnie): Też mi koło ratunkowe, raczej gwóźdź do trumny…

2007

Pytanie w konkursie komiksowym:
Marcin „Motyl" Andrys: W którym albumie zginął Drewniana Stopa?
Głos z sali (Michał „Doh" Łuszczak): W jego ostatnim…

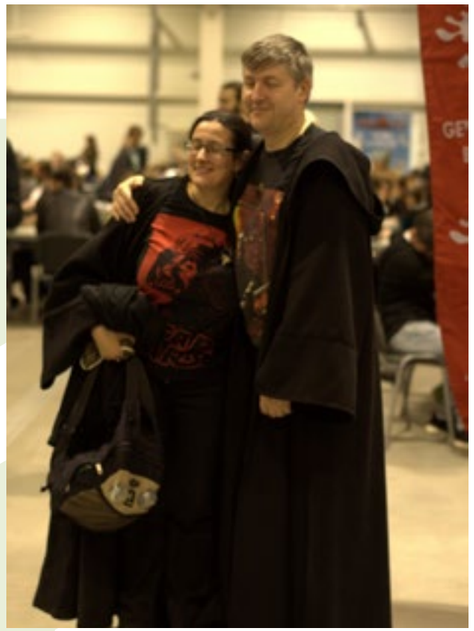
Pytanie w konkursie filmowym:
„Motyl": O, to chyba będzie w miarę łatwe…, jeśli ktoś oglądał film na stopklatce…

2008

Winniczek „Dlaczego ludzie zabijają?" – rewelacja. 90% zabójców i ofiar też to mężczyźni między 15 a 30 rokiem życia. Przeciętny zabójca ma IQ miedzy 90 a 100.
„Czy Krzyś Mis mógłby nas zabić? Może nawet zgromadził nas w tym celu? – zastanawiał się Winniczek Każdy wchodzący był oglądany, a jeden nawet się ukłonił. Szkoda, że Krzyś Miś nie wszedł…
Spożywanie alkoholi czy narkotyków jest u zabójców takie samo jak u innych przestępców.
Kto nie chciał kiedyś kogoś zabić? – zapytał Winniczek. Podniosło się parę rąk. „Długo nie pożyjecie!" – skomentował prowadzący – zabijanie jest mechanizmem obronnym. [Lubię prelekcje Winniczka, bo on mówi i ma kontakt ze słuchaczami. No i fajnie mówił. Obok mnie siedział Robert Lipski i trochę żeśmy komentowali. Najlepiej, jak Winniczek powiedział coś o tym, że najczęstszą przyczyną morderstw są nieporozumienia rodzinne, na co Robert rzucił tekst „Tak, żona chwyci za nóż i mąż się nadzieje kilkanaście razy…".]

FALKON 2009

Jechaliśmy bandą, którą napotkany Jarosław Grzędowicz wziął za kibiców… między Warszawą a Lublinem staliśmy w jedynce na korytarzu.



Pokazali mu książkę, w której facet żyje z własnym czołgiem... „Tank Fantasy " – skomentował.

Nie zdążyliśmy na konkurs tolkienowski, Elanor i jej brat (organizatorzy) wyrażali żal. Powiedziałam szczerze, że nie czuję się najlepsza z tematu.
„Ale byli tam ludzie, którzy ani razu nie czytali >>Silmarillona<<!"
Oburzające!

Robert Lipski o współczesnym komiksie grozy
Howard i Lovecraft korespondowali ze sobą, niektóre potwory Howarda są wyraźnie inspirowane twórczością o Przedwiecznych.
„>>Piła<< ma sens". [O, to tekst prelekcji, gdy Robert usiłował wytłumaczyć widowni, że w tym filmie jest coś więcej, niż slash, groza itd.
Narzekał na kontynuację komiksów robione przez ludzi niedbających o całość serii.
„Bohater rezygnuje z gwałcenia kurczaków na rzecz czegoś poważniejszego".

PWC i Misiek. Jak zdobyto dziki księżyc
W czasie wyścigów radziecko-amerykańskich korytarzem biegnie facet, wpada do gabinetu i mówi ponuro: „TO się nazywa sputnik", jakiś czas później znowu leci i mówi jeszcze bardziej ponuro: „ON się nazywa Gagarin".
Jakiś facet spuścił sobie powietrza ze skafandra, żeby się zmieścić w śluzie i obydwaj prowadzący uznali, że miał jaja.
Kiedy Neil Armstrong jako pierwszy stanął na Księżycu, nie tylko wypowiedział swoje słynne zdanie: „Jeden mały krok dla człowieka, jeden gigantyczny skok dla ludzkości", lecz powiedział niezrozumiałe zdanie: „Powodzenia Panie Gorsky". Armstrong wyjaśnił, o co chodzi dopiero po śmierci mężczyzny o tym nazwisku…
Jako chłopiec usłyszał kłótnię sąsiadów: „Będziesz miał seks oralny, jak dzieciak sąsiadów będzie chodził po księżycu!!!"

Kuba Ćwiek – cała prawda o kanibalizmie
„Nie zjada się swoich, bo to jest świństwo, nie kanibalizm"

Głos z sali: Czy można było zjadać misjonarzy?
Kuba: Misjonarz nie był z plemienia…

„Nawet wśród misjonarzy może zdarzyć się taki, co szybko biega".
Chiny – można było dać niewolnika do zjedzenia w ramach sąsiedzkich przeprosin.
Asystentka Kuby wybrana do demonstrowania czegoś: jestem Zuu, mam siedem lat, szukam swego pedofila.
Kuba: Prelekcja „Roman Polański życie i twórczość" dwa pietra wyżej!

1652 – edykt z Chinach zakazywał zjedzenia żony w celach leczniczych
Maorysi twierdzili, że kobiety są gorzkie.
Kelner w żydowskiej restauracji okazał się fanem SW, pytał Sławka o koszulkę, chwalił film „Fanboys", cieszył się, że tam dokładają Trekowcom. Sostaliśmy gratis kompot i figurkę Żyda.

Słodkie. [Tym się różni człowiek z obsługi wykonujący rutynowo pewne rzeczy od takiego, który naprawdę stara się być miły dla klienta, nie będąc równocześnie natarczywym. Sam zaproponował, że przyniesie nam pierwszą porcję placków na dwóch talerzach, żebyśmy się już mogli nimi delektować, zanim zostanie przygotowana druga porcja. No i w ogóle fajnie się z nim rozmawiało. Dodam, że rozpoznał nas z wizyty w piątek, a że mu nie żałowaliśmy napiwku, to potraktował nas jak zaprzyjaźnionych klientów. Jeszcze jak potem się zgadało o tych „Gwiezdnych Wojnach", to opuszczaliśmy lokal, żegnając się w zasadzie nie jak klienci z obsługą, ale jak fani z fanem. Obiecaliśmy, że jak byśmy byli za rok, to lokal z pewnością znowu odwiedzimy.]

2010

Wysłuchałam większości dyskusji o tym, czego chce czytelnik, bardzo fajne było.
Andrzej Pilipiuk: Znam wyniki sprzedaży „Norweskiego dziennika". Wiecie, ile lat ja to dla was pisałem?! „Nie wiem", powiedział Jarek Grzędowicz i dostał oklaski…

„Pilipiuk: Gdybym był bardzo bogaty, leżałbym w hamaku i kiedy przyszedłby mi do głowy pomysł na książkę, dzwoniłbym do Jarka i mówił: „sSuchaj, mam pomysł na powieść o tym i o tym, szczegóły wyśle ci sekretarka mailem"...A jakby dzwonił Sapkowski, nie ma mnie w domu…"
J. Grzędowicz: Też postanowiłem powiedzieć coś bez sensu…

Konkurs…Pseudonimy Geralta: „Rzeźnik z… a tu mi ucięło" – zwierzył się prowadzący
Ilu dresów napadło na Staszka w dniu zagłady ziemi w „Oku jelenia" Pilipiuka?
A o ile dresów można się pomylić? – zapytała drużyna

2011

Jarosław Grzędowicz jak zwykle świetny. Opowiadał, że gdy był redaktorem „Fenixa", oznaczał nadsyłane opowiadania piktogramami „Nie napiszę na wierzchu: do dupy, bo to warzy rozmowę…".„Spielberg nie zadzwonił…. już chyba zaczynam myśleć, że nie jest zainteresowany".
„To jest absolutny kanon, to przeszło do klasyki w zeszłym roku!"
„Pisanie to nie wypalanie cegieł".
Stwierdził, że „Pana Lodowego Ogrodu" wymyślił w przypływie masochizmu, żeby się jak najtrudniej pisało – różne narracje, różne kultury.
Autor czytający swój tekst to jakby kompozytor tańczył i efekty są podobne…
Interesujący się literaturą faktu „Pamiętniki Leppera" wyrażają zdziwienie, że w fantastyce występują bohaterowie, którzy zachowują się jak ludzie… „Bo jest literatura o problemach meduz i ośmiornic".

Weszliśmy na spotkanie z Przewodasem. Padło pytanie, czy bohater książki – woźny sądowy nazwiskiem Lawendowski jest alter ego pisarza, Konrad powiedział „Nie, moim alter ego są intelektualiści".

II wojna światowa oczyma Japonii
Prowadził młody Japończyk, Hayatto Kitabatake, dobrze mówiący po polsku (od dziewięciu lat w Polsce).
„Wygraliśmy wojnę z Rosją" „W szóstym rok szczura… w 1931".
Za dużo mówił o Mandżurii – Japończycy zabili koreańskiego ministra obrony, rozwalali pociągi, pisał na tablicy nazwiska ministrów – no fajne, ale za mało czasu.
Ktoś z sali się doczepił japońskich eksperymentów na więźniach – prowadzący przyznał, że japońskie obozy były gorsze od niemieckich, jakiś nazista był, obejrzał i wrócił z raportem „Mein fuehrer, oni przesadzają!!!"
Za to fajnie opowiadał o drużynach sportowych Polsce… raz nie miał szalika i oberwał od obydwu drużyn, za drugim razem powiedział, że Legia mu zabrała, na co ów kibol odparł: „Szalik ci zabrali? Masz, weź mój, bracie!!"

Rosyjscy dynamitardzi – Andrzej Pilipiuk – dobre jak zwykle.
Jakaś kobieta chciała być pierwszą kobietą w ruchu rewolucyjnym, która rzuci bombę…
Wycofali się z zamachu, bo książę jechał z żoną i dzieckiem.
Dzierżyński miał trzech braci i trzy siostry, był bardzo wykształcony, czytał w wieku 5 lat do służącej dobrał się wieku lat 11…
Jakiś rewolucjonista został monarchistą „Wiem, dlaczego wieszam, ale po co?"
[Oj, przezabawna była ta prelekcja, Andrzej przedstawił grupę kilku zamachowców pod wodzą Sawinkowa, którzy – najdelikatniej rzecz ujmując – fachowcami od bomb zdecydowanie nie byli. Numery, które wyprawiali, były tyleż komiczne, co tragiczne. Np. zasadzili się na ministra. Zamach miał się odbyć w czasie jazdy dorożką, którą niefortunnie zatrzymali zwróconą w niewłaściwą stronę. Gdy wykonywali manewr obracania dorożki, aby ją we właściwą stronę zaparkować, to akurat w tym momencie powóz z ministrem – celem zamachu – przejechał im za plecami… Świetnie prowadzący opisał techniczne problemy z przygotowywanymi przez zamachowców bombami. „Zdarzało się, że bombę rzucono, a zapalnik nie wypalił. Ale zdarzało się również, że zapalnik wypalił, choć bombą nie rzucono…". Niezły był opis przygotowań do zamachu na księcia Siergieja, bo zamachowcy przybyli do Moskwy, ale żaden nie wiedział, gdzie cel ataku mieszka, bo żaden nie był z Moskwy… Więc wpadli na świetny pomysł – jeden z nich przebrał się za prowincjusza i zagadywał strażników pod rezydencjami, kto w nich mieszka. „..I tą ekspresową metodą po tygodniu ustalili właściwy adres…". Sporą wesołość wywołał , opowiadając o tym, jak to Sawinkow skontaktował się z jednym z zamachowców z innej grupy (po ich nieudanej próbie zamachu) i zasugerował, by zostawili tę sprawę fachowcom. Znaczy, grupie Sawinkowa… Najlepiej, jak opowiedział o zamachowcu, który został zamknięty do więzienia, a po wyjściu miał sposobność doczekać czasów rządów Stalina i zobaczyć, jak wygląda ustrój, do którego powstania w sumie dążył… Albo o innym, który spóźnił się na umówione miejsce, gdzie mieli dokonać zamachu, bo był to prosty człowiek i nie znał się na zegarku… Słowem, był to bardzo dobry punkt programu i pełna sala była zjawiskiem jak najbardziej zrozumiałym.

Poszliśmy do żydowskiej restauracji na Starówce i odesłali nas do swojej filii kilkadziesiąt metrów dalej, a tam znajomy kelner od SW!
Karteczka z rezerwacją cudownie zniknęła ze stolika… [To było bardzo miłe, bo ten człowiek w wieku po-studenckim już w zasadzie od trzech lat jest naszym zaprzyjaźnionym człowiekiem w tym lokalu. Zapamiętał nas po pierwszej wizycie w czasie Falkonu dwa czy trzy lata temu, gdy zwrócił uwagę na mój T-shirt z Maulem i po wymianie paru zdań okazało się, że to też jest jakiś fan fantastyki, znaczy swój człowiek. Opowiedzieliśmy mu, jak to ów mój sławetny (nomen omen) T-shirt kupiliśmy w Barcelonie, po tym, jak najpierw dwie godziny szukaliśmy sklepu z gadżetami ze świata fantastyki. I tak się poznaliśmy z miłym człowiekiem, a życzliwy i „swój" człowiek w restauracji z dobrym jedzeniem to dobra rzecz. Ja mam nawet wrażenie, że on się nawet spodziewał, że możemy odwiedzić jego lokal, bo w zapchanym pomieszczeniu tylko jeden stolik był wolny od klientów, ale zarezerwowany. Jednak gdy weszliśmy do lokalu, „nasz" człowiek wyszedł do nowych gości, zobaczył nas, poznał od razu i powitał słowami „Ja o tym T-shircie kupowanym w Barcelonie do dziś pamiętam", po czym zgarnął z tego jedynego wolnego stolika kartkę „zarezerwowane" i poprosił, byśmy zajęli miejsca. Natomiast gdy już wychodziliśmy, pożegnał nas jak dobrych znajomych z życzeniami, abyśmy się w dobrym zdrowiu spotkali za rok. To było bardzo miłe, ale – jak to trafnie Ola określiła – Nasi są wszędzie. I to cieszy.

2012

„Figurki lego w Polsce, niestety, głównie Star Wars" – powiedział prowadzący.

„Hłehłehłe” – dobiegło cicho z miejsca, gdzie siedział fajnie ubrany w czerń starwarsowiec. Prowadzący: Macie lepsze miecze, macie lepsze statki…Ale nas nie kupił Disney!

Potem był **Andrzej Pilipiuk** z absolutnie rewelacyjną **prelekcją o Stanisławie Szukalskim.**
Pochodził on z ubogiej rodziny. W 1907 r. wraz z rodzicami wyemigrował do Stanów Zjednoczonych. W tym samym roku, w wieku lat niespełna czternastu, zaczął uczęszczać do Institute of Art w Chicago. Na nadzwyczajny talent chłopca zwrócił uwagę przebywający wówczas w Stanach rzeźbiarz Antoni Popiel, który skłonił jego rodziców do wysłania go na studia do krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. Szukalski kształcił się tam przez trzy lata pod kierunkiem Konstantego Laszczki i wkrótce brałudział w wystawach Towarzystwa Przyjaciół Sztuk Pięknych w Krakowie. W 1913 artysta powrócił do Chicago.
Miał talent i kompletnie odjechane projekty, które traktował z pełną powagą. Mickiewicz karmiący orła własną krwią, nagi Mussolini przedstawiony jako wilczyca kapitolińska. Szukalski bardzo szanował Piłsudskiego, chciał żeby go pochowano w Smoczej Jamie, z pomnikiem przedstawiającym walkirie trzymają koronę w kształcie chaty… Wymyślił symbol słowiański – skrzyżowanie orła z toporem. Znalazł miasto Boguslaw w Skandynawii, szukał innych słowiańskich miast, znalazł sporo, wymyślił, że wszystkie narody pochodzą od nas. Ludzkość jest prześladowana przez Yeti synów. Projekt syrenki: syrenka z mackami, obok twarze z Wyspy Wielkanocnej.
Yeti wykańcza Polaka, któremu z głowy ulatuje dusza w postaci orła, Yeti syn stoi na mackach – pomnik katyński.
Gdy wybrano papieża Polaka, Szukalski w dowód szacunku wyrzeźbił muskularnego mężczyznę (lubił takich ogólnie dorodnych) w piusce, pokrytego orlimi piórami, depczącego macki (komunizmu)…Pewien bogaty człowiek chciał pomóc staremu artyście i wynajął go jako nauczyciela dla swojego syna. Leonardo di Caprio napisał o nim jako o swoim polskim dziadku, zadedykował mu rolę w „Titanicu” i otworzył jego wystawę.

Porno parodie „Star Treka” – pełna sala! Oczywiście mała, a na panelu o horrorze 10 osób w wielkiej sali. Niektórym sprawdzano dowody przed wejściem! [Zadałem nawet wpuszczającym pytanie, czy tak bardzo widać po mnie, że jestem licealistą. Podziałało i nie musiałem wyjmować dowodu osobistego. Już nie skomentuję tego, że można było chyba kilka minut przed rozpoczęciem wpuszczania zapowiedzieć konieczność okazania dowodu osobistego, bo w rezultacie jak zaczęli wpuszczać, to zaczął się robić tłok, bo z tyłu już napierali, a z przodu ludzie gmerali po kieszeniach…]
Każda część „Zmierzchu”, ma wersję pornograficzną, jest „Buffy, vampire layer”, „Pulp friction”. „Star Trek – next penetration”. Była taka część, ze Spockowi ukradli mózg, w porno kradną
co innego.”Deep space sex”.
„W „Awatarze są lepsi od Camerona, już mają drugą część”
Jakieś wibratory na sznurkach, tu dwa, gdzieś trzy „Na bogato” „Where no man has cum before”. Seksowna laska z ledwo przykrytymi udami. Głos z sali: To mi przywraca wiarę w Federację! A to Wulkanka czy Romulanka?
Rozmarzony głos: Od razu widać, że Romulanka!
Prowadzący: Do przyjaciół starwarsowców:
„Macie lepsze!”
I pokazał panie szturmowe w pończochach.

FALKON 2013

Miejsce w sumie ok., blisko dworca, ludzie się mieścili w salach, akredytacja bez zarzutu, w pięć minut, bez kolejki. Wielkie brawa! [Dokładnie! Można zrobić imprezę na kilka tysięcy osób i akredytować ludzi w czasie kilku minut? Można. Trzeba się bawić w jakieś durne bazy na serwerze? Nie trzeba. Można szybko wpisać dane uczestnika na kartce papieru, bez wklepywania w jakąś super-hiper-i-co-jeszcze bazę danych? Okazuje się,

że można. I obiektywnie rzecz biorąc, na Falkony jeżdżę od wielu lat i nigdy nie stało się w kolejce zbyt długo, czasem z kwadrans lub 20 minut. Na Pyrkon jeździmy od lat pięci uregularnie i kolejka była ZAWSZE, tylko raz udało się nam zaakredytować po około pół godziny. W starej szkole pyrkonowej około 1,5 godziny się czekało, na hali targowej w roku bieżącym pobito rekord – dobrze, że nie orgów – około 4,5 godziny stania. Sugeruję wziąć przykład z Lublina w temacie tego, jak szybko zaakredytować ludzi na imprezę. Akredytacja działała od 9.00 rano.

Nieporadnik młodego autora – Ania Kańtoch i Agnieszka Hałas – mówiły o błędach, jakie popełniają ludzie przysyłający teksty do Esensji

„Kapitan zanurzył pióro w bakałarzu”.

Niechętnie przyjmują utwory kontrowersyjne lub obrzydliwe… „Sprawdzić, czy nie Ciećwierz…” „Ale on jest romantycznie obrzydliwy!”

Magda Cathia Kozłowska mówiła o serialu „Robin z Sherwood”, ciemno było, nie notowałam, puszczała fragmenty, pokazywała zdjęcia. Sala się zgodziła, że woli Praeda niż Connery’ego. Aktor grający Gisbourne’a był dobrym szermierzem i „męczył się, grając łamagę, którego rozbraja każdy”. „On tak wygląda, że nie wiadomo czy bić, czy całować”.
Magda: Niszczycie serial mojego dzieciństwa!

Spotkanie z Jarosławem Grzędowiczem było fajne, jak zawsze.
„...a tu mi redaktor mówi, że ta postać nie żyje od drugiego tomu. No, uśmierciłem faceta, nie znałem go zbyt dobrze…”
Był lekki spór o niejednoznaczne zakończenie ostatniego tomu…
Prowadzący: To ja jednak umiem czytać!
J.G.: To możliwe…

Ktoś pytał o postać Cyfral.
J.G.: No, wolałem gołą wróżkę od brodatego kurdupla!

Upierdliwa dziewucha z publiczności: Pana tempo pracy nie jest zbyt oszałamiające…
J.G.: A Martina jest?!(…) Pilipiuk mnie dręczy, o 4.00 rano wysyła mi SMS-y, że skończył piąty tom, zaczyna szósty.

Były **dwa spotkania z Kevinem Andersonem,** z tłumaczem i bez, na pierwszym byłam na końcówce, bo wolałam posiedzieć z Cran. Mówił wyraźnie, dało się zrozumieć.
Sławek ofiarnie spakował książki Andersona, które mamy, i zaniósł do podpisu.
„Muszę zaufać tłumaczce, zapytacie mnie, ile mam kotów, a ona powie, co myślę o ST (żywa reakcja fanów ST ubranych na czerwono). Mam trzy koty i lubię ST. A panowie w czerwonych koszulach niech uważają, bo zaraz zginą!”
Ludzie zadawali całkiem sensowne pytania, nie było dzikich tłumów, ale i tak fajnie.
Jak pisze sam swoje książki, zabije, kogo zechce, w SW nikt by nie chciał, żeby zabił Luke’a. Lubi tworzyć nowe planety, z roślinami i zwierzętami, uważa, ze w SW planety są zbyt jednorodne.
Pobił rekord Guinessa w podpisywaniu książek, w Hollywood – 3000 w ciągu jednej nocy, do 3.00 rano.
Ulubiona załoga w ST – klasyczna, z Kirkiem i Spockiem. Oglądał ST jako dziecko i po kolorze planety rozpoznawał odcinki. Poznał autora odcinka o tribblach i obsadę ST (podobno aktor grający Sulu był bardzo fajny). Wyraził swoje uznanie dla autorki odcinków, które lubił, a ona się zdziwiła, że ktoś ją pamięta. Powiedział, że go zainspirowała do pisania.
Z książek gwiezdnowojennych z największym uznaniem wyrażał się o Zahnie. Ktoś czytał jego książkę o Supermanie, niewydaną w Polsce. Powiedział, że jest wielkim fanem Supermana i Batmana. Wychował się w małym miasteczku, nikt z jego kolegów nie czytał sf, pierwszą książką fantastyczną, jaką przeczytał, był Wells, widział też film

i pamięta ręce Marsjan z trzema palcami. Gdy miał 12 lat, przeczytał „Hobbita", 11 – „Diunę", w wieku ośmiu lat napisał na maszynie ojca (tu wyjaśnił sali, co to maszyna do pisania) opowiadanie o szalonym naukowcu, który tworzył potwory. Kiedy miał 10 lat, kupił własną maszynę (zamiast roweru). Matka zrobiła awanturę w bibliotece, kiedy nie chcieli mu czegoś wypożyczyć, bo chciała, żeby czytał.

2014

Agnieszka Hałas (Ignite) – bardzo porządna prelekcja o demonologii słowiańskiej. Straszenie południcą miało sens – nie wolno pracować w polu w południe. Południce to kobiety w białych szatach, otoczone siedmioma czarnymi psami. Potrafiły złośliwie obsikać pijanych chłopów. Zamawianie chorób, wierzono, że złe oko może wywołać chorobę.
Boginki miały piersi tak długie, że robiły nimi pranie, uderzały w ubrania piersiami niczym kijankami, porywały nieochrzczone dzieci – na Śląsku wierzono, że trzeba położyć na piecu skorupki z jajek, wtedy potciep – odmieniec się nimi zainteresuje i tak go wykryjemy (sama bym poszła zobaczyć, co tak śmierdzi i co za idiota położył na piecu skorupki!).Względnie trzeba podrzutka bić tak długo, aż boginka usłyszy i odda prawdziwe dziecko.
Boginiarze – męskie odpowiedniki boginek.
Rusałki powstawały z samobójczyń albo np. z dziewczyny zmarłej z przepicia na weselu, łapały wędrowców i łaskotały na śmierć.
Utopce zwabiały i topiły ludzi, jak utopiec palił fajkę, to na jeziorze była mgła. Podanie z okolic Bytomia – opis utopca jako czerwono ubranego, siedzącego na wodzie i robiącego na drutach.

[Poszedłem na **spotkanie autorskie Andrzeja Pilipiuka**, który jest znakomitym prelegentem, ale tym razem oprócz wypowiedzi okraszonych specyficznym i niepowtarzalnym humorem, spodziewałem się usłyszeć co nieco na temat planów pisarskich na przyszłość. Dostałem jedno i drugie. W czasie spotkania ktoś spytał o research przy pisaniu książek, ile to zajmuje mu czasu, na co Andrzej z rozbrajającą szczerością odparł, że w przypadku opowiadań o Jakubie Wędrowyczu „w ogóle"... Z kolei przy okazji „Oka jelenia" przeczytał wcześniej pierwszy tom „Pana lodowego ogrodu" i po lekturze stwierdził, że pisarska telepatia jest możliwa. Dlatego musiał zmienić koncepcję fabularną – zamiast jednego bohatera wysłanego w środowisko średniowieczne wysłał drużynę... „Gdybym ja wydał pierwszy tom >>Oka jelenia<< wcześniej, to Grzędowicz miałby problem, bo on pisze wolniej..." – to próbka humoru Andrzeja.
Zapytany o pomysł na cykl o wampirach odparł, że kiedyś szedł przejściem podziemnym koło warszawskiego metra i zauważył, że leżało tam wiele książek o wampirach – cztery tomy „Zmierzchu", „Pamiętniki wampirów" i jeszcze kilka innych. Więc, cytuję, „Dlaczego JA nie miałbym napisać czegoś o wampirach? Więc ja opiszę wampiry tak, żeby były biedne, głupie i brudne, a gdyby jeszcze dokopać PRL-owi...".
W pewnym momencie ktoś na sali spytał, czy przy pisaniu autor ma wszystko przemyślane od początku do końca, czy też zdarzają się sytuacje, w których bohaterowie tak się rozwinęli, że już nic nie można z nimi zrobić? Na co Andrzej odpowiedział ze szczerym oburzeniem „JA nie mogę?!", czym po raz kolejny w czasie spotkania wywołał wesołość słuchaczy. Ale od razu dodał, że ogólnie zawsze wie, jak się dany bohater rozwinie.]

„Szantaż czy łzy - jak zarazić drugą połowę swoją pasją" – Kuba Ćwiek i Aneta Jadowska.
Pary, które dzielą pasję, mają większe szanse na przetrwanie!!! Hurra!!!
Kuba mówił, że fani Batmana latali po jakimś konwencie, chyba ComicConie, przebrani w stroje z lat 30.m i padali za każdym Batmanem, udając jego rodziców...
Kuba: „Pięć osób na sali jest w związku, pięć do dziesięciu oglądało filmy i udaje, że jest!".
Kuba zacytował bohatera „Bing Bang Theory": „Szukajcie człowieka z pasją, on wie, jak to jest kochać!"

Aneta: Obejrzałam „Band of Brother", żeby mąż obejrzał „Firefly", a nie lubię filmów o wojnie...
Kuba: Nie mówię o przywiązywaniu do krzesła i oczach na „Mechaniczną pomarańczę"!
Kuba: Kolega próbował zazdrością „na koleżankę": „a ja oglądałem z koleżanką" „I jej się podobało?!" „No!" „Aha.." – i to było najgorsze „aha" w jego życiu, znaczące: „Oglądaj seriale o seksie, bo go już nie doświadczysz!"
Mądrze powiedzieli, że jeżeli nas coś nakręca, przestajemy się przejmować światem dookoła.
„Nasze serce pomieści jeszcze jeden fandom".
„Pasja – wewnętrzny system zasilania".
Aneta: „Pasja jest jak Tardis – nigdy nie wiadomo, gdzie cię zawiezie".

[Prelekcja Artura Szyndlera o „Kryształach czasu"
I ów bóg przenosi się z jeszcze jednym dziewięć tysięcy lat wstecz, gdzie narodziło się dziecko o imieniu Katan (Natak czytany wspak). Tam poznają różne postaci, np. paladyna opiekującego się młodą meduzą, którego misja sprowadza się do tego, by zabić podopieczną, gdy osiągnie dojrzałość i zacznie zamieniać w kamień. Jest np. państwo czworga, gdzie cztery jest liczbą wręcz czczoną – czterobrode krasnoludy z czworga, minotaury z czterema rogami. W świecie tym nie wierzą w boga, ale w świętość liczby cztery, są rządzeni przez czworo władców, którzy wchodzą do dużego kotła z galaretą, rozpuszczającą ich dolne części ciała, które stają się wspólne. I tak rządzą przez 100 lat (nie spytałem, czy ci władcy w ogóle coś jedzą, czy robią cokolwiek innego poza siedzeniem w kotle i rządzeniem).
Gdy jeden umrze, lud podgrzewa kocioł, aż wyparują... Jakaś meduza jest następczynią tronu i rycerz ma ją zabić, ale wyjdzie z labiryntu śmierci, więc spoko...
Meduzy uprawiają dzieworództwo: już mi się robiło słabo...

Konkurs dźwiękowy z SPN – Magda „Cathia" Kozłowska
Poszłam na drugą godzinę, tylko posłuchać, bo jak na mój gust trudny był, świetnie opracowany, ale trudny.
„I told you can trust me" – no, rewelacja, takie zdanie to w co drugim amerykańskim filmie można usłyszeć! Akurat ja się domyśliłam, kto to mówi ale i tak trudne. Cytat Lucyfera o zimnie też zgadłam.
Jedną z konkurencji były zaklęcia. Oderwane od kontekstu natchnione głosy brzmiały nieco dziwnie, jedynie recytacja Marka Shepparda (Crowleya) budziła dreszcze. Akurat na jakieś groźnie brzmiące zaklęcie wszedł Sławek, usiadł, posłuchał i zapytał, co ja oglądam...
Prowadząca (radośnie): To zaklęcie do porozumiewania się przez misę z krwią!
Była też fajna, rockowa muzyka. Dla mnie odgadnięcie, z którego sezonu jest piosenka, jak w każdym odcinku leci jakaś, czasem fragment na napisach końcowych, jest trudne... Ale przygotowane to było fachowo.
Zastanowiłam się, jak to wygląda z boku: siedzi banda ludzi w namiocie i słucha w skupieniu łacińskich zaklęć... ani chybi sataniści..

Na spotkaniu z Davidem Weberem zameldowało się sporo fanów autora, który u nas najbardziej znany jest z cyklu „Honor Harrington", który w tej chwili liczy sobie już 13 głównych powieści i chyba pięć pobocznych. D. Weber sam przyznał, że lubi pisać o silnych kobiecych charakterach, choć kobiety są silne same w sobie, ich rola jest bardzo duża, dzięki nim następuje rozwój cywilizacji. Uważa, że bliska przyszłość w sf jest naturalnym szlakiem dla przyszłych pisarek. Za 1000 lat temat roli i praw kobiet w społeczeństwie nie będzie już istniał, gdyż prawa te będą uznawane i akceptowane przez wszystkich. Ktoś z uczestników spytał, czy doczekamy się filmu o „Honor Harrington"? Podobno tak, bo Evergreen Studio ma plan zrobienia filmu kinowego, serialu, serialu internetowego, gry, komiksu, więc w planach jest to zakrojone na szeroką skalę. Ktoś spytał też, jaka aktorka ewentualnie nadawałaby się do tej roli. Na co David odparł pytaniem, czy osoby obecne widziały serial „Babilon V", na co ponad połowa

zebranych podniosła ręce w górę. Tak więc David odparł, że wiele osób za świetną kandydatkę uznało Ivanovą, która zawsze miała takie zdecydowane zachowania. Jednakże w którymś odcinku „Babilonu 5" nadlatuje flota Minbari pod wodzą Delenn, która z dowodzącym flotą ziemską zamierzającą zaatakować i opanować stację Babilon 5 odbyła krótki dialog:
Delenn: Tu ambasador Delenn z Minbari. Babilon 5 jest pod naszą ochroną. Wycofajcie się albo zostaniecie zniszczeni.
Kpt. Drake: Odmawiam. My tu sprawujemy władzę, nie zmuszajcie nas do nawiązania walki z waszym statkiem.
D.: Czemu nie? Dotąd tylko jeden kapitan ludzi przeżył bitwę z flotą Minbari. On stoi za mną. A wy jesteście przede mną. Jeśli drogie jest wam wasze życie, odlećcie stąd.
David Weber uważa, że to ostatnie zdanie jest idealne dla Honor Harrington.
Ciekawą opinie wygłosił autor o producentach filmowych, którzy według niego mają moralne prawo kontroli czy ingerencji w scenariusz, bo bez tego film może się źle sprzedać. Dowiedzieliśmy się, że pierwszy udziałowiec Evergreen Studio jest wielkim fanem Honor Harrington i dlatego chcą zrobić ten film, co więcej, chcą, by sam autor miał wpływ na scenariusz. Powiedział też o komiksach – każdy komiks do świata Honor Harrington wysyłano mu do oceny, i nawet jeśli niektóre były całkiem udane, to jednak w każdym czegoś brakowało.
Trzeba przyznać, że Weber dość praktycznie podchodzi do kwestii książka a film. Książkę pisze sam, więc łatwo mu kontrolować fabułę. A w produkcję filmu zaangażowane są różne osoby – producent, reżyser, scenarzysta etc. – więc zawsze się będzie trochę różnił, niezależnie od tego, jak bardzo by chcieć trzymać oryginału. David podał dobry przykład „Władcy pierścieni" Petera Jacksona, kiedy to ortodoksyjni tolkieniści narzekali na wiele elementów, które reżyser zrobił źle, ale potem po obejrzeniu całości mówili „Do diabła! Jednak dobrze to zrobił". „Jeśli fani Honor Harrington powiedzą coś takiego po obejrzeniu filmów, to będę bardzo zadowolony" – dodał po chwili. Zapytany o to, czy chciałby dać innym autorom możliwość pisania książek w wykreowanym świecie „Honor Harrington:, odparł, że sam się nie spodziewał, że to uniwersum się tak rozrośnie, jest już wydanych kilka antologii, niemniej są one jakąś własną wizją autorów w tym świecie. Współpracuje z Timothym Zahnemm chciałby go do serii toczącej się 400 lat przed „Honor Harrington" – Tim miałby to napisać, a Weber ostatecznie zadecydować, co by się tam miało znaleźć, lecz ma to być spójne z „Honor Harrington". W pewnym momencie rozważania autora zeszły w kierunku nauk ścisłych w fantastyce i tu ciekawym wielce było jego stwierdzenie, że w fizyce nie ma niczego, o czym można by powiedzieć, że tak się nie da. Kiedyś dyskutował z kilkoma autorami fantastyki na temat tego, kto pisze lepszą sf – czy ten, co zna się na fizyce, czy ten, co jej nie zna. Konkluzja była taka, że dla najbliższej sf (pisanej w najbliższych kilkunastu/kilkudziesięciu latach), autor z dobrym zapleczem i przygotowaniem naukowym będzie miał przewagę w przewidywaniach na czas do 50 lat. Ale w przypadku przewidywania, że za np. 200 lat ktoś bez przygotowania naukowego napisze lepszą prozę, bo nie będzie zaślepiony wiedzą, jak autorzy ją posiadający.

Konkurs „To nie jest typowy KONKURS FILMOWY" prowadził niejaki Ron „Dr Kenneth Noisewater" Burgundy, ale i tak chyba wszyscy uczestnicy – a było ich sporo – wiedzieli, że to Sami Wiecie Kto. A konkursy Motyla mają wielokonwentową tradycję. Tym razem też było trudno, gwarno, znowu ludzie w zabawny sposób ponazywali drużyny, był m.in. Team ebola, Kombajn Bizon, Smutny Keanu… My mieliśmy Anię Prowadzącego w drużynie (pozostali to Ja, Brutus i Murgen), ale truuudno było. Byłem pod wrażeniem liczby punktów, jakie za poszczególne konkurencje dostawały niektóre drużyny. W jednej rundzie np. trzeba było nazwać obcych, których było

kilkunastu na wspólnej fotce, a trudność sprawiało przypomnienie sobie dokładnie, jak się który nazywał. Oczywiście Alf czy E.T. były banalne, ale inne postaci mniej. W innej konkurencji trzeba było rozpoznać aktorów na zdjęciach, na których byli bardzo młodzi. Ale fajna była konkurencja, w której Marcin Motyl Andrys wyświetlił 10 czy 11 tytułów filmów po polsku, które były dosłownymi tłumaczeniami oryginalnych tytułów, w Polsce oczywiście znanych z tytułów przetłumaczonych inaczej niż dosłownie. I wśród nich był tytuł „Paszcza". Zacząłem kombinować, jak to mogło brzmieć po angielsku, ale Ania zasugerowała od razu, że chodzi o „Szczęki", a moje wątpliwości zbiła znajomością toku rozumowania Prowadzącego. I miała rację, a Marcin wyjaśniając to – wiele drużyn miało, sądząc po reakcjach, podobne co ja wątpliwości – przytoczył opinię Kałużyńskiego wyjaśniającą dlaczego ten tytuł powinien brzmieć „Paszcza". Po prostu mamy do czynienia z pokazywaną pojedynczą paszczą rekina… Miejsca punktowanego nie zajęliśmy, ale było fajnie.]

Średniowieczne kroniki, seks i przemoc – Antoni „Hihnt" Grabowski
No i znowu pełna sala, ale prelekcja solidna i fajnie poprowadzona.
W dawnych wiekach odtwarzano przygody króla Artura, ale kobiety były grane przez rycerzy… Władysław Laskonogi zginął, gwałcąc teutońską dziewczynę. W bezeceństwach celowali studenci, którzy sprowadzali nierządne kobiety do bursy.
Prowadzący wyświetlał slajdy ze średniowiecznymi rycinami – najbardziej podobała mi się ilustracja, na której facet z tępa mordą pieprzył coś jakby kucyka, trzymając go w rękach…
Obrazek, jak kobiety oglądają penisy leżące na ladzie…
Próby wzbudzania jurności – spalone resztki płodu w napoju…
Jakiś krawiec się chciał rozwieść z żoną, bo nie dość, że się puszczała z mężami obydwu stanów, to jeszcze truła go muchomorami…
Lepiej było uprawiać sodomię z ssakami niż z ptakami.

2015

Spotkałam Istvana, pogadaliśmy moment, powiedział coś o McDonaldzie, chciałam przytaknąć, że istotnie, coś tu jedzie starym olejem, ale okazało się, że Istvanowi chodzi o pisarza, gościa konwentu znaczy… Nie jego wina, że nosi takie nazwisko.

Jarosław Grzędowicz
Prowadzący: W jakim stopniu pan się utożsamia z postacią Drakainena?
J.G.: Dlaczego miałbym się utożsamiać z jego postacią? Ja jestem normalny…

P.: Czy powstanie jakiś dalszy ciąg cyklu?
J.G.: Co, miałbym pisać o dzieciach Drakainena, albo o cioci Drakainena?

Spotkanie z Ianem McDonaldem
Sławek, oczywiście, przytargał jego książki.
Pisze przeciw, niezgodnie z modą, miał kolegę, który zainteresował się kung-fu dwa lata po tym jak zainteresowali się tym wszyscym i on tak samo.
McDonaldowi w młodości bardziej odpowiadała sf niż fantasy, ale w tamtych czasach sf dominowała na rynku. Według niego fantastykę tworzą takie trzy podstawowe włókna – sf, horror i fantasy. I w pewnych okresach niejako zamieniają się miejscami w aspekcie popularności wśród czytelników – kiedyś sf przeważała, a horror był w odwrocie, potem jednak wrócił do łask, a klasyczna sf stała się mniej popularna niż horror czy fantasy. Ian potwierdził też, że lubił robić wszystko pod prąd – gdy popularny był cyberpunk, to on poszedł w realizm magiczny. Jego przyjaciel jeszcze z czasów szkolnych, który ma dość ciekawe kryterium oceny takich różnych modnych zjawisk w dziedzinie literatury na przykład – otóż czeka on, aż pierwsza moda przeminie i dwa lata później ją ocenia. Według mnie to dość ryzykowne podejście, bo wtedy człowiek nigdy nie będzie na bieżąco z danym zjawiskiem.]

Stwierdził, że praca w telewizji jest paskudna.. Dlaczego w „Star Treku" nie ma ani jednego Hindusa? Bo robiący film Amerykanie widzą tylko Chiny i Japonię. [Dlatego uznał, że fajnie będzie umieścić akcję „Rzeki bogów| w Indiach, gdzie też jest wiele kultur, czyli taki cyberpunk świadomie w kraju pomijanym w amerykańskiej fantastyce.]
Chciał pisać w opozycji do amerykańskiej sf. [Aby pokazywała świat inaczej niż w amerykańskiej sf.]
Pochodzi z Irlandii Północnej, tam by kosmici nie wylądowali... [Wyraził się nawet, że to najmniej fantastyczne miejsce na świecie.]
Prowadzi solidny research, podróżuje, był w Indiach, teraz pisze „Lunę", nie, na księżycu nie był.
Oglądał z żoną serial „Dallas" i się zainspirował klanami na Lunie. Miał być serial, nie wiadomo jeszcze wiele, ale odrzucili Nolana. „Luna" mówi o korpo, jest sześć rywalizujących rodzin. [Wyraził się nawet, że może to być dobry serial, taki sf-owy odpowiednik „Gry o tron".]
Pojechał do Ikei, zobaczył tureckie talerze, dowiedział się, że Turcja przeżywa boom, też go to zainspirowało. Postanowiłam coś przeczytać.
Spodobało mu się pytanie o sport. Umieszcza elementy prawdziwych meczy w swoich utworach. W powieści „Dom derwiszów" odnosi się do pewnego meczu Milan-Liverpool. Baseball to nie sport. Większość kostiumów w sf ssie, wymyślił gdzieś, że ubrania są drukowane, jednorazowe i w stylu a la Grace Kelly (lata 50).
Księżyc jest miejscem, gdzie łatwo jest umrzeć, ludzie muszą współpracować, nie ma prawa cywilnego czy karnego, wszystko podlega negocjacjom. My widzimy na księżycu twarz, a Chińczycy – królika, który ukradł eliksir nieśmiertelności i go uciera w moździerzu.

2016

Gździacze nosili T-shirty z napisem „herosi Falkonu".
Krzysztof Piskorski – Tworzenie światów literackich: praktyczny poradnik
Na początku zapytał nas, jak wygląda herb Starków? No Wilkor. Zawołanie Greyjoyów? „My nie siejemy"...
A jak wygląda herb Jagiellonów?
Ale nas załatwił....

Moralność w uniwersum „Harry'ego Pottera"
Magdalena Stonawska, Agnieszka Hałas, Marta Kładź-Kocot, Katarzyna Nowacka, Michał Ochnik
Harry informuje Cedrika, że zadaniem w turnieju będą smoki, i wyrównuje szanse.
PANELISTKA: Harry kieruje się kodeksem rycerskim, a nie...
Publiczność : ...rozumem.

Aneta Jadowska zrobiła konkurs, jakbyście dodali truciznę ukochanej osobie: ktoś wymyślił, że dodać do pasty do zębów, ale to nie, wygrał alkohol i miód.

Ania Studniarek: Arszenik jest dla cieniasów, najlepsze są jagody cisu, koktajl zrobić z jarmużem...
Jakoś na prelekcji były głównie kobiety...

NIEDZIELA

Były urodziny Krzysia Misia i tort dawali.

Zawartość cukru w cukrze, czyli ile literatury jest w powieściach science fiction i fantasy? Tomasz „Godryk" Marcinkowski, Krzysztof Piskorski, Marcin Przybyłek, Michał Gołkowski, Radek Rak.

Godryk im kazał polecić książkę innego panelisty.
Rak polecił „Krawędź czasu" Piskorkiego, ten „Gamedeca".
Przybyłek: Wyjdę na chama, ale nie czytam fantastyki... zabiję cię za to pytanie!
Rada Hemingwaya do młodych pisarzy: nie ścigaj się ze współczesnymi, bo ich sława jest nadmuchiwana.
Godryk: Skąd zrzynacie?
Rak: Tokarczuk, Schultz, Stasiuk.
Przybyłek w pewnym momencie się zapalił: Co ty, chłopie, mitu w sf nie widziałeś?!Ja czytałem Younga i nie chcesz się ze mną kłócić!

2017

Na każdej prelekcji duży nacisk kładziono na to, że gdyby komuś zrobiło się słabo, niech podniesie dwie ręce do góry, to uzyska pomoc.
Ktoś rękami machał. „Co, potrzebujesz mocy?" „Nie, męża wołam!"

Wędrowycz tańczył ze szturmowcami – cudowny widok.

Exempla 2, czyli jeszcze więcej średniowiecznych opowieści niesamowitych (Antoni „Hihnt" Grabowski)
Cystersów było dużo, raczej nie wychodzili na zewnątrz. Anegdota: mnisi zasypiali na kazaniu i jakiś mnich krzyknął coś o królu Arturze i wszyscy zaczęli słuchać. „To jak mówię o Bogu, to zasypiacie?". Przez usta jakiejś kobiety mówił demon. Jakiejś babie zginęły pieniądze i upierała się, żeby demon wyjawił złodzieja. „Duchowny, z którym spałaś, zabrał ci pieniądze, idź i jego szukaj!" Jakiś facet przyjechał do karczmy z własną miarą do wina, karczmarz wina nie dolewał, a pod karczmą siedziała ropucha i spijała wino. Morał: bój się chciwości!
Dyskusja z publicznością: „A co oni mieli do ropuch?" „A chcielibyście mieć ropuchę?" „Ja bym chciała!" „Macie marne szanse na życie wieczne!"
Dominikanie jako inteligenci nie mieli problemu z opowiadanie bujd...
Opowiadał o mnichu, który miał potworne wizje kobiet i poszedł do kościoła, a tam był demon, który o tych wizjach wiedział.
A ksiądz odmówił jakiejś kobiecie komunii, a ona upadła z szeroko rozłożonymi nogami... Znaczy, rękami..
Sala: to było zamierzone ?
Hint : Nie....
I ksiądz do niej podszedł...
Sala: Ale ona już wstała?

Anna Cran Nieznaj mówiła, że na prelekcję Istvana wleciała trójka przebranych za kardynałów i krzyknęła, że nikt się nie spodziewa hiszpańskiej inkwizycji!

Ostatni widok Falkonu to Foka w swoim wianku na hulajnodze!

Ktoś na zepsutej toalecie napisał o wrogach dziedzica, stary numer, ale bawi.

Kupiliśmy zegar w kształcie Gwiazdy Śmierci..

To był dla mnie najlepszy kon w roku!

2018

Czy da się napisać dobry fanfik? Dominika „Nicci" Trzcińska

Michalak „Rozdział w którym pojawia się sami wiecie kto".
Sala: Voldemort?
Podobno istnieje fanfik Kaczyński/Macierewicz, pisany przez 13- latkę...
Achik: Chcę mój mózg z powrotem!

Terry Pratchett: fanfiki to jak jazda na rowerku stacjonarnym, nigdzie się nie dojedzie, ale mięśnie sobie wyrobimy.
Rada: nie piszmy tak, żeby czytelnik chciał sobie wydłubać oczy mikserem.

Czasami fanfiki pisze się po fanarcie...
Achika: Jakbym znalazła fanart do tego, co czytam, to bym uciekła...

Usłyszałam, że kostium gościa przebranego za Deadpoola, uszyty przez ciocię, pękł mu na tyłku... znaczy jak u Deadpoola!
Grupa ludzi z mieczami świetlnymi, w tym rewelacyjny wysoki Anakinm odbijali mieczami baloniki...

2019

Macki w klatkach. Proza H. P. Lovecrafta na taśmie filmowej – Splat! FilmFest (Dariusz Kursa), prelekcja połączona z konkursem
O, całkiem fajne było!
Pokazał fragment filmu „Reanimator", gdzie obcięty penis goni szczura…

Dziki zachód na dzikim wschodzie – Andrzej Pilipiuk
Napad na konwój (Gen Kruk) napadli na konwój, rozpruli sejf, zabrali ciuchy generała i jego córki, każdy Rosjanin, który się poddał, dostał wódkę, a powstańcy ubrali się w te ciuchy i tańczyli polonezа….

PANEL – Mój bohater pije, klnie i ćpie. I dobrze mi z tym.
Alicja Janusz – jaki bard się bronił, że nie mógł uderzyć adwokata ławą, bo już pod nią leżał…
Bohater Marcina Przybyłka – Gamedec lubi whisky. Ma też orki w „Orle Białym" i masę niegrzecznych bohaterów.

Cran: Moi bohaterowie są na ogół grzeczni.
Rak: Jak definiujesz grzeczność i niegrzeczność?
Cran: Liczbą ofiar.

WSPOMNIENIA FALKONOWE

MAGDA „CATHIA" KOZŁOWSKA

Kiedy obecnie myślę o Falkonach, przychodzą mi do głowy niesamowite imprezy odbywające się na terenie lubelskich Targów, a przecież stanowiły one tylko naturalny etap rozwoju konwentu, który zaczynał tradycyjnie, od miejscówki w szkole i pomniejszych atrakcji. Mój pierwszy Falkon odbywał się bowiem jeszcze „na Czwartku", w Liceum Ogólnokształcącym na (nomen omen) Szkolnej. Nie pamiętam już dokładnie daty, a i na identyfikatorze nie ma tej informacji. Patrząc po zdjęciach z późniejszych konwentów, obstawiam, że mógł to być rok 2000. W sumie powinnam to lepiej pamiętać... Dlaczego? Ano dlatego, że wtedy również po raz pierwszy wygłosiłam prelekcję.

Pierwsza prelekcja – kamień milowy w działalności fandomowej, czyż nie? Bałam się tego jak nie wiem, choć miałam mówić o czymś, co kochałam od pierwszej klasy podstawówki, o Robin Hoodzie. Szczęśliwie, była współprowadzona (pozdrowienia dla Puszona), więc jakby mi pary zabrakło, zawsze mógł wkroczyć ktoś inny. Mnie zabrakło trochę know-how, ale publika wydawała się usatysfakcjonowana. I wiecie co? I złapałam wtedy tego bakcyla.

Objawiało się to zawsze przede wszystkim na Falkonach. Z niesamowitym rozczuleniem wspominam konwenty na Wyspie, kiedy to po raz pierwszy ośmieliłam się robić trochę więcej punktów programu we współpracy z przyjaciółmi z Brotherhood of the Sith. Pamiętając o popularności prelek rok wcześniej i korzystając z faktu,

że prowadziliśmy wówczas na nieistniejącym już portalu Star Wars Extreme cykliczną rubrykę „Piątek z Sithami", zaproponowaliśmy takowy również na Falkon 2011 i to było istne szaleństwo! To chyba były te dwa pierwsze Falkony, gdy jeden punkt programu odbijał mi się od drugiego, a dobrzy przyjaciele przynosili kanapki i karmili pomiędzy prelekcjami, bo nie miałam szans na skoczenie po coś do jedzenia. Łazienka znajdowała się trochę bliżej...

A przecież to i tak nic w porównaniu z szaleństwem, które rozpętało się na Targach. Na Falkonie 2013 miałam 10 prelek i sama nie wiem, jak ja to przeżyłam! Na Targach zawsze też brakowało sal, dostawiano więc namioty! A prelekcje w nich wygłaszane przeszły już do legendy. Pamiętam, jak na „Supernaturalowych zaświatach" na zewnątrz rozpętała się burza, a kiedy człowiek omawiał nieco bluźniercze wizje twórców serialu, płachtą zaczęło mocno szarpać, a pioruny waliły dziwnie bliżej... Aż ten człowiek się wierzący robi. Cudowna była również zasłyszana opowieść dotycząca konkursu z 2014, również dotyczącego „Supernaturala", dźwiękowego. Puszczałam kawałki piosenek, zaklęć i inne takie zwyczajne rzeczy, które zna fan tego świata, podczas gdy w namiocie obok odbywała się prelka bodajże o opętaniach. Podobnież w jakimś wyjątkowo dopasowanym tematycznie momencie w podkładzie leciał im m.in. Ozzy Osbourne...

Gdzieś po drodze zorientowałam się, że pośród widowni rok w rok widzę znajome twarze, dotychczas widziane tylko na tym konwencie, rok w rok coraz więcej osób podchodziło się przywitać, pośmiać, pochwalić, dorzucić coś od siebie... Część nawet ochrzciła się „fandomem Cathii" i do dzisiaj mnie to niesamowicie rozczula... bo ja się nigdy nie spodziewałam, że będę to robiła nadal i że cały czas będą na tych prelkach tak liczni współwariaci. Wszystkie te cudowne nawiązane przyjaźnie: mam nadzieję, że zostaną ze mną do końca – Rzeczpospolitej lub mojego...

Falkony? Prelekcje! Rozliczne prelekcje z tak wielu tematów, które kocham! Patrzę na folder konwentowy i widzę, że mam tam blisko sto prelek z 11 edycji Falkonów, a przecież robiłam je i wcześniej, bez wsparcia technologii, i nawet nie mam notatek. Falkon? Cudowni ludzie, z którymi się na nie jeździło, na nich poznawało i teraz sobie nie wyobrażam imprezy bez ich obecności. I niech to się nigdy nie skończy!

Magda „Cathia" Kozłowska

WSPOMNIENIE

MARCIN „SŁOWIK" SŁOWIKOWSKI

Moja przygoda z fantastyką i konwentami rozpoczęła się od Polconu w Lublinie w 2006 roku. Wtedy jeszcze nie podejrzewałem, że kilka lat później zostanę rzecznikiem prasowym największego lubelskiego festiwalu fantastyki.

Polcon oczarował mnie tak bardzo, że kilka miesięcy później organizowałem wspólne wyjście na Falkon 2007 naszego klubu studenckiego „Grimuar". Przygotowaliśmy kilka punktów programu, przebraliśmy się i rozwiesiliśmy plakaty zapraszające na nasze spotkania. Przy tej okazji poznałem też osobiście ludzi, którzy od lat w „Cytateli Syriusza" animowali działania fantastyczne w mieście.

Kolejnym punktem zwrotnym był Falkon 2008. Wtedy dołączyłem do ekipy organizacyjnej i opiekowałem się przez dwa lata z rzędu blokiem larpowym. Sam Falkon wtedy mocno się zmienił, po przeniesieniu na Wyspę. Tamte lata wspominam z dużym rozrzewnieniem. To były czasy, gdy larpy na konwentach nie miały nawet oddzielnej sali i odbywały się nocą w salach prelekcyjnych.

Z bloku larpowego awansowałem do grupy promocyjnej przy okazji Falkonu 2011. To była najbardziej szalona akcja promocyjna, jaką zrobiliśmy. Zmusiliśmy organizatorów i przyjaciół Falkonu do wcielenia się w bóstwa z różnych panteonów, nakręciliśmy kilka godzin materiałów wideo i pstryknęliśmy kilkaset zdjęć. Co tydzień zmienialiśmy wygląd strony internetowej, poświęcając ją innemu z szesnastu bóstw. Wspaniałe wspomnienia!

Rozpędziliśmy się tak, że akcję promocyjną Falkonu 2012 rozpoczęliśmy już tydzień po zakończeniu poprzedniego – wieścią, że Fatum zawisło nad 13 Falkonem. Chociaż tak naprawdę okazał się całkiem fartowny, przeniósł się na Targi Lublin, a maskotkę tamtej edycji, wszędobylskiego czarnego kocura Licho, pokochali chyba wszyscy uczestnicy. Na sucho uszło mu nawet to, kiedy zamiast tabeli programowej w internecie zawisło jego „zdjęcie spod prysznica". Organizacja tamtej edycji była trudna, ale sprawiła nam wiele frajdy.

Edycja z roku 2013 była bardzo ambitna. Zmieniliśmy podejście do programu, oficjalną nazwę i logo, stworzyliśmy nową identyfikację wizualną i strategię komunikacji, nakręciliśmy profesjonalny trailer i mieliśmy nawet audycję w zaprzyjaźnionym Radio Centrum – jak przystało na dużą imprezę odbywającą się na Targach. Dla mnie najważniejszym elementem tego festiwalu była premierowa odsłona konkursu Larpy Najwyższych Lotów, który doczekał się trzech edycji i zaowocował kilkoma granymi do tej pory scenariuszami.

Moja przygoda z organizacją Falkonu zakończyła się w roku 2014, ale zdarzyło mi się go odwiedzić jeszcze kilka razy jako uczestnik. Od tamtej pory minęło równe dziesięć lat. Być może to dobry moment, aby odwiedzić go ponownie? Spotkać dawno niewidzianych znajomych, posłuchać prelekcji, mieć jakąś sesję rpg albo larpa…

fot. arch. portalu PARADOKS

FALKON 2011 | fot. Krzysztof Badowski

MATERIAŁY GRAFICZNE FALKONU 2012, JUSTYNA URNIAŻ-BADOWSKA

NA POTRZEBY PROMOCJI KONWENTU POWSTAŁA PYSKATA, MAJĄCA WŁASNE ZDANIE, POSTAĆ KOTA LICHO. PROFIL LICHO BYŁ ODWIEDZANY TAKŻE PO ZAKOŃCZENIU IMPREZY, A FALKONOWICZE JESZCZE DŁUGO PRÓBOWALI NAWIĄZAĆ KONTAKT Z MASKOTKĄ FALKONU.

FALKON PO RAZ TRZYNASTY

PATRONAT Kurier

FOT. JACEK BABICZ

● Miłośnicy książek, komiksów, gier i filmów fantasy spotkają się w weekend w Lublinie.

Festiwal Fantastyki Falkon organizowany jest w naszym mieście już po raz trzynasty. Tym razem, tak jak w poprzednich edycjach, przygotowano mnóstwo atrakcji, wśród nich prelekcje, dyskusje, warsztaty, pokazy, konkursy, spotkania z polskimi i zagranicznymi pisarzami. Łącznie w ofercie programowej znalazło się ponad 500 różnych wydarzeń. Uczestnicy będą mogli grać w gry fabularne, bitewne, planszowe, karciane, komputerowe i konsolowe, wziąć udział w konkursie na najlepszego gracza NERD, czy odwiedzić blok filmowo-komiksowy. W programie także konkursy wiedzy o superbohaterach, kalambury, pokazy, rockoteka w klubie Kazik, czy koncerty. Gośćmi festiwalu będą m.in. Andrzej Pilipiuk, Rafał Dębski, Dawid Kain, Andriej Diakow i Maciej Pałka. Sobota - niedziela, Targi Lublin, park Ludowy, karnet 40 zł. *BW*

4 TEMAT NUMERU

KONWENT

Falkon, czyli fantastyka w trójwymiarze

O trzynastej, oby nie pechowej, edycji konwentu Falkon, pisze Paweł Franczak

FOT. JACEK BABICZ

Tak wyglądał Falkon 2011

Wspaniale byłoby, gdyby w 2013 roku Falkon obchodził trzynaste urodziny. Idealnie, gdyby w 2013 roku zaczynał się w piątek trzynastego. Los jednak chciał, że 13. urodziny Falkon obchodzi teraz. Też dobrze. A biorąc pod uwagę tegoroczny rozmach imprezy - jest znakomicie.

Powody do radości są co najmniej dwa. Przede wszystkim drugi co do wielkości konwent fantastyki w Polsce przeniósł się z siedziby WSPiA do znacznie większej przestrzeni Targów „Cytadela Syriusza") mają nadzieję przyciągnąć rekordową liczbę uczestników, może nawet 3,5 tys. osób.

Po drugie, tegoroczny Falkon połączony jest z pierwszymi różne technologie projekcji stereoskopowej, w tym technologię niewymagającą zakładania okularów, tworzenie gier i aplikacji mobilnych, skanery i drukarki 3D". Jedną z ciekawostek Targów konstrukcja dziejów miasta" Ośrodka Brama Grodzka-Teatr NN.

Więcej powodów do radości oczywiście też można znaleźć (chociażby w programie, np. przyjazd Andrieja Diakowa, autora bestsellerowego „Do światła", czy turniej przeklinania po klingońsku). Z tą radością może jednak nie warto przesadzać. A nuż przy trzynastej edycji przyniesie to pecha?

Paweł Franczak

ROZDAJEMY BILETY

Mamy dla Was do wygrania dwie pojedyncze wejściówki na Falkon 2012. *Kto chce je wygrać, niech dzwoni dzisiaj o godz. 10.00 pod numer telefonu 81 446-28-00.*

● PIĄTEK - NIEDZIELA
Falkon 2012

EKIPA LICHA Z FALKONU 2012 | fot. Grzegorz Makarski

FALKON 2012 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2012 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2012 | fot. NaszeMiasto Lublin, Paweł Nowak

FALKON 2012 | fot. Zbigniew Wójcik

FALKON 2012 | fot. Zbigniew Wójcik

FALKON 2012 | fot. Zbigniew Wójcik

Fantastycznie! Konwent Falkon 2012 za nami. Str. 16

FOT. JACEK BABICZ

Impreza przyciągnęła kilka tysięcy miłośników fantastyki, gier komputerowych, „planszówek", „karcianek"...

NASZ PATRONAT: Miłośnicy fantastyki łączcie się

Falkon przybywa!

W sobotę 23 listopada Lublin opanują miłośnicy fantastyki. Rusza Falkon, największy po tej stronie Wisły festiwal gromadzący koneserów książek, filmów, komiksów i gier fantastycznych.

Na trzy dni do naszego miasta zjadą ludzie z całej Polski, aby w kreatywny sposób spędzić wolny czas, rozwijać swoją pasję, poznać ludzi o podobnych zainteresowaniach, wymienić poglądy, zawrzeć nowe przyjaźnie i przede wszystkim dobrze się bawić. W programie festiwalu znalazło się ponad 500 propozycji: prelekcje, gry komputerowe, planszowe, blok gier i zabaw dla dzieci, warsztaty, konkursy, pokazy, stoiska wystawców, spotkania z czołowymi pisarzami, między innymi: **Andrzejem Pilipiukiem** czy **Andriejem Diakowem**. Trzynasta edycja Festiwalu odbędzie się pod hasłem „Licho nie śpi". Festiwal rusza 23 listopada. Miłośników fantastyki zapraszamy do SP 20 przy al. Józefa Piłsudskiego 26.

KB

WYDARZENIA

www.dziennikwschodni.pl sobota 24 listopada 2012 Dziennik Wschodni 15

Fantastyczna impreza

Tak nas witali na festiwalu

3. Festiwal Fantastyki Falkon za nami

Licho spało!

Gry planszowe, karciane, fabularne, prelekcje, konkursy, spotkania z autorami fantasy to tylko niektóre z atrakcji tegorocznej edycji Festiwalu Fantastyki Falkon 2012.

Str. 15

FALKON 2012 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach

FALKON 2012 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach

FALKON 2012 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach

FALKON 2012 | fot. Krzysztof Drozd

MICHAŁ PROTASIUK, LAUREAT NAGRODY IM. J. ŻUŁAWSKIEGO, FALKON 2012 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2012, PROF. KRZYSZTOF GRZYWNOWICZ | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2012 | fot. Zbigniew Wójcik

FALKON 2012 | fot. Zbigniew Wójcik

8 - 11 LISTOPADA 2013

FESTIWAL FANTASTYKI

FALKON

FANTASTYCZNY
ATAK
LUBLINA

WWW.FALKON.CO

PLAKAT 2013 I NOWA IDENTYFIKACJA WIZUALNA FALKONU, JUSTYNA URNIAŻ-BADOWSKA

FALKON 2013, SPOTKANIE Z KEVINEM ANDERSONEM | fot. arch. portalu PARADOKS

FALKON 2013 | fot. Jakub Pecio, Janek Zły, Karolina Rybak, Żaneta Kolano

FALKON 2013, SESJA Z KRĘCENIA TRAILERA KONWENTU W REŻYSERII KORDIANA KĄDZIELI,
PÓŹNIEJSZEGO TWÓRCY M. IN. SERIALU 1670 | arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2013, SESJA Z KRĘCENIA TRAILERA KONWENTU W REŻYSERII KORDIANA KĄDZIELI | arch. LSF „Cytadela Syriusza”

FALKON 2013 | fot. Janek Zły

FALKON 2013 | fot. Jakub Pecio, Janek Zły, Karolina Rybak, Żaneta Kolano

FALKON 2013 | fot. arch. portalu PARADOKS

FALKON 2013 | fot. Janek Zły

FALKON 2013, BARBARA DUMAŃSKA | fot. arch. portalu PARADOKS

JACEK KOMUDA, FALKON 2013 | fot. arch. portalu PARADOKS

KEEP
CALM
AND
RÓB
FALKON!
WWW.FALKON.CO

FALKON 2013 | fot. arch. portalu PARADOKS

FALKON 2013, MARCIN WROŃSKI – AUTOGRAFY | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2013, ANDRZEJ PILIPIUK | fot. Magdalena Paśnikowska

FALKON 2013 | fot. Agnieszka Gontarska

FALKON 2013 | fot. Jakub Śladkowski

FALKON 2013, KEVIN ANDERSON PODPISUJE KSIĄŻKI | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2013 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2013 | fot. Agnieszka Gontarska

FALKON 2013 | fot. Żaneta Kolano

FALKON 2013 | fot. Żaneta Kolano

FALKON 2013 | fot. Jakub Pecio

SPOTKANIA Z JACKIEM KOMUDĄ I ANDRZEJEM PILIPIUKIEM, FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

16// Relacje

www.kurierlubelski.pl

Polska Kurier Lubelski

W tym roku cosplayowcy (osoby przebrane za filmowe postacie) przechodzili samych siebie

Falkon oferował nieskończone możliwości wydania pieniędzy

Kiedyś nisza - dziś przemysł. To był największy Falkon w historii

To musiało się tak skończyć – po 14 latach Festiwał Fantastyki Falkon pobił rekord frekwencji i stał się marką, z którą wszyscy muszą się liczyć.

Paweł Franczak
p.franczak@kurierlubelski.pl
Andrzej Z. Kowalczyk
redakcja@kurierlubelski.pl

„Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce...", czyli w latach 80. i 90., w Polsce, fantastyka była niczym więcej niż hobby. Na dodatek hobby dziwnym, na które inni - jak fani muzyki czy sportu - patrzyli z pogardą, zwłaszcza jeśli RPG zaprzątał się kiedy dorosły.

Czy można było na tym zarobić? Ciii, niektórzy gry mógł zarobić za prowadzenie sesji paczkę papierosów albo piwo, kilka zapisków zarabiało na sprzedaży figurek, kawiarek. Pisarze, jak to pisarze, klepali biedę, nie licząc kilku wyjątków. Na korzyści finansowe mogli czasem liczyć larpowcy (RPG z rekwizytami i kostiumami) - jeśli pojawiali się po zakończonej sesji na mieście w swoich fantazyjnych strojach, kusi z przechodniów czasem rzucił to groszem. Słowa „nerd" nikt w kraju nie znał, a nawet jeśli znał, to nie byłby dumny z przynależności do subkultury kujonów. Tym częściej można było przeczeć oczy ze zdumienia na końcowym zlocie w pobliskiej Kraśniku, gdzie w tym roku wszystkiego było więcej, wszystko było jakoś większe, głośniejsze, z większym rozmachem.

Portfel opróżniał się w ticie magiczny sposób, cosplayowcy wspinali się na wyżyny pomysłowości i cierpliwości, bo porównanie się na przykład w filmie Marii Sywuli wymagało nie lada kunsztu, na prelekcjach było ciasno, jak w autobusie MPK w roku szkolnym, do każdego - tatrzańskie, czy znanego i dobrego - pisarza ustawiały się PRL-owskie kolejki.

To oczywiście świetnie, iż ta, do niedawna wyśmiewana, nisza tak rozpoda rynek, ale można było zrozumieć tych, którzy tęsknią za intymną atmosferą starych Falkonów. Aż ciekawość ustach bierze, gdy pomyśleć, jak za kilka lat wyglądać będzie impreza, która zaczynała od czterech sałek i 400 gości.

Muzycznym prekursorem do 15. Falkonu był cwaniakowy „Fantastyczny Koncert" w hali Targów Lublin. Orkiestra Teatru Muzycznego pod dyrekcją Piotra Wijatkowskiego zagrała utwory znanych hitów kina science fiction i fantasy, takich jak m.in.: „2001: Odyseja kosmiczna", „Władca Pierścieni", „Hobbit", „Park Jurajski" czy „Gwiezdne wojny". Zagrała - dodajmy - bardzo dobrze i efektownie. ●

Więcej na naszej stronie
Zobacz zdjęcia i filmy z piątkowej edycji! // ekurier.pl
www.kurierlubelski.pl

Do stołów z grami zasiadło kilkaset (a może i kilka tysięcy) osób

Jak zwykle fachowyni obrojeni wyróżniali się fani „Gwiezdnych wojen"

W trakcie imprezy odbył się turniej na miecze. Z udziałem intrygujących postaci

FALKON 2014 | fot. Marcin Słowikowski

FALKON 2014 | fot. Marcin Słowikowski

FALKON 2014 | fot. Marcin Słowikowski

FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

GOŚĆ FALKONU 2014, DAVID WEBER | fot. Krzysztof Księski

FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

FALKON 2014, DUET MUZYCZNY ONION | fot. Karolina Rybak

GOŚĆ FALKONU 2014 – MARK REIN-HAGEN
fot. Karolina Rybak

Falkon rekordowy

Fantastyczna frekwencja festiwalu

STR. 16

▶ Blisko 6,5 tysiąca osób pojawiło się w hali Targów Lublin na kończącym się dzisiaj Festiwalu Fantastyki Falkon. To najwyższy wynik w czternastoletniej historii tej imprezy, przyciągającej co roku fanów gier komputerowych, karcianek, larpów oraz cosplay, czyli przebierania się za fikcyjne postaci. PAF

Skromne fantastycznego początki

● Rozpoczyna się Festiwal Fantastyki Falkon 2014. Wspominamy jego historię

● Pierwsza impreza miała przyciągnąć 300 fanów. I wcale nie była zlotem fanów UFO

Festiwal

Paweł Franczak
p.franczak@kurierlubelski.pl

Mamy 20 listopada 2000 roku. „Kurier Lubelski" na pierwszej stronie donosi w tym dniu o nardzeniu tu głoby samochodowej przy ul. Zemborzyckiej, szansie na rekordową wygranej (6 mln zł w „Lotto", nowej artystycznej ustawie, wedle której nawet najmniejsza ilość narkotyków będzie karana, o festiwalu Falkon, w postaci tomiczny ze studentem II roku prawa UMCS Krzysztofem Księżkim, koordynatorem wydarzenia. Tygodniowa informacja prasowa o tej imprezie.

Księżki tłumaczy, że w tym roku motywem przewodnim będzie dziesiąte święto lamburka, o zaplanowanych konkursach i o tym, że w Polsce znalazło coś ma fantastyka rodzinną. Na pytanie o spodziewaną frekwencję, odpowiada: „spodziewamy się 300 osób".

▶ Falkon, podobnie jak inne konwenty fantastyczne, jest okazją do zaprezentowania intrygujących kostiumów

Organizator nie docenił wówczas wyrosłego z Lubelskich Dni Fantastyki potencjału Falkonu, przyjechało 430 osób. Falkonowi weterani przypominają sobie, że na pierwszej edycji musieli wyprowadzać z błędu innego lubelskiego dziennikarza, który sądził, że Falkon jest zlotem fanów UFO. Początki były więc niełatwe. I na pewno nikt nie marzył, że 14 lat później Falkon będzie ogólnopolską marką, przyciągającą co roku kilka tysięcy fanów fantastyki, rok temu było to prawdziwe rekordowe 4,5 tysiąca osób. Ani o tym, że Falkon 2014 zaoferuje 600 wydarzeń, w tym LARP-y, koncerty, konkursy, prelekcje i sesje RPG, że rozpocznie się dużym koncertem symfonicznym, że przyjedą nań zagraniczni goście: David Weber, Michael Swanwick oraz Mark Rein-Hagen, że przy jego organizacji pracować będzie kilkuset wolontariuszy, a festiwal tak się rozrośnie, że trzeba będzie szlokować go w ogromnych przestrzeniach Targów Lublin.

Rozdajemy bilety

● Mamy dla naszych Czytelników dwa zaproszenia na Falkon 2014. Dzwońcie do naszej redakcji dziś, godz. 10.00, na numer telefonu 81 446 28 00.

● Falkon 2014
7 - 10 listopada, hala Targów Lublin
pełny karnet: 50 zł, bilety jednodniowe: 20 - 30 zł

FANTASTYKA

Falkon po raz piętnasty

Zaczynali od lokalnego zlotu zapaleńców, w którym wzięło udział 430 osób. Tegoroczna, 15. edycja Festiwalu Fantastyki Falkon będzie miała ponad 600 wydarzeń, a organizatorzy spodziewają się nawet sześciu tysięcy gości. Impreza startuje już dziś w Targach Lublin przy ul. Dworcowej

TOMASZ MAŁOLSZCZAK

Wszystko zaczęło się w 2000 roku.

– W tamtym czasie w Lublinie nie było żadnej ogólnopolskiej imprezy poświęconej fantastyce. A w kraju było ich już kilka, dlatego postanowiliśmy zorganizować coś takiego u nas. I zorganizowaliśmy – wspomina Krzysztof Księski, pomysłodawca i koordynator Falkonu, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki Cytadela Syriusza.

Z miejsca na miejsce

Krzysztof Księski pytany o największe trudności związane z organizacją dorocznych edycji festiwalu wymienia znalezienie odpowiedniego miejsca.

– W Lublinie trudno o przestrzeń na bardzo dużą imprezę, która nie odbywa się w plenerze. Musimy jakoś zmieścić wszystkie atrakcje tak, by odwiedzający nas goście czuli się komfortowo. Do tego wiele osób, z którymi rozmawialiśmy, nie zdawało sobie sprawy z charakteru festiwalu. Na przykład nie wiedzieli, że odbywa się on przez całą dobę – mówi Księski.

Pierwszy Falkon, w którym wzięło udział 430 osób, odbył się w IV Liceum Ogólnokształcącym przy ul. Szkolnej. Tam gościł do 2006 roku.

Z czasem, gdy impreza się rozrastała, potrzeba było większej przestrzeni. Od 2007 do 2011 roku miejscem fantastycznych spotkań stała się siedziba Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji przy ul. Bursaki.

W 2012 roku festiwal przeniósł się do Targów Lublin. W ubiegłym roku odwiedziło go 4,5 tysiąca gości.

– Przenosiny są zawsze sporym problemem i wprowadzają dużo zamieszania. Ale nowe miejsce mamy już omejone, wiemy jakie są jego mocne i słabe strony. Przydałoby się jeszcze centrum konferencyjne z prawdziwego zdarzenia, w którym mogłyby odbywać się spotkania – przyznaje Księski.

Pogoda nie przeszkodziła

Organizatorzy zapowiadają, że przez 14 lat nie przyzwyczaili się do powszechnego wpadania na Falkon. Niezrozumiałe sytuacje jednak się zdarzały.

– Dziesięć lat temu plany pokrzyżowała nam aura. Festiwal zaczynał się w piątek i nagle w całej Polsce tego dnia zaczął padać śnieg. Zwykle dwugodzinna podróż z Puław do Lublina trwała kilkanaście godzin, bo na drodze ciężarówka, a nawet pług. Zawsze przez Wisłę jechało się nie było. Goście z Krakowa czy Warszawy jechali do nas nawet po kilkanaście godzin, ale dotarli. To była jednak jedyna taka katastrofa, bo nie wszyscy zdążyli na czas i mieliśmy spore opóźnienia w programie – wspomina Księski. – Teraz, gdy patrzę na to za oknem, aż nie chce mi się wierzyć w to, co się wtedy działo. Poza tym mniejsze lub większe problemy są zdarzają, ale co roku je jakoś przezwyciężamy.

Powód do dumy

Za sukces Falkonu można uznać rosnącą z roku na rok frekwencję.

– Był jeden wyjątek, ale wtedy wynikało to z naszych zaleceń. Poza tym przypuszczam, że każdy kolejny festiwal jest większy. A mówi się, że ludzie nie chcą chodzić w imprezy kulturalne. Po cichu liczymy, że w tym roku odwiedzi nas nawet ponad sześć tysięcy gości – zapowiada Księski. – Powodem do dumy jest dla nas także to, że udaje nam się ściągać pojedynczych najważniejszych autorów polskiej fantastyki oraz gości z zagranicy i to naprawdę bardzo dużego formatu.

Fantastyka w każdej postaci

Falkon to nie tylko spotkania z autorami. Festiwal odwiedzają też graficy oraz tłumaczenie. Nie brakuje też atrakcji typowo rozrywkowych.

– Mamy bardzo rozbudowany blok gier. Zajmuje on powierzchnię 2,5 tysiąca metrów kwadratowych. Znajdują się w nim zarówno gry komputerowe i konsolowe, ale też fabularne, bitewne, planszowe i karciane. Można tam pograć ze starymi znajomymi z poprzednich edycji, ale też poznać nowych. To naprawdę Falkon to fantastyka w każdej postaci. Przeniesiony bardzo duże grono wielbicieli z tej dziedziny, na których chcemy kierować rzeczy, do których ciężko dotrzeć na co dzień – mówi Księski. – To impreza dla wszystkich. Zapraszamy z rodziny z dziećmi. Dla tych młodszych mamy specjalny kącik, w którym nie zabraknie atrakcji. A podczas tych czasie spokojnie będą mogli wziąć udział w innych wydarzeniach.

W przeddzień festiwalu zaplanowano Fantastyczny Koncert w wykonaniu artystów lubelskiego Teatru Muzycznego.

– To był pomysł dyrektora teatru, pana Krzysztofa Kutarskiego. Okazało się, że jedyny wolny termin w Targach Lublin był przed Falkonem, dlatego uznaliśmy, że skoro to przedsmak dobrej zabawy, to może połączyć oba wydarzenia. Mamy nadzieję, że będzie to kontynuowane przez kolejnych edycji festiwalu. Imprezy – koncerty, Gwiazdy Słowiańskiej, zwłaszcza grupa Percival, to bardzo znane nazwiska.

FESTIWAL FANTASTYKI FALKON

7-10 listopada 2014, Targi Lubelskie

Na Falkonie odbędzie się ponad 600 punktów programu, a wśród nich:

- spotkania z trzema zagranicznymi gośćmi: Davidem Weberem, Michaelem Swanwickiem oraz Markiem Rein-Hagenem
- ok. 60 turniejów pojedynkowych, w tym największy w Lublinie turniej gry League of Legends
- trzy fantazje gier analogowych: Drużynowe Mistrzostwa Gier Planszowych, NERD – konkurs dla Graczy oraz turnej Najwybitniejszych Lotów
- Falkon Arena, w której zmierzy kilkudziesięciu rycerzy i wojowników w starciu na bezpieczną broń
- fantastyczny konkurs stroiów KOSplay
- ogromny games room pełen gier planszowych do wypożyczenia
- część targowa ze stoiskami ponad osiemdziesięciu wystawców
- prelekcje, wykłady i panele dyskusyjne, konkursy, warsztaty, pokazy, koncerty, projekcje filmów, wystawy fotografii i wiele innych atrakcji

KARNET

na cztery dni festiwalowe kosztuje 90 zł, jednodniowy wstęp w cenie 20 zł (piątek i poniedziałek) oraz 30 zł (sobota i niedziela). Bilety można kupić w kasach Targów Lublin w trakcie trwania imprezy. Więcej informacji i dokładny program imprezy na stronie www.falkon.eu

FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

Falkon. To będzie fantastyczny festiwal

POD PATRONATEM GAZETY WYBORCZEJ

Cztery dni wypełnione setkami wydarzeń związanych z fantastyką i kulturą alternatywną - tak zapowiada się 15. edycja festiwalu Falkon, odbywającego się w Hali Targów Lublin. Uroczyste przecięcie wstęgi w piątek, ale już dzień wcześniej uczestnicy imprezy wezmą udział w nietypowym „fantastycznym koncercie" przygotowanym przez artystów Teatru Muzycznego.

TOMASZ KOWALEWICZ

- Pierwotnie myśleliśmy, by zaprezentować w całości muzykę z trylogii „Władca Pierścieni", ale warunki postawione przez wytwórnię były dla nas nie do spełnienia. Dlatego też postanowiliśmy skupić się na kilku filmach i twórczości jednych z najlepszych kompozytorów muzyki filmowej - takich jak John Williams czy Howard Shore - mówi Krzysztof Kutarski, dyrektor Teatru Muzycznego w Lublinie.

Podczas czwartkowego koncertu usłyszymy kultowe ścieżki dźwiękowe m.in. z „Gwiezdnych wojen", „Harry'ego Pottera", „Avatara" i „Gry o tron". - To, co odróżnia nas od orkiestr filharmonicznych, to fakt, że mogliśmy przygotować bardziej teatralne wydarzenie - z motywami aktorskimi, animacjami i grą świateł. To jednorazowe wydarzenie, ale niewykluczone, że podobne koncerty będziemy organizować też w kolejnych latach - dodaje Kutarski.

Czwartkowy występ będzie jedynie wprowadzeniem do tego, co wydarzy się w kolejnych dniach.

Jak podkreślają organizatorzy ir
prezy, Falkon - z lokalnego zlotu zap
leńców - wyewoluował przez lata w j
den z największych i najbardziej licz
cych się festiwali fantastyki w Pols
gromadzących miłośników książe
filmów, komiksów i wszelkiego rodz
ju gier. Świadczy o tym m.in. licz
przeszło 600 wydarzeń, z którymi z
tkną się w tym roku uczestnicy lub
skiego wydarzenia.

Znalazły się wśród nich m.in. Dr
żynowe Mistrzostwa Polski Gier Pla
szowych, Pokaz Mody Fantasy, pr
jekcje filmów, różnego rodzaju g
i turnieje. Nie mogło też zabrakn
spotkań autorskich, paneli dyskus
nych czy prelekcji popularnonau
wych.

- Ze Stanów Zjednoczonych prz
jeżdżają do nas autorzy książek sci
ce fiction David Weber i Michael Swa
wick, pojawi się też Mark Rein-Hag
twórca legendarnej gry „Wampir: M
skarada". Dużo miejsca poświęcir
w tym roku e-sportowi. Zagrać będ
można m.in. w „League of Legend
czy „Starcraft 2" - wymienia Krzy
tof Księski, prezes Stowarzyszenia F
tastyki „Cytadela Syriusza", organi
tora festiwalu.

Główne wydarzenia rozegrają
w hali Targów Lublin. Część pomie
czenia zajmie scena, na której odbę
się m.in. pokazy walk, tańców i w
czorne koncerty. Z kolei miłośnicy g
fabularnych i larpów powinni zajr
do Szkoły Podstawowej nr 20 (napr
ciwko budynku Targów).

Festiwal Fantastyki Falkon w dnia
7-10 listopada. Bilety: jednodnio
- 20 zł (piątek, poniedziałek), 30 zł (
bota, niedziela), czterodniowy kar
- 50 zł.

Fantastyczny Koncert w czwar
6 listopada o godz. 18. Bilety w ce
20-100 zł. ●

FALKON 2014, SPOTKANIE Z JAKUBEM ĆWIEKIEM | fot. Karolina Rybak

FALKON 2014, KRZYSZTOF KSIĘSKI I MARCIN SŁOWIKOWSKI | fot. Karolina Rybak

FALKON 2014 | fot. Karolina Rybak

GOŚĆ FALKONU 2014 – MICHAEL SWANWICK
fot. Krzysztof Księski

Bilety już w sprzedaży!
Zapraszamy na www.biletin.pl
VS
FALKON
VERSUS
6-8 Listopada 2015
Targi Lublin, ul. Dworcowa 11
www.falkon.co
ORGANIZATOR
FALKON
PARTNER
TARGI LUBLIN
SPONSORZY STRATEGICZNI
REBEL.pl
Maginarium.pl
YATTA.PL
matras KSIĘGARNIE
TECHLAND
PATRONATY HONOROWE
PATRONAT HONOROWY
PATRONATY MEDIALNE
Spotted Lublin
RADIO LUBLIN
kurier
TVP LUBLIN
Projekt realizowany przy pomocy finansowej Miasta Lublin

W tym roku Falkon ma przyciągnąć około 9 tysięcy uczestników. Czego mu szczerze życzę

Falkon z perspektywy dinozaurzej

Fantastyka

Żyjemy w smutnych, nudnych czasach, gdy nawet klocki lego nie są ciekawe. Co nam zostaje? Stare, klasyczne RPG. Na Falkonie go, na szczęście, nie brakuje.

Paweł Franczak
p.franczak@kurierlubelski.pl

„A co to znaczy: »RPG bez komputera«?", zapytał nastoletni siostrzeniec mojej żony, uzmysławiając mi dzielącą nas przepaść pokoleniową, kiedy proponowałem mu, by wybrał się ze mną na Falkon. W jego wieku zadałbym pytanie: „Co to jest RPG na komputerze?".

Miał prawo nie wiedzieć, nie winię go, ale zrobiło mi się trochę smutno. Nie mam nic przeciwko grom role-playing w wersji cyfrowej, ale jest z tym trochę jak ze starymi klockami lego. Dostawało się pudełeczko, na którego opakowaniu widniał statek kosmiczny, wóz strażacki albo motorówka, a po dwóch dniach okazywało się, że można z zestawu ukręcić pistolet, helikopter i pułapkę na prawdziwe myszy. Teraz jest zgoła inaczej. Firma zabrała dzieciakom licencję na wyobraźnię i jeśli kupuje się jakiś zestaw, to z wyraźnie określonym światem, bohaterami, przeznaczeniem klocków. Gry elektroniczne z czasem, tzn. im wierniej imitowały rzeczywistość, zrobiły to samo - fantazja została tu ograniczona do minimum. Dlatego sekcję gier na Falkonie (a w tym roku turniej ma być na bardzo wysokim poziomie) omijam szerokim łukiem. No, chyba że mowa o ośmiobitowcach, tu wygrywa sentyment. Tak, doskonale wiem, że marudzę jak dinozaur role-playing, ale nie obchodzi mnie to, ale zobaczycie w moim wieku.

> **Nie ma lepszej socjalizacji dla młodego człowieka niż RPG w wersji na żywo**

LARP brzmiał dla znajomego nastolatka jeszcze dziwaczniej, choć - zdaje się - atrakcyjnie. Bieganie po lesie? W przebraniu? Udawanie krasnoludów/wampirów/detektywów? Nieco generalizując, wydaje się, że dla jego rówieśników jakakolwiek aktywność nieuwzględniająca smartfonów i Facebooka, jakakolwiek rozrywka analogowa jest podejrzana. I dlatego sądzę, że Falkon jest zbawieniem dla urodzonych w XXI wieku.

Nie tylko za sprawą dostarczanych, inteligentnych i ciekawych rozrywek, ale i dostarczania wartości. Bezpośredni, w ekranu, łączy internetowy i słuchawek, kontakt z gra[illegible]mi, z którymi trzeba osiągnąć cel, to najlepsza możliwa socjalizacja, jaką znam. A teraz [illegible] mnie, by zakończyć to zrzędzenie hasłem z pewnego serialu „I właśnie tak, dzieci, poznałem waszą matkę". ● ©℗

© Falkon 2015
6 - 8 listopada
Targi Lublin
karnet na całość 50 zł

Rozdajemy bilety

● **Mamy dla Was do rozdania trzy podwójne wejściówki na Festiwal Fantastyki Falkon 2015**
Chcecie je otrzymać? Dzwońcie do naszej redakcji dziś o godz. 10.00, pod numer telefonu: (81) 446 28 00.

12// www.kurierlubelski.pl

Relacje

Relację z Festiwalu Fantastyki Falkon 2015 zamieścił brytyjski dziennik Daily Mail. Po raz pierwszy Lublin [illegible] na jego łamach. Dzięki Falkonowi o naszym mieście dowiedziało się setki tysięcy ludzi na całym świecie.

Życzliwie, jak to na Falkonie

Nasz patronat

Na tegorocznym Falkonie miałem poważny problem z koncentracją. Albo muszę pójść do neurologa, albo w tym roku działo się tak dużo.

Paweł Franczak
p.franczak@kurierlubelski.pl

Właściwie nie ma się co temu rozkojarzeniu dziwić. Nigdy wcześniej nie widziałem na Falkonie tak wielu ładnych dziewczyn, nigdy wcześniej nie widziałem tak dobrze przebranych za fikcyjne i historyczne postaci cosplayerów, tak wielu małych dzieci, baf nigdy wcześniej nie widziałem na Falkonie tak wielu osób w ogóle, bo w tym roku organizatorzy pobili rekord. Przyjechało, wedle wstępnych wyliczeń, ok. 8 tysięcy osób. I czy można się dziwić, że relację z Falkonu zamieścił popularny brytyjski dziennik Daily Mail? Przy okazji - przypomnijmy sobie, kiedy ostatnio trafił na jego łamy Lublin? A, no tak: nigdy. O czymś to chyba świadczy.

Kiedy już co nieco się skoncentrowałem, dostrzegłem kilka fascynujących zjawisk. Jednym z nich by spontaniczne owacje, zgotowane nie wiadomo komu. Drugim: przerastająca ilość wypitej przez uczestników kawy i to, że jej w końcu zabrakło. Trzecim: wrodzona niezdolność falkonowiczów do osiągnięcia porozumienia w tak podstawowych kwestiach, jak definicja science fiction. Czwartym: ogromna ludzka życzliwość. Obcy ludzie dali mi napój energetyczny, częstowali frytkami, a nawet przytulili. Wiadomo: wśród dziwaków najcieplej. ●

▶ Gwiezdnowojenny Legion 501 jak zawsze zachwycał kostiumami

▶ Cosplay w tym roku był wysokich lotów

▶ Inspiracje uczestników nie przestają zadziwiać

▶ Można było stoczyć (nie zawsze fair play) międzygatunkowy pojedynek

FALKON 2015 | fot. Artur Łyś

FALKON 2015 | fot. Artur Łyś

2015 | fot. Aleksandra Rostek

FOT. MACIEJ KACZANOWSKI

Tłumy **na Falkonie**

LUBLIN Już wczoraj trzeba było stać godzinę do kasy. Dziś drugi dzień święta fantastyki

Naprawdę **fantastyczna impreza**

FALKON 2015 | fot. Marek Wójcik

AGNIESZKA HAŁAS, FALKON 2015 | fot. Aleksandra Rostek

FALKON 2015 | fot. Aleksandra Rostek

FALKON 2015 | fot. Artem Rachkelyuk

FALKON 2015, SPOTKANIE Z MARCINEM PRZYBYŁKIEM | fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

FALKON 2015, SPOTKANIE Z JAROSŁAWEM GRZĘDOWICZEM | fot. Zbigniew Wójcik

FALKON 2015 | fot. Marek Wójcik

FALKON 2015, ŁUKASZ FEDOROWICZ ODBIERA PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW | fot. Wojciech Czekała

GOŚĆ FALKONU 2015 – IAN MCDONALD | fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

FALKON 2015 | fot. Artur Łyś

FALKON 2015 | fot. Paweł Brześciński

GOŚĆ FALKONU 2015 – IAN MCDONALD | fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

ANDRZEJ ŁASKI, ANDRZEJ PILIPIUK, MAREK FARFOS
fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

HISTORIA FESTIWALU 2000-2019

FALKON 2015 | fot. Katarzyna Domańska

FALKON 2015 | fot. Artur Łyś

FALKON 2015 | fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

FALKON 2015 | fot. Karolina Rybak

FALKON 2015 | fot. Zbigniew Wójcik

→ PIĄTEK-NIEDZIELA TARGI LUBLIN

FANTASTYCZNA RZECZYWISTOŚĆ

KACPER SUŁOWSKI

Hala Targów Lublin w najbliższy weekend osiągnie największy współczynnik obecności „dziwnych postaci" na metr kwadratowy. W piątek rusza największy po tej stronie Wisły konwent fantastyki Falkon.

Festiwal w ciągu 16 lat stał się jedną z największych i najbardziej prestiżowych tego typu imprez w Polsce. Gromadzi miłośników książek, filmów, komiksów i wszelkiego rodzaju gier.

Na Falkonie odnajdą się wszyscy, którzy kochają to co magiczne, nadprzyrodzone i nierzeczywiste. Organizatorzy przewidują, że w tym roku w Targach Lublin pojawi się około 100 wystawców, a w programie imprezy znajdzie się ponad 600 punktów.

W obszernym harmonogramie tegorocznej odsłony konwentu znalazły się m.in. konkursy, turnieje gier, prelekcje, spotkania autorskie i pokazy filmowe.

Na liście gości znaleźli się m.in.: Andrzej Pilipiuk, Jakub Ćwiek, Jacek Komuda, Agnieszka Hałas czy Marcin Przybyłek. Na konwentowej scenie zaprezentują się m.in. grupa Pasażer, komik Jakub „Dem" Dębski i grupa Parkour Lublin. W tym samym miejscu zobaczymy też pokaz mody alternatywnej i nietypowej oraz widowisko audiowizualne „Grzech pierworodny / Eden".

MAGIA, MASAŻ I TURNIEJE

Jak zwykle organizatorzy przygotowali też bogatą ofertę warsztatów i prelekcji. Podczas spotkania „Iluzja i magia" wszyscy chętni dowiedzą się, na czym polega iluzjonistyczny show, czyli co robią magicy, by zwieść zmysły i dokonać niemożliwego. Wykład będzie połączony z prezentacją i pokazem iluzjonistycznym. Będzie można także nauczyć się tańca korafiskiego, wziąć udział w zajęciach z autoprezentacji i poćwiczyć masaż z różnych stron świata.

W programie znalazła się też cała paleta gier, turniejów i larpów połączona z warsztatami na temat tworzenia postaci, pisania scenariuszy i programowania.

Tradycyjnie organizatorzy przygotowali też mnóstwo atrakcji dla dzieci. Na najmłodszych uczestników konwentu czekać będą m.in. zajęcia z projektowania magicznych ptaków, pokazy kuglarskie, turniej gry w kapsle czy tworzenie niepowtarzalnych kostiumów herosa. W tym roku konwent wydaje specjalną antologię opowiadań, w której znajdą się teksty laureatów konkursu Pióra Falkonu. Oprócz debiutantów, w książce będzie można przeczytać prace takich autorów jak Andrzej Pilipiuk, Marcin Podlewski czy Agnieszka Hałas. Publikację będzie można kupić podczas konwentu na stoisku Fabryki Słów. ○

→ **Falkon odbędzie się 4-6 listopada w hali Targów Lublin. Bilety w cenie od 10 do 50 zł.**

16. Falkon za ami

Tysiące fanów świata fantazji

Tysiące gości i około pół tysiąca wydarzeń. RPG-i, LARP-y, planszówki, konsole, prelekcje, konkursy, pokazy, turnieje i koncerty. Kolejny, ogólnopolski konwent miłośników fantastyki za nami. To już szesnasta edycja Falkonu, największego po wschodniej stronie Wisły festiwalu poświęconego fantastyce.

Trzy dni w halach Targów Lublin minęły pod hasłem „Falkon Versus". Tu właśnie goście konwentu wzięli udział w spotkaniach autorskich, prelekcjach, panelach dyskusyjnych, konkursach i oczywiście jednej z większych atrakcji festiwalu, czyli turniejach. Nieustający maraton gier w gigantycznym Games Roomie gościł zarówno miłośników gier bez prądu, jak i gier elektronicznych. Oczywiście nie zabrakło wystawców, którzy zaprezentowali setki nowości ze świata fantastyki. Obok stoisk i stanowisk do gry znalazło się miejsce na scenę, na której można było podziwiać pokazy walk i tańców oraz posłuchać koncertów.

Jak podkreślają organizatorzy i potwierdzają sami goście, z roku na rok Falkon jest na coraz wyższym poziomie i zdobywa międzynarodowy prestiż.

MJ

WIĘCEJ ZDJĘĆ NA WWW.NOWYTYDZIEN.PL

DZIŚ W LUBLINIE

Falkon – święto fantastyki

• W hali Targów Lublin trwa 16. edycja Festiwalu Fantastyki Falkon. Organizatorzy spodziewają się nawet 9 tysięcy fanów fantastyki z całej Polski. W tym roku tematem wiodącym jest literatura. Gośćmi specjalnymi będą m.in. Marek Huberath, Jacek Komuda, Aneta Jadowska czy Andrzej Pilipiuk. Wśród gości światowa gwiazda science fiction brytyjski pisarz Ian McDonald. Impreza potrwa do niedzieli.

JAKUB ORZECHOWSKI

FALKON 2015 | fot. Honorata i Maciej Owczarewicz

4-6 LISTOPADA
WWW.FALKON.CO
FESTIWAL FANTASTYKI
FALKON

HEROSI FALKONU
FESTIWAL FANTASTYKI
FALKON
4-6 LISTOPADA 2016
WWW.FALKON.CO

HEROSI FALKONU
FESTIWAL FANTASTYKI
FALKON
4-6 LISTOPADA 2016
WWW.FALKON.CO

HEROSI FALKONU
FESTIWAL FANTASTYKI
FALKON
4-6 LISTOPADA 2016
WWW.FALKON.CO

FALKON 2016

Dziennik Wschodni 11
www.dziennikwschodni.pl, poniedziałek 7 listopada 2016

– Każdy może zostać tzw. cosplayerem – mówi Zuzanna Pikul (z prawej)

Falkon przyciągnął tłumy

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika” Szady

FALKON 2016 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

LUBELSKI kurier

dla seniorów 75 plus

Dziś część II

STR. 9-11

Zarabiamy coraz więcej

Gospodarka napędza wzrost wynagrodzeń, ale nie we wszystkich branżach

Zarobki

Piotr Nowak

Falkon 2016

Bohaterowie i poczwary na festiwalu fantastyki

STR. 8

08// www.kurierlubelski.pl

Kultura

Cała Polska spotkała się na Falkonie

Miłośnicy fantastyki oblegali Lublin

Falkon przyciąga dużych i małych

W ubiegły weekend w hali Targów Lublin odbył się największy festiwal fantastyki w naszym regionie. Na tegorocznym Falkonie spotkać było można czołowych twórców literatury fantastycznej. Nie zabrakło również sesji RPG i larp, warsztatów charakteryzacji, turniejów e-sportowych czy spotkań autorskich z gośćmi.

Tegorocznymi gwiazdami byli: **Andrzej Pilipiuk, Aleksandra „Shappi" Tora, Jarosław Grzędowicz i Jakub Ćwiek.** Festiwalowi towarzyszyły wykłady i prelekcje, dotyczące m.in. kultowych wypadków pseudonauki czy filmów klasy B. Festiwalowe sale ubarwiali jego liczni fani, przebrani w stroje ulubionych bohaterów. To dla nich odbył się, tradycyjny już Konkurs Odlotowych Strojów. Miłośnicy sztuk walki mogli spróbować swoich sił na specjalnej arenie, gdzie walczono tylko bezpiecznymi „mieczami". Na najmłodszych uczestników festiwalu czekała specjalnie przygotowana strefa, gdzie mogli zobaczyć pokaz iluzji, stworzyć niepowtarzalny strój superbohatera czy pobawić się w gry planszowe. (MAJ)

WIĘCEJ ZDJĘĆ NA WWW.NOWYTYDZIEN.PL

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2016 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2016 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2016 | fot. Krzysztof Drozd

FALKON 2016 | fot. Agnieszka „Achika” Szady

16 Dziennik Wschodni
czwartek 3 listopada 2016 www.dziennikwschodni.pl

Fantastyczny Falkon

WYDARZENIE Falkon rozpoczyna się w piątek, 4 listopada i potrwa do niedzieli. To już XVII odsłona tego największego w województwie konwent miłośników fantastyki. Na uczestników festiwalu czeka sporo nowości, jak chociażby Namiot Widowisk, w którym odbędą się koncerty, pokazy mody i iluzji czy konkurs KOSplay. W ramach festiwalu utworzona zostanie również strefa Geek Zone. Organizowane w niej będą wyspecjalizowane prelekcje dotyczące bardzo intrygujących zagadnień. W sobotę w naukowej Sali Wiedzy Zakazanej będzie można również przyjść i posłuchać Andrzeja Pilipiuka. Miłośnicy literatury fantastycznej podczas Falkonu będą mieli okazję dostać autograf od czołowych polskich twórców tego nurtu. Książki podpisywać będą m.in.: Jacek Komuda, Marcin Podlewski, Marek Braniewski, Jakub Ćwiek, Witold Jabłoński, Marcin Przybyłek, Anna Lange, Jarosław Grzędowicz, Andrzej Pilipiuk, Aneta Jadowska i Maja Lidia Kossakowska. Cena biletu normalnego na wszystkie dni festiwalu wynosi 50 zł. Za wstęp na jeden dzień zapłacimy 30 (piątek), 40 (sobota) lub 20 zł (niedziela). Więcej na stronie falkon.co.

DD

FOT. MATERIAŁY ORGANIZATORA

Fani fantastyki już zacierają ręce

Falkon nadchodzi

Już za tydzień, w dniach 3-5 listopada, w halach Targów Lublin odbędzie się największe święto miłośników fantastyki – Falkon.

Pasjonaci tej tematyki w książkach, filmach, komiksach czy grach komputerowych mogą zacierać ręce. Atrakcji na imprezie, której tradycja sięga już 17 lat, będzie co niemiara. Lubelski Falkon ewoluował przez ten czas od małej imprezy grupki zapaleńców do rangi jednego z głównych festiwali fantasy w Polsce.

Program tegorocznej imprezy zawiera aż 600 punktów, w tym prelekcje, spotkania autorskie, konkursy, turnieje, warsztaty oraz jeden z największych GamesRoomów w Polsce. Sala do gier będzie otwarta 24 godziny na dobę. W innej znajdzie się strefa dla dzieci (Kid Zone) i miejsce dla pasjonatów e-sportu. **CH**

FALKON 2017, SŁAWOMIR NIEŚCIUR I MARCIN PRZYBYŁEK - AUTOGRAFY | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FOT. JACEK GÓŹDŹ

FALKON 2017 | fot. Julia Sinielewicz, Mateusz Powszedniak, Michał Michalski

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

To będzie fantastyczny weekend. Czas na Falkon

Trzy dni wypełnione setkami wydarzeń związanych z fantastyką i kulturą alternatywną – tak zapowiada się 18. edycja festiwalu Falkon

TOMASZ KOWALEWICZ

Tegoroczna odsłona imprezy wystartuje w piątek pod znakiem Federacji. - To pod tym sztandarem będziemy przybliżać fantastykę uczestnikom, którzy w takiej formie doświadczają jej po raz pierwszy, a przed stałymi bywalcami festiwalu otworzymy liczne światy fantastyki. Razem odwiedzimy Coruscant, Altdorf, neuroshimowe Appalachy oraz mnóstwo innych miejsc - pisze na stronie Falkona jego główny koordynator Mateusz Pisuk.

W programie festiwalu tradycyjnie już znalazły się wykłady, warsztaty, pokazy i wszelkiego rodzaju gry: komputerowe, konsolowe, planszowe, karciane, czy bitewne. Nie zabraknie bloku e-sportu, czyli sześciu turniejów w takie gry jak Counter Strike: Global Offensive, Fifa 18, Tekken 7, czy Forza 3 Horizon. Będzie też strefa fantastycznych inicjatyw, do której warto zajrzeć chociażby po to, by poskakać na mobilnej trampolinie, pograć w planszówki, czy wybrać się w sentymentalną podróż do początków elektronicznej rozrywki z takimi tytułami jak Pac Man, Mario, czy Sonic.

Na uczestników czeka ponadto kilkadziesiąt stoisk handlowych, informacyjnych i programowych. W trakcie imprezy będzie można m.in. zakupić książki, komiksy, fantastyczne stroje i gadżety, a także porozmawiać ze swoimi idolami. Gościem Falkonu będzie m.in. pisarz Andrzej Pilipiuk, twórca niezapomnianej postaci Jakuba Wędrowycza i niezliczonych opowiadań, czy Piotr „Dewal Rybajło" Wierzbowski, dziennikarz i youtuber.

Jak podkreślają organizatorzy imprezy, Falkon - z lokalnego zlotu zapaleńców - wyewoluował przez lata w jeden z największych i najbardziej liczących się festiwali fantastyki w Polsce gromadzących miłośników książek, filmów, komiksów i wszelkiego rodzaju gier. Świadczy o tym m.in. liczba przeszło 600 wydarzeń, z którymi zetkną się w tym roku uczestnicy lubelskiego wydarzenia. - W latach 90. fantastyka była pewnego rodzaju niszą, obecnie to jeden z głównych nurtów popkultury. Ludzie grają w gry o takiej tematyce, chodzą do kina, więc to zainteresowanie przeniosło się także na nasz festiwal. Obecnie Falkon cieszy się ogromnym zainteresowaniem, co wynika nie tylko z jego tradycji, ale także z organizacji na najwyższym poziomie - mówi Krzysztof Księski, prezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza", pomysłodawca organizator lubelskiej imprezy.

Większość wydarzeń odbędzie się w dniach 3-5 listopada hali Targów Lublin (miłośnicy gier fabularnych i larpów powinni też zajrzeć do Szkoły Podstawowej nr 20 przy ul. Piłsudskiego 26). Karnety na cały festiwal w cenie 40 i 60 zł. Piątek - 15 i 25 zł, sobota - 30 i 40 zł, niedziela - 10 i 20 zł. Szczegółowe informacje na stronie www.falkon.eu. ●

Lublin
Piątek, 3 listopada 2017

kultura//03

Miejsce, gdzie szturmowiec imperialny mówi dobranoc i czyta japoński komiks

Festiwal

Żeby przeżyć szok kulturowy nie trzeba wyjeżdżać poza granice Polski. Wystarczy w najbliższy weekend wybrać się na Festiwal Fantastyki Falkon.

Piotr Nowak
p.nowak@kurierlubelski.pl

Przebieranki, spotkania z pisarzami, gry komputerowe i takie, które ograniczą jedynie imaginacja uczestników. Przez najbliższe trzy dni Lublin zamieni się w polską stolicę fantastyki. Od dzisiejszego południa w Targach Lublin spotkamy osoby przebrane za bohaterów gier, książek, komiksów i filmów. Myliłby się jednak ten, kto myślałby, że to tylko zabawa.

Niektórzy traktują Falkon wyjątkowo poważnie. Wystarczy spojrzeć na tematykę poszczególnych prelekcji. Uczestnicy będą dyskutować o wpływie pogody na wojny, najsłynniejszych [illegible] w dziejach, najstraszniejszych epidemiach, a także moralności w świecie Harry'ego Pottera.

Wielbiciele fantastyki naukowej wezmą na warsztat słabsze powieści i będą dyskutować o różnicach pomiędzy space-opera i postapo, obalać najpopularniejsze mity medyczne i rozmawiać o fenomenie turbosłowian. Kwintesencją konwentów są całonocne sesje RPG. Jedna z hal Targów Lublin zamieni się w gigantyczną salę do gier z ponad 300 tytułami czekającymi na wypożyczenie. Wrażenie robią liczby związane z Falkonem. W ubiegłym roku festiwal odwiedziło prawie 10 tys. osób. Wśród nich młodzież szkolna, ale też stateczni pracownicy korporacji, którzy przyjechali do Lublina z najodleglejszych zakątków Polski tylko po to, żeby zdobyć autograf ulubionego pisarza lub poczuć tutejszy klimat.

Osoba, która nie spotkała się nigdy z fenomenem filmów animowanych z dalekiej Japonii i nie rozumie poczucia humoru polskich youtuberów może przeżyć tu szok kulturowy. A fani fantastyki mogą się przekonać, że osób o podobnych zainteresowaniach jest naprawdę dużo i z roku na rok ich przybywa.

Tegoroczny program festiwalu składa się z ponad 600 punktów, wśród których są prelekcje, konkursy, turnieje, warsztaty. Będzie można porozmawiać z youtuberami (Jakub „Dem" Dębski i Grupa Filmowa Darwin) i pisarzami (m.in. Andrzej Pilipiuk). Początek dziś o godz. 12. Impreza potrwa do niedzieli do godz. 16.00. ●

Tradycją Falkonu jest konkurs cosplayerów, czyli osób przebierających się za postacie ze świata filmów, książek, komiksów i gier komputerowych. Zmagania rozpoczną się dziś. Głosy będzie można oddawać do jutra do godz. 17. Wyniki poznamy w sobotę o godz. 21.

● XVIII Festiwal Fantastyki Falkon „Join The Federation", Targi Lublin, ul. Dworcowa 11, piątek - niedziela

FALKON 2017, ANDRZEJ PILIPIUK I GODRYK | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017, MARCIN PODLEWSKI I PAWEŁ MAJKA | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FOTOREPORTAŻ

Tłumy na Falkonie

WYDARZENIE 9500 osób odwiedziło w tym roku Festiwal Fantastyki Falkon. Lublin już po raz ostatni uroczyście zamienił się na trzy dni w polską stolicę fantastyki.

– Zacznę nieco nietypowo, bo bardzo dużo. Mieliśmy gotowe tyle samo odwiedzających co w ubiegłym roku – mówi Agata Ściborek, rzeczniczka Falkonu.

Tegoroczny Falkon pod hasłem „Join The Federation" zaczął się w piątek i trwał do niedzieli. Na uczestników imprezy czekało ponad 600 punktów programu.

Nie zabrakło ciekawych spotkań z polskimi i zagranicznymi autorami, prelekcji i paneli dyskusyjnych, konkursów, warsztatów i wystaw, stoisk handlowych, gier, konkursów, bohaterowie z uniwersum Star Wars byli blok e-sportu, który zapowiadany jest jako największe gamingowe wydarzenie na Lubelszczyźnie od wielu lat. (KP)

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017 | fot. Julia Sinielewicz, Mateusz Powszedniak, Michał Michalski

FALKON 2017 | fot. Damian Gerhard

FALKON 2017, SPOTKANIE Z WITOLDEM JABŁOŃSKIM, KLAUDIA HEINTZE | fot. Valeria Sviridova

FALKON 2017 | fot. Agnieszka Krzyżewska i Piotr Banach

FALKON 2017, ANDRZEJ PILIPIUK – AUTOGRAFY | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

FALKON 2017 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

Kosmici i elfy. Fantastyczne postacie opanowały Lublin

Już po raz osiemnasty Lublin zamienił się w stolicę polskiej fantastyki. W miniony weekend Targi Lublin przeżywały prawdziwe oblężenie.

Piotr Nowak
p.nowak@kurierlubelski.pl

FOT. MAŁGORZATA GENCA

▶ **Ważną częścią Falkonu był konkurs na najlepsze przebranie za postać ze świata filmów, gier, komiksów lub literatury**

FOT. MAŁGORZATA GENCA

▶ **Podczas Falkonu można było wziąć udział w turniejach gier**

Gracze, fani literatury, komiksów i filmów z gatunków fantasy i fantastyki naukowej z całej Polski spotkali się w Lublinie. - Można się tu poczuć kimś innym, oderwać od szarej rzeczywistości - przyznaje Rafał, który przyjechał z Małopolski, by spotkać się ze znajomymi i spróbować swoich sił w grze fabularnej.

Na inną rozrywkę stawia trzech mieszkańców Dęblina, który na festiwal przyjechali w przebraniach Nazguli z „Władcy Pierścieni". Przygotowanie kostiumów trwało miesiąc. Po co to wszystko? - Dla zabawy - odpowiada Kacper, dowódca upiorów. - Konwenty to jedyne miejsca, gdzie ludzie mogą poprzebierać się za ulubione postacie z gier, filmów, seriali, czy komiksów i nie będą za to linczowani na ulicy - wyjaśnia fan dzieł Tolkiena.

Pierwsza edycja imprezy odbyła się w 2000 r. i od tego czasu cieszy się rosnącym zainteresowaniem. Według danych organizatorów, do sobotniej nocy na Falkon przyszło ponad 8 tys. osób. Ostateczny wynik będzie jeszcze lepszy, bo część atrakcji zaplanowano także na niedzielę.

Specjaliści przyznają, że fantastyka już dawno przestała być marginesem kultury. - Wystarczy wspomnieć, że laureatem tegorocznej nagrody Nobla został Kazuo Ishiguro. Przynajmniej w dwóch jego książkach pojawiają się motywy fantastyczne, jak klony i legendy arturiańskie - powiedział podczas jednej z prelekcji pisarz Michał Cetnarowski, który w 2016 r. został laureatem Nagrody Zajdla, największego wyróżnienia w polskiej fantastyce. - Fantastyka służy wyobrzymieniu i wyostrzeniu. Dlatego jest taka modna - przyznał Kamil Śmiałkowski, krytyk i scenarzysta komiksowy. ● (OP)

Fantastyka z niezwykłym klimatem

- Bywam tu co roku, bo uważam, że to jeden z najciekawszych polskich konwentów - mówi o Falkonie 27-letnia Joanna, która na co dzień uczy muzyki w jednej z poznańskich podstawówek. Na lubelski festiwal fantastyki przyjechało kilka tysięcy ludzi z całego kraju.

TOMASZ KOWALEWICZ

Trudno wyobrazić sobie postać ze świata fantastyki, której zabrakłoby w weekend w hali Targów Lublin. Falkon przyciągnął do naszego miasta m.in. bohaterów „Gwiezdnych wojen" i najpopularniejszych gier, ikony horrorów, czy postaci doskonale znane z komiksów Marvela.

Zabawa w przebieranie

27-letnia Joanna z Poznania wcieliła się w smoczycę Flemeth z fabularnej gry Dragon Age. - Już kilka lat temu, patrząc na tę postać, myślałam sobie, że świetnie byłoby się za nią przebrać. Gdy przyszedł czas na cosplay (z ang. costume playing - zabawa w przebieranie), zaczęłam od prostych strojów, ale niedawno stwierdziłam - czemu nie spróbować zamienić się we Flemeth - tłumaczy 27-latka. Na Falkon przyjeżdża od lat, bo, jak podkreśla, choć to wielka impreza, klimatem przypomina małe konwenty, na których wszyscy czują się jak w rodzinie. - Nawiązałam tu już mnóstwo znajomości. Z powodu stroju ludzie sami podchodzą i rozmawiają, a po imprezie odnajdujemy się w internecie i utrzymujemy kontakt przez lata - tłumaczy.

Fantastyka to jej hobby, bo na co dzień Joanna uczy muzyki w jednej ze szkół podstawowych w Poznaniu. - Niektórzy uczniowie wiedzą o moich nietypowych zainteresowaniach, bo wszystko można dziś znaleźć w internecie. Zdarzało się też, że na poznańskich konwentach widziałam swoich uczniów. Ale chyba bali się podejść, bo tylko patrzyli na mnie z daleka - śmieje się uczestniczka Falkonu.

Stroje nawet za 5 tys. złotych

Dziesiąty raz na lubelski festiwal fantastyki przyjechała też Kata-

pracuje jako inżynier w warszawskiej firmie zajmującej się przemysłem kosmicznym. - Jestem weteranką tej imprezy i zamierzam bywać na niej co roku. Lubię grać w gry komputerowe i czytać książki fantasy, a to wszystko świetnie pasuje do konwentu, na który przyjeżdżają tacy sami ludzie jak ja. To niesamowite - wyjaśnia Katarzyna.

Podkreśla przy tym, że cosplay to bardzo drogie hobby. - Pomijając fakt, że trzeba zakupić wszystkie tkaniny, to dochodzą jeszcze takie rzeczy jak kleje, farby, a nawet maszyna do szycia. Mam trzy stroje, a najdroższy z nich kosztował jakieś 700 zł. Ale za wypasione rzeczy trzeba płacić już dużo więcej. Słyszałam, że niektórzy potrafią zainwestować nawet 5 tys. złotych w swoje przebranie - dodaje Katarzyna.

z fantastyką i kulturą alternatywną. Głównym miejscem akcji był gamesroom w hali Targów Lublin z grami planszowymi i karcianymi, miejscem na makiety do gier bitewnych i strefą gier elektronicznych.

W programie festiwalu tradycyjnie już znalazły się wykłady, warsztaty, pokazy i wszelkiego rodzaju gry: komputerowe, konsolowe, planszowe, karciane, czy bitewne. Była też strefa fantastycznych inicjatyw, do której trzeba było zajrzeć chociażby po to, by poskakać na mobilnej trampolinie, pograć w planszówki, czy wybrać się w sentymentalną podróż do początków elektronicznej rozrywki z takimi tytułami, jak: Pac Man, Mario, czy Sonic.

Na uczestników czekało ponadto kilkadziesiąt stoisk handlowych, informacyjnych i programowych.

Święto fantastyki w Lublinie

Falkon zachwycił

Tłumy pasjonatów fantastyki okupowały w miniony weekend (3-5 listopada) halę Targów Lublin przy ul. Dworcowej 11. Nasze miasto okrzyknięto stolicą fantazji, wyobraźni. A wszystko za sprawą Festiwalu Fantastyki Falkon, który w naszym mieście odbył się już po raz 17.

Nasz Falkon znany jest w całej Polsce, nie tylko ze względu na świetną organizację, ale również z uwagi na bardzo wysoki poziom prezentowanych wydarzeń. To jedna z największych tego imprez w kraju. Dość powiedzieć, że program tegorocznego festiwalu składał się z ponad 600 pozycji. Każdy znalazł coś dla siebie: bezlik przebierańców w kostiumach księżniczek, wojowników, kosmitów i innych tworów fantazji, mnóstwo literatury, setki gier, przeróżnych gadżetów: od kubków, po sztylety i katany.

Gracze komputerowi rywalizowali w piłkarską Fifę 18, „uczestniczyli" w pojedynkach komputerowych (Tekken). Kibicowało im wielkie grono obserwatorów.

W Falkon włączono też najmłodszych. W strefie „Kid" maluchy angażowały się w konkursy plastyczne, zgadywanki, warsztaty orgiami, wyścigi w workach i wiele atrakcji.

W wyodrębnionych salach odbywały się prelekcje. Np. **Adam Podlewski** przekonywał o tym, że Wielka Lechia generuje wyobraźnię twórców fantasy. Natomiast **Marta Kładź-Kocot** mówiła o walce o pozycję postaci kobiecych w fantastyce. Jej zdaniem przełamuje się powoli stereotyp, że bohaterki fantastyki i fantasy muszą kojarzyć się źle, albo jako zdobycz, albo ofiara, albo jako wiedźmy, czarownice, itp.

Wydarzenie rozpoczęło się w piątkowe popołudnie i trwało do późnych godzin w niedzielę. Imprezę zorganizowano przy pomocy finansowej Miasta Lublin. **BCH**

FOT. WOJCIECH CZEKAŁA

FOT. MACIEJ WOJTAK

Fantastyczna impreza

12 października rusza Festiwal Fantastyki Falkon. Impreza organizowana jest już po raz 19, a w programie tegorocznej edycji znajdziemy ponad 500 wydarzeń

MONIKA BLANDYNA LEWKOWICZ

W dniach 12-14 października odbędzie się Festiwal Fantastyki Falkon. Początki wydarzenia sięgają 2000 roku: - W Lublinie działało wielu fanów fantastyki, którzy w pewnym momencie zebrali się i postanowili zrobić swoją własną imprezę. W tym celu powstało Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza", które jest oficjalnym organizatorem wydarzenia. Pierwszy Falkon odbył się w 2000 roku. Wszystko działo się IV Liceum Ogólnokształcącym im. Stefanii Sempołowskiej. Pierwsza edycja przyciągnęła 430 osób. W 2007 roku Falkon został przeniesiony do Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji. 4 lata później w wydarzeniu wzięło udział już ok. 2500 osób. Od 6 lat impreza organizowana jest w siedzibie Targów Lublin. Poprzednia edycja zgromadziła 9200 uczestników. W tym roku spodziewamy się nowego rekordu, czyli ponad 10 tysięcy osób - opowiada Marcin Nieznaj, koordynator promocji Festiwalu Fantastyki Falkon.

Wschód słowiańskich mitów

Na lubelski festiwal zjeżdżają się fani z całej Polski: - Niemal 40 proc. uczestników ubiegłorocznej edycji to osoby spoza województwa lubelskiego. Ale Falkon od początku pomyślany był jako festiwal ogólnopolski. Od 1 edycji przyjeżdżali do nas fani z różnych części kraju - wspomina Marcin Nieznaj.

Temat tegorocznej edycji to „Wschód słowiańskich mitów": - Słowiańskość w popkulturze przechodzi pewnego rodzaju renesans. Liczne nawiązania do tej tematyki możemy znaleźć m. in. w książkach i grach komputerowych (np. Wiedźmin), a także w muzyce (zespół Żywiołak). Nie tylko mitologia nordycka czy japońska zasługuje na szersze miejsce w naszej kulturze. Mitologia słowiańska ma wiele do zaoferowania i uważamy, że warto ją promować - podkreśla Marcin Nieznaj.

Sesje, goście i turnieje

Tegoroczna edycja Falkonu to ponad 500 wydarzeń. Tradycją jest już konkurs strojów cosplay, sesje gier RPG i gier planszowych. Ważnym punktem programu jest także konkurs na najlepszą grę typu LARP. Uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają opowieść, podobnie jak w improwizowanym teatrze.

Falkon to także spotkania z twórcami związanymi z fantastyką. Wśród gości-prozaicy w Falkonie wezmie udział m. in. Andrzej Pilipiuk, Agnieszka Hałas, Jacek Piekara czy Robert Wegner. Imprezę odwiedzi także Tomasz Knapik, Grupa Filmowa Darwin (znana głównie z zabawnych, ale profesjonalnych filmów zamieszczanych na YouTube) oraz Wiktor Strzibog; felietonista, kulturoznawca, autor projektu Kraina Grzybów TV.

Na Falkonie pojawią się również goście z zagranicy, a wśród nich Ian R. MacLeod, jeden z najciekawszych współczesnych twórców literatury fantastycznej z Wielkiej Brytanii. Falkon to także prelekcje i panele dyskusyjne. Uczestnicy dowiedzą się np. jak stawiać pierwsze kroki w pisaniu fantastyki czy projektowaniu gier planszowych, czy przemoc w fantastyce jest koniecznością oraz... czy można przeżyć wybuch jądrowy.

Ubiegłoroczna edycja Festiwalu Fantastyki Falkon zgromadziła 9200 uczestników

Konkurs talentów

Planowane są warsztaty charakteryzacji, decoupage, dubbingu czy pisma konnabskiego. W trakcie imprezy odbędą występy grup tanecznych, teatralnych i muzycznych (Żywiołak, Ethnopolis, Ursa czy 6BM), a także pokazy pirotechniczne. Jednym z nowych punktów programu jest „Konkurs Talentów". Klasycznym dopełnieniem atrakcji będzie Falkon Arena, na której zobaczymy pokazy sztuk walk oraz rekonstruktorów historycznych.

Organizacja tak dużego wydarzenia to nie lada wyzwanie: - Impreza nie mogłaby się odbyć bez naszych wolontariuszy. W tym roku będzie ich niemal 300. W latach ubiegłych przekraczaliśmy liczbę 400. Tylko dzięki nim możliwe jest przeprowadzenie tak wielkiego przedsięwzięcia. Często wolontariusze zostają z nami najdłużej i dołączają do grona organizatorów i koordynatorów - dodaje Marcin Nieznaj.

Bilety na Falkon 2018 do nabycia w kasach Targów Lublin. Na wszystkie dni: 60 zł (ulgowy 40 zł); piątek - 25 zł/15 zł; sobota - 40 zł/30 zł; niedziela - 20 zł/10 zł. Dzieci do 6 roku życia wchodzą za darmo. Osoby poniżej 18 roku życia, aby wejść samodzielnie na festiwal – przy zakupie biletu potrzebują pisemnej zgody rodziców.

SZCZEGÓŁY NA WWW.FALKON.CO

Festiwal Fantastyki Falkon

WYDARZENIE Jeden z największych konwentów fantastyki w Polsce rozpoczyna się dziś, 12 października o godzinie 15 i potrwa do niedzieli 14 października, do godziny 16. Impreza odbywa się w siedzibie Targów Lublin, przy ul. Dworcowej 11

Temat tegorocznej edycji to „Wschód słowiańskich mitów". - Słowiańskość w popkulturze przechodzi pewnego rodzaju renesans. Liczne nawiązania do tej tematyki możemy znaleźć m. in. w książkach i grach komputerowych (np. Wiedźmin), a także w muzyce (zespół Żywiołak). Nie tylko mitologia nordycka czy japońska zasługuje na szersze miejsce w naszej kulturze. Mitologia słowiańska ma wiele do zaoferowania i uważany, że warto ją promować - wyjaśnia Marcin Nieznaj, koordynator promocji Festiwalu Fantastyki Falkon. Wśród wydarzeń znajdziemy więc pokaz mody słowiańskiej, a także prelekcje i warsztaty nawiązujące do życia Słowian. Będzie też można spróbować swoich sił w rekonstrukcji języka prasłowiańskiego oraz tworzeniu mieczy, wianków oraz masek słowiańskich.

Tradycją Falkonu jest konkurs strojów cosplay. W specjalnie przygotowanym Games Roomie odbędą się z kolei pokazy i turnieje rozmaitych gier planszowych. Ważnym punktem programu są także gry typu LARP. Na tegorocznym falkonie odbędzie się druga edycja największego konkursu lampowego w Polsce „Larpowe Laury". 10 grup powalczy o nagrodę główną, czyli 3 tysiące złotych. Zawody będą rozgrywane w piątek od 16 do 23 i w sobotę 10 do 2 nad ranem. W Falkonie wezmą udział zaznani cosplayerzy, jak na przykład Elena Samko, która poprowadzi warsztaty charakteryzacji.

Falkon to także spotkania z twórcami związanymi z fantastyką. Gościem imprezy będzie Andrzej Pilipiuk, autor cyklu opowiadań o przygodach Jakub Wędrowcza. Będzie Agnieszka Hałas i Robert Wegner. Imprezę odwiedzi również Tomasz Knapik, Grupa Filmowa Darwin oraz Wiktor Stribog; felietonista, kulturoznawca, autor projektu Kraina Grzybów TV.

Nie zabraknie gości z zagranicy: Ian R. MacLeod to jeden z najciekawszych współczesnych twórców literatury fantastycznej z Wielkiej Brytanii.

Będą też prelekcje i panele dyskusyjne; w tym cały blok prelekcji poświęconych grom RPG. Klasyczne dopełnienie atrakcji to Falkon Arena. W tym miejscu odbędą się występy grup tanecznych, teatralnych i muzycznych (Żywiołak, Ethnopolia, Ursa czy 6BM) i liczne pokazy. W sobotę o godzinie 13.00 rozpocznie się tutaj turniej walk na miecze. Uczestnicy będą rywalizować o tytuł „najlepszego woja falkonu".

Oficjalne zakończenie imprezy zaplanowano w niedzielę o godzinie 15.

Bilety na Falkon 2018 do nabycia w kasach Targów Lublin. Na wszystkie dni: 60 zł (ulgowy 40); piątek: 25 zł/15 zł; sobota: 40 zł/30 zł; niedziela: 20 zł/10 zł. Dzieci do 6 roku życia wchodzą za darmo. Osoby poniżej 18 roku życia, aby wejść samodzielnie na festiwal, przy zakupie biletu potrzebują pisemnej zgody rodziców.

Szczegóły na www.falkon.co

MONIKA BLANDYNA LEWKOWICZ

Ubiegłoroczna edycja Festiwalu Fantastyki Falkon zgromadziła 9200 uczestników. W tym roku organizatorzy spodziewają nowego rekordu, czyli ponad 10 tysięcy uczestników

FOT. MATEUSZ POWSZEDNIAK

FOT. MATEUSZ POWSZEDNIAK

FALKON 2018, IAN R. MCLOAD – SPOTKANIE AUTORSKIE

FOT. MAGDA SOLARZ

FOT. AGATA MIKRUT

FALKON 2018, SPOTKANIE Z TOMASZEM KNAPIKIEM

FOT. PATRYCJA WINIARCZYK

FOT. PATRYCJA WINIARCZYK

FOT. MATEUSZ POWSZEDNIAK

FOT. MICHAŁ MICHALSKI

FOT. MICHAŁ MICHALSKI

FOT. KRYSTIAN HARLEJ

FOT. GABRIELA SZCZYPA

LUBLIN

FALKON: Wschód słowiańskich mitów

WYDARZENIE To było hasło 19. już edycji Festiwalu Fantastyki Falkon organizowanego przez Lubelskie Stowarzyszenie Fantastyki „Cytadela Syriusza". Od piątku do niedzieli w siedzibie Targów Lublin odbyło się ponad 500 wydarzeń. Były warsztaty, panele dyskusyjne i spotkania z pisarzami. Były gry wideo i gry planszowe. Był turniej cosplay, były pokazy mody, jak choćby pokaz projektantki Barbary Dumańskiej. Na wybiegu zaprezentowano 50 kreacji: rusałki, strzygi, marzanny i zielarki.

→ Od PIĄTKU FESTIWAL FANTASTYKI

SŁOWIAŃSKIE MITY NA FALKONIE

TOMASZ KOWALEWICZ

Wschód słowiańskich mitów – pod takim hasłem odbędzie się w weekend 19. edycja Festiwalu Fantastyki Falkon. Podczas trzydniowej imprezy zaplanowano ponad 500 wydarzeń związanych z szeroko pojętą fantastyką i kulturą alternatywną.

Podobnie jak w poprzednich latach, głównym miejscem akcji będzie gamesroom w hali Targów Lublin z grami planszowymi i karcianymi, miejscem na miniaturki do gier bitewnych i strefą gier elektronicznych. Program imprezy nawiąże tym razem do Słowian, którzy wieki temu osiedlili się na terenie współczesnej Polski. - Zabierzemy Was w niezwykłą podróż w czasie i ofiarujemy się do epoki dawnych Słowian. Co za tym idzie sięgniemy głęboko do naszych korzeni. Postaramy się możliwie najlepiej przybliżyć ich kulturę, obyczaje a co najważniejsze, mitologię słowiańską oraz to w jaki sposób przez wieki oddziaływała na nasze tradycje, a współcześnie popkulturę - zapewnia Mateusz Pelak, główny koordynator Falkonu.

GRY, GOŚCIE, STOISKA...

W programie festiwalu tradycyjnie już znalazły się wykłady, warsztaty, pokazy i wszelkiego rodzaju gry: komputerowe, konsolowe, planszowe, karciane czy bitewne. Wszystkie rozgrywki odbywać się będą pod bacznym okiem sędziów, którzy następnie ocenią graczy według ustalonych kryteriów. Na uczestników czekają też różnorodne bloki tematyczne, w tym m.in literacki, popkulturowy, larpowy i naukowy. Nieodłącznym elementem wydarzenia jest konkurs KOSplay dla najbardziej kreatywnych twórców kostiumów.

Na Falkonie znajdzie się ponad to kilkadziesiąt stoisk handlowych, informacyjnych i programowych. W trakcie imprezy będzie można m.in. zakupić książki, komiksy, fantastyczne stroje i gadżety, a także porozmawiać ze swymi idolami. Gościem Falkona będzie m.in. pisarz Andrzej Pilipiuk, twórca nie-zapomnianej postaci Jakuba Wędrowycza i niezliczonych opowiadań, Ian R. MacLeod, jeden z najciekawszych współczesnych twórców literatury fantastycznej z Wielkiej Brytanii, czy Tomasz Knapik, znany polski lektor filmowy, radiowy i telewizyjny.

LICZĄCY SIĘ FESTIWAL

Falkon z lokalnego zlotu zapaleńców wyewoluował przez lata w jeden z największych i najbardziej liczących się festiwali fantastyki w Polsce gromadzących miłośników książek, filmów, komiksów i wszelkiego rodzaju gier. Świadczy o tym m.in. liczba kilkuset wydarzeń, z którymi notkną się w tym roku uczestnicy lubelskiego wydarzenia.

Większość wydarzeń odbędzie się w dniach 12-14 listopada hali Targów Lublin (miłośnicy gier fabularnych i larpów powinni też zajrzeć do Szkoły Podstawowej nr 20 przy al. Piłsudskiego 26). Karnety na cały festiwal w cenie 40 i 60 zł Piątek - 15 i 25 zł, sobota - 30 i 40 zł niedziela - 10 i 20 zł. Szczegółowe informacje na stronie www.falkon.co.

BEZPŁATNY DODATEK DO GAZETY

Piątek, 12/10/2018

Piątek wieczorem

Zalewski śpiewa Niemena. Koncert artysty z lubelskimi korzeniami dziś w Centrum Spotkania Kultur
STR. 2

Święci idioci i ludzkość w obłędzie. Rosyjska klasyka i czeska trauma na zakończenie Konfrontacji Teatralnych
STR. 3

Metro. Stacji końcowej nie widać. Słynny musical Janusza Józefowicza w niedzielę w hali Globus w Lublinie
STR. 3

Fantastyka na słowiańską nutę. Dziś rusza Falkon

„Cudze chwalicie, swego nie znacie" - powtarzają za bajkopisarzem organizatorzy Falkonu. I zapraszają do świata słowiańskich mitów

Festiwal
Piotr Nowak

Spotkania autorskie, dyskusje o literaturze i filmach, warsztaty, turnieje gier i nieoficjalna - na festiwalową scenę powraca muzyka. Gwiazdą pierwszego dnia Falkonu będzie zespół „Żywiołak". A to zaledwie część atrakcji.

Dziewiętnasta edycja Festiwalu Fantastyki Falkon startuje dziś. W programie imprezy m.in. pokaz mody słowiańskiej, turniej na najlepszego woja, słowiański grób i warsztaty języka prasłowiańskiego. Łatwo zauważyć, że przez najbliższe dni przymiotnik „słowiański" będzie odmieniany przez wszystkie przypadki. To celowy zabieg organizatorów.

- Mitologie odżywają w popkulturze. Głównie można zaobserwować modę na mitologię japońską i nordycką, ale uważamy, że mitologia słowiańska wcale nie jest gorsza. My również mamy się czym pochwalić - przekonuje Marcin Nierwa, koordynator Falkonu.

Słowiańskość festiwalu będzie można również dostrzec na scenie. W piątek wystąpią zespoły „Rhinopoka" i „Żywiołak", a w sobotę „Ursa" i „ABM". Największym dorobkiem muzycznym z całej czwórki może się pochwalić „Żywiołak". Kapela powstała (!) lat temu i od tego czasu wypracowała swój własny styl gatunkowy czerpiący ze słowiańskiej muzyki ludowej i ciężkiego rocka. Utwory instrumentalne autorstwa lidera grupy Roberta Ławcewicza trafiły na ścieżkę dźwiękową gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon". W ten sposób dźwięki spod polskich strzech trafiły do milionów graczy na całym świecie. „Żywiołaka" usłyszymy dziś o godz. 21.

Tym co zawsze przykuwa uwagę stałych bywalców konwentów i zwykłych ciekawskich jest konkurs dla cosplayerów, czyli twórcy najbardziej pomysłowych charakteryzacji.

Jedną z największych zalet imprezy jest możliwość spotkania pisarzy (spotkania autorskie zapowiedzieli m.in. Jacek Piekara, Agnieszka Hałas, Robert M. Wagner, Ian R. MacLeod, Jacek Komuda i Andrzej Pilipiuk), popularnych twórców internetowych (Piotr Kosek z youtubowego kanału Astrofaza i Grupa Filmowa Darwin), twórców komiksów, naukowców, kulturoznawców i, po prostu, ciekawych ludzi.

- Bardzo rozpoznawalnym gościem będzie lektor filmowy Tomasz Knapik. Dla wielu to ucieszy być pierwsza okazja, żeby nie tylko usłyszeć jego głos, ale też zobaczyć go na żywo - mówi koordynator. Program imprezy przekonuje, że Falkon to impreza dla ludzi o szerokich horyzontach. Bo gdzie indziej znaleźć festiwal, na którym można zagrać w gry, posłuchać muzyki, spotkać ulubionego pisarza, a w wolnych chwilach wziąć udział w wykładach o obrzędach pogrzebowych pogańskich Słowian, ewolucji okultystycznych i w warsztatach pisma koreańskiego. Nie można zapomnieć o larpach i RPG. W tym roku, jak zwykle, odbędzie się NetRé - konkurs na najlepszego gracza.

W pierwszej edycji Falkonu w 2000 r. wzięło udział 430 osób. W ubiegłym roku było już 9,2 tys. uczestników z całej Polski. Tym razem organizatorzy przewidują, że frekwencja przekroczy 10 tys. osób. Czy hybrydowe kupią słowiańskie mity? Przekonamy się w ten weekend. (ŁŁ)

Festiwal Fantastyki Falkon

FOT. GABRIELA SZCZYPA

FOT. GABRIELA SZCZYPA

FOT. KRYSTIAN HARLEJ

FOT. KRYSTIAN HARLEJ

FOT. KRYSTIAN HARLEJ

FOT. MICHAŁ MICHALSKI

FALKON 2018, SPOTKANIE AUTORSKIE Z ROBERTEM WEGNEREM

10 Relacje

Kurier Lubelski
Poniedziałek, 15.10.2018

Wielobarwny weekend na styku słowiańskiej fantastyki, folkloru, mody i motoryzacji

Michał Dyliewski

Relacje

Różnorodne wydarzenia mogli wybrać w weekend mieszkańcy Lublina. Festiwal fantastyki, mody, motoryzacji i tańca był uczestyfikacjonowani.

Podczas 19. już edycji Falkonu organizatorzy sięgnęli do korzeni, program głęboko nawiązywał do czasów pierwszych Słowian.

Na festiwalu mogliśmy zatem spotkać magów, czarodziei i prawdziwe postacie rodem z Władztrina. Ale nie tylko, bo byli też bohaterowie fantastyki osadzonej w czasach współczesnych. Venom czy Deadpool z komiksów Marvela. Na uczestników czekały też spotkania z pisarzami, gry komputerowe i planszowe oraz konkursy.

Z kolei w sobotę w DDK Bronowice prezentowane były tajniki hobbitu, czyli figury tanecznej niezwykle popularnej w tradycyjnych tańcach polskich.

Również w sobotę można zdominowała Felicity. Oprócz modelek prezentujących nową kolekcję jesienno-zimową pojawili się blogerzy i celebryci, m.in.: Renata Kaczoruk. Całość uświetnił recital Marty Gulasarewskiej.

Niedziela należała do motocyklistów, którzy w południe na pl. Zamkowym zakończyli oficjalnie sezon. Potem wielka motogarada przejechała ulicami Lublina pod Park Naukowo-Technologiczny na Felinie, gdzie odbył się piknik.

Postacie ze świata fantastyki to nieodłączny element Falkonu

Zainteresowaniem na Falkonie cieszyły się gry komputerowe

Cosplayerzy wiele czasu poświęcają na to, aby dobrze zaprezentować się w oryginalnym stroju

W niedzielę na placu Zamkowym licznie pojawili się motocykliści, aby zakończyć sezon

W sobotę w DDK Bronowice można było na własne oczy zobaczyć, jak wycina się hobbita

Youtuber Marcin Dubel i blogerka Nikola Stajszczak chętnie pozowali do zdjęć z fanami

Każdy znajdzie coś dla siebie

FALKON 2018

Rozmowa z Marcinem Nieznajem, jednym z organizatorów popularnego festiwalu fantastyki. Tegoroczna edycja potrwa od 12 do 14 października. Odbędzie się w hali Targów Lublin.

„W ostatnich latach fantastyka z niszowej rozrywki stała się jednym z głównych nurtów kultury" – takie stwierdzenie można znaleźć na waszej stronie internetowej. Z czego wynika ta zmiana?

Z fantastyką bardzo często mamy styczność w grach komputerowych. Są one obecnie jedną z najbardziej popularnych form spędzania wolnego czasu nie tylko wśród młodzieży, ale też osób dorosłych. W Polsce mamy również bardzo dobrych pisarzy tworzących w tym nurcie. Myślę, że na tym polega fenomen fantastyki.

Przed nami XIX edycja Falkonu. Jakie były jego początki?

Falkon powstał jako festiwal fantastyki „od fanów dla fanów". Pierwsza edycja odbyła się w 2000 roku w IV Liceum Ogólnokształcącym. Z początku było to wydarzenie dość niszowe – w trakcie wspomnianej pierwszej edycji brało w nim udział około 450 uczestników. Dla porównania w zeszłym roku było ich ponad 9 tysięcy.

Kiedy nastąpił przełom?

W 2012 roku, gdy przenieśliśmy się do hali Targów Lublin. Wcześniej przez kilka lat Falkon organizowany był w siedzibie Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji. Dzięki przenosinom mamy dyspozycji znacznie większą przestrzeń.

Tegorocznym motywem Falkonu jest „powrót do epoki dawnych Słowian". Dlaczego?

Związane jest to z naszym pochodzeniem, jako narodu. Poza tym w ubiegłych latach jednym z hitów na rynku gier komputerowych był „Wiedźmin", który nawiązywał właśnie do motywów słowiańskich.

Ilu uczestników spodziewacie się w tym roku?

Chcemy przekroczyć magiczną barierę 10 tysięcy osób. W ramach całego festiwalu przewidzieliśmy ponad 500 pojedynczych wydarzeń. Zorganizujemy m.in. specjalną strefę dla fanów gier planszowych. Jest to wydarzenie dla osób w każdym wieku. Chcemy również, żeby każdy uczestnik znalazł coś dla siebie.

W jaki sposób można zdobyć bilety?

Będą one dostępne w kasach festiwalu od czwartku, 11 października. Wejściówka na trzy dni dla osoby dorosłej kosztuje 60 złotych, ale można też kupić bilet na jeden dzień. Nie prowadzimy przedsprzedaży internetowej.

ROZMAWIAŁ GRZEGORZ **REKIEL**

Falkon jest festiwalem poświęconym kulturze inspirowanej szeroko rozumianą fantastyką. W tym roku uczestnicy „udadzą się w niezwykłą podróż w czasie i cofną się do epoki dawnych Słowian". Trzydniowa impreza odbędzie się w dniach 12-14 października w hali Targów Lublin. Na gości czekają m.in. spotkania z autorami książek, prelekcje, wykłady, panele dyskusyjne, konkursy, warsztaty, pokazy oraz wystawy. (źródło: falkon.co). Na zdjęciu oddają się hazardowi – na falkonie przed rokiem...

NASZ PATRONAT: XIX Festiwal Falkon oczarował tysiące fanów fantastyki

Niezwykła podróż w czasie

W „podróż do krainy dawnych Słowian" udali się uczestnicy tegorocznego Falkonu. W miniony weekend przez trzy dni Lublin był stolicą polskiej fantastyki.

Przez halę Targów Lublin, gdzie odbyła się XIX edycja festiwalu, przewinęły się tysiące osób. Gdy oddawaliśmy do druku ten numer „Nowego Tygodnia", nie znaliśmy jeszcze szczegółowych danych. Przed rozpoczęciem Falkonu organizatorzy spodziewali się, że przekroczona zostanie granica 10 tysięcy uczestników.

Tegorocznym motywem festiwalu był „powrót do krainy dawnych Słowian".

– Związane jest to z pochodzeniem naszego narodu. Poza tym w ubiegłych latach jednym z hitów na rynku gier komputerowych był „Wiedźmin", który nawiązywał właśnie do motywów słowiańskich – wyjaśnił **Marcin Nieznaj**, jeden z koordynatorów Falkonu.

W tym roku organizatorzy przewidzieli ponad 500 pojedynczych wydarzeń. Wśród atrakcji były m.in. spotkania z pisarzami tworzącymi w nurcie fantasty, prelekcje, panele dyskusyjne, konkursy, rekonstrukcje historyczne, koncerty i pokazy. Jedną ze stref przeznaczono dla fanów gier planszowych.

GR

FALKON 2018 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2018 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

PLAKAT FALKONU 2019, MARLENA MOZGAWA

Falkon 2.0

NASZ PATRONAT dziennik

i dyskusje poświęcone szeroko pojętej fantastyce.

Będą również wątki ściśle lubelskie. Magdalena Kowalska-Cichy przywoła historie lubelskich czarownic oraz przedstawi fakty i mity związane z legendą o czarciej łapie. Nie zabraknie interesujących warsztatów z różnych dziedzin. W specjalnym namiocie będzie można nauczyć się m.in. kaligrafii, szermierki mieczem świetlnym, tańca irlandzkiego, żonglerki czy improwizacji.

Wśród amatorów szeroko pojętej fantastyki zawsze w Lublinie pojawia się liczne grono miłośników sagi „Gwiezdne Wojny". W tym roku czeka na nich nie lada gratka: wystawa zawierająca aż 5000 modeli bohaterów i maszyn z uniwersum. Nie zabraknie nawet tak rzadkich, jak Exar Kun, Darth Bane i Cade Skywalker.

- Na Falkonie każdy znajdzie coś dla siebie - przekonuje Agata Ścibura i wymienia warte uwagi atrakcje. - Poza panelami i spotkaniami autorskimi mamy ciekawe koncerty, pokazy mody, takie jak moda „future" i moda „elfiej krainy". Mamy wiele konkursów, w tym jeden wiodący, który każdego roku przyciąga uwagę, czyli „KOSplay".

Konkurs Odlotowych Strojów będzie królował na falkonowej scenie w sobotę.

Będą również specjalnie wydzielone strefy dla graczy: zarówno miłośników komputerowej rozgrywki, jak i gier analogowych. W sumie program tegorocznej edycji Falkonu to ponad 600 wydarzeń. Szczegóły i bilety na stronie falkon.co.

UWAGA
MAMY DLA WAS 3 POJEDYŃCZE KARNETY NA FALKON
Na telefony czekamy dziś o 13. Tel. 81 46 26 800

FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

Kurier Lubelski
Wtorek, 12.11.2019

Relacje 09

Nieprzebrane tłumy na 20. edycji Lubelskich Dni Fantastyki Falkon

Falkon

Aleksandra Kaźmierczak
akazmierczak@kurierlubelski.pl

Kylo Ren, Rainbow Dash, Joker i Ciri - to postacie, które można było spotkać na tegorocznym Falkonie w Lublinie. Uczestnicy zachwalali wspaniałą atmosferę i różnorodny program.

Wspomnienie o Falkonie z roku 2000, na którym zjawiło się 430 osób jest już w odległej galaktyce. Lubelskie Dni Fantastyki rozrosły się do ogromnych rozmiarów i teraz, podczas 20. edycji Falkonu, która odbyła się w Targach Lublin, uczestników nie sposób było zliczyć. Podobnie rzecz ma się z oferowanymi przez konwent atrakcjami, takimi jak: spotkania autorskie z twórcami książek o tematyce fantastycznej, sesje LARP i RPG, liczne konkursy i warsztaty.

W tym roku 400 twórców zaplanowało dla fanów fantastyki aż 600 punktów programu, wśród których każdy z pewnością znalazł coś dla siebie. - Wraz z córką przyjechaliśmy na Falkon głównie przez ilość LARPów i różnorodność stoisk sklepowych - mówił Grzegorz z Rzeszowa.

Różnorodność była naprawdę duża. Wystawa modeli „Star Wars" przyciągała wielu obserwatorów. Popularnością cieszyły się stoiska oferujące gadżety związane z popularnymi mangami, anime oraz kpopem. (KK)

Wśród stoisk przechadzały się postaci znane z gier, komiksów, bajek i filmów

Wśród oferowanych przez konwent atrakcji były turnieje gier figurkowych, sesje LARP, RPG, liczne gry i konkursy

- Jeździmy po różnych konwentach, głównie dla funu - mówili uczestnicy Falkonu i chętnie pozowali do zdjęć

Wielkim powodzeniem cieszyły się stoiska sklepowe z grami i najróżniejszymi gadżetami

fot. Mariusz Kuszpa

FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza"

FALKON 2018 | fot. Agnieszka „Achika" Szady

FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

Rakieta Falkon startuje już po raz dwudziesty

smiczni kowboje i japońskie wojowniczki spotkają się w Lublinie. gdą grać w gry, dyskutować o książkach, historii i bajkach Disneya

Festiwal

Piotr Nowak

p.nowak@kurierlubelski.pl

Ponad 600 wydarzeń, 35. gości, wykłady, koncerty i spotkania z pisarzami. Ruszа Festiwal Fantastyki Falkon w Lublinie. Trzydniowa impreza odbędzie się już po raz dwudziesty.

Falkon jest dla fanów fantasy i fantastyki tym, czym Hogwart dla Harrego Pottera, Kaer Morhen dla Geralta z Rivii, Naboo dla Anakina Skywalkera. To miejsce, do którego chcesz wracać, nawet jeśli akurat walczysz ze złym czarnoksiężnikiem, strzygą lub jesteś na drugim końcu galaktyki.

- To największa impreza tego typu po wschodniej stronie Wisły - przyznaje Krzysztof Księski, główny koordynator festiwalu. Chociaż od pierwszej edycji imprezy minęło już 20 lat, to nadal pozostaje jednym z największych wydarzeń tego typu w Polsce. W pierwszej edycji konwentu (wówczas jeszcze zorganizowanego w IV Liceum Ogólnokształcącym) wzięło udział ponad 400 osób. Rok temu gości było już ok. 5,4 tysięcy. Organizatorzy liczą, że w tym roku uda im się przekroczyć magiczną granicę 10 tysięcy.

Falkon przyciąga fanów literatury, komiksu, kina, gier komputerowych i bez prądu. Do dyspozycji tych ostatnich zostanie oddanych 2,5 tysiąca metrów kwadratowych wypełnionych grami. - Mamy chyba największy games room w Polsce - podkreśla Krzysztof Księski. - To rozrywka, która trafiła pod strzechy domów. Od kilka lat mamy na to ogromny boom.

Impreza jest także okazją do spotkań z pisarzami. Spotkania autorskie zaplanowali m. in. Jacek Komuda - autor poczytnych powieści o XVII-wiecznej Rzeczypospolitej, Marcin Podlewski - twórca space opery „Głębia”, Andrzej Pilipiuk - autor kilkudziesięciu książek i uwielbiany Youtube z Grupy Filmowej Darwin. Ich filmy obserwuje ponad 800 tys. subskrybentów. - Spodziewam się, że kolejka do nich będzie bardzo długa, ale warto poczekać - przyznaje koordynator festiwalu. Przez trzy dni, o określonych godzinach, autorzy będą pełnić dyżury i rozdawać autografy. Uczestnicy będą też mieli okazję spotkać się z blogerami i cosplayerami, czyli osobami przebierającymi się za postaci z gier i filmów. Twórców najlepszych strojów zobaczymy na scenie konkursowej.

- Specyfiką imprez fantastycznych w Polsce są bloki spotkań popularno - naukowych, podczas których można posłuchać ekspertów, często z tytułami naukowymi, którzy mówią o bardzo ciekawych rzeczach od historii po astronomię, od socjologii po religioznawstwo - wyjaśnia Księski. Podczas Falkonu usłyszymy wykłady m.in. o wpływie „Gwiezdnych wojen” na życie Ziemian, o kolonizowaniu planet, szermierce, pracy tłumacza literatury i mniejszościach w fantastyce.

W piątek o godz. 15 organizatorzy zapraszają na prelekcję pt. „LGBT+ w animacji”, w sobotę o godz. 13 posłuchamy wykładu „Używki, striptiz i przemoc domowa, czyli ciemna strona Disneya”, w niedzielę o godz. 14 festiwalowicze dowiedzą się wszystkiego o „Najgłupszych teoriach pseudonaukowych”.

- Sporo jest spotkań poświęconych literaturze oraz zagadnieniom popularno - naukowym. Zainteresowanie tego typu popularyzacją nauki jest bardzo duże, nigdy nie ma problemów z frekwencją - dodaje organizator.

Wieczory umilać będą koncerty zespołów. W piątek po godz. 22.30 wystąpią 68M i Crab Trap And The Green Seekers a w sobotę - Ethnopolis, Con-Q-Band i Odpust Zupełny. Powrót na Ziemię zaplanowano w niedzielę. ©℗

NASZ PATRONAT: „Falkon 2.0"

Raj dla miłośników fantastyki

Falkon co roku przyciąga tysiące miłośników fantastyki. Tegoroczna, jubileuszowa, impreza zapowiada się jeszcze atrakcyjniej niż zwykle, a organizatorzy liczą, że odwiedzi ją ponad 10 tys. osób

FALKON 2018 | fot. Paweł Nejman

Dwudziesty Falkon za nami

Dziesiątki tysięcy stoją za fantastyką

„Falkon 2.0" – pod takim hasłem odbyła się 20. już edycja Falkonu, czyli ogólnopolskiego festiwalu fantastyki. W miniony weekend hala Targów Lublin stała się rajem dla miłośników fantasy. Odwiedziło ją dziesiątki tysięcy fanów. Str. 10

NASZ PATRONAT: Dwudziesty Falkon za nami

Dziesiątki tysięcy stoją za fantastyką

WIĘCEJ ZDJĘĆ NA WWW.NOWYTYDZIEN.

„Falkon 2.0" – pod takim hasłem odbyła się 20. już edycja Falkonu, czyli ogólnopolskiego festiwalu fantastyki. W miniony weekend hala Targów Lublin stała się rajem dla miłośników fantasy. Odwiedziło ją dziesiątki tysięcy fanów.

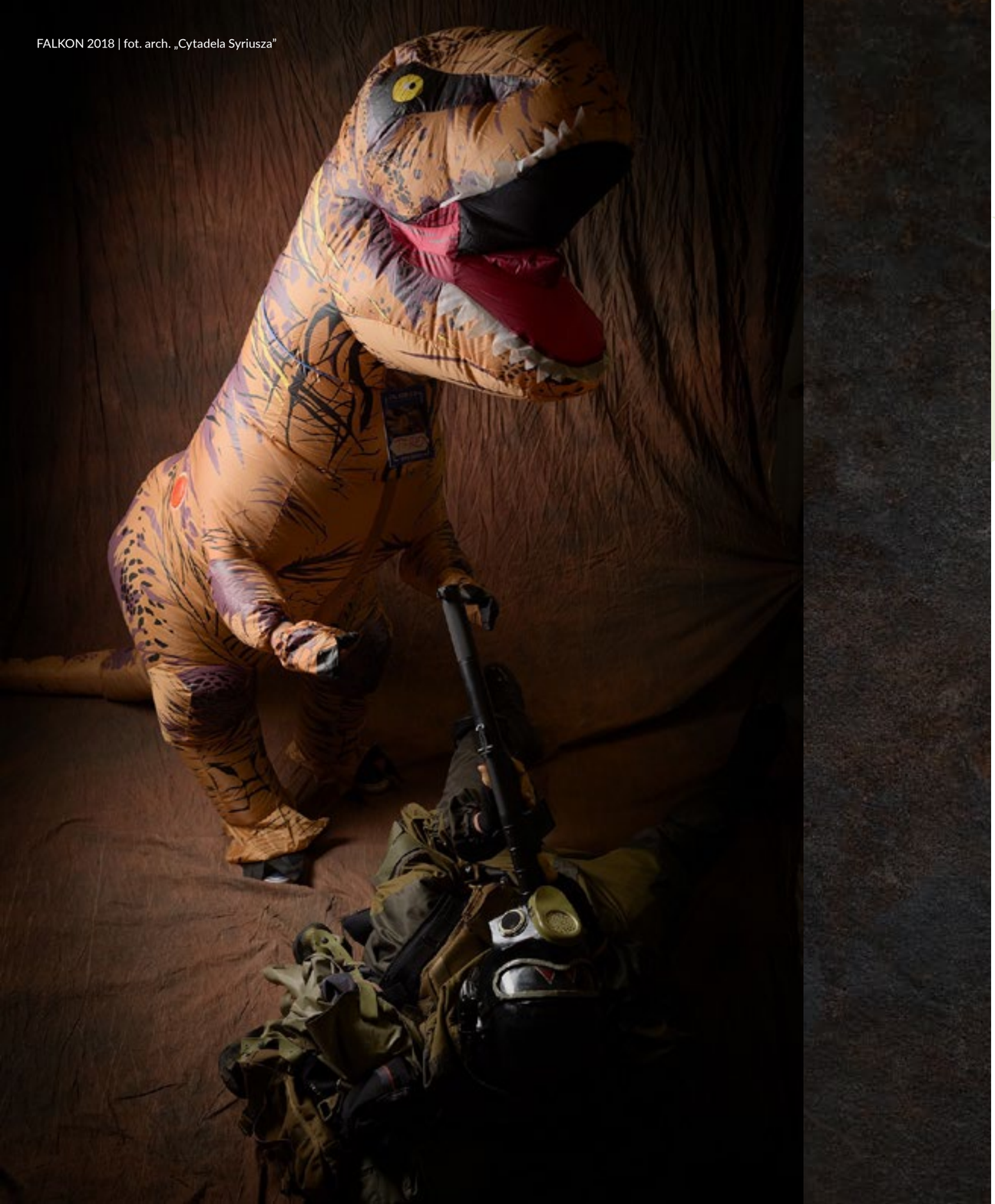
Hasło „Falkon 2.0" odnosiło się do przyszłości. W programie tegorocznego festiwalu znalazły się m.in.: prelekcje, warsztaty, konkursy, spotkania autorskie, gry planszowe, gry komputerowe i konsolowe.

Gośćmi tegorocznego Falkonu byli m.in.: **Andrzej Pilipiuk** (pisarz), **Agnieszka Hałas** (tłumaczka i autorka fantastyki), **Janusz** (pisarka i tłumaczka), **Mach** (polski zespół rockowy), **Jacek Kom** (pisarz i historyk) czy **Bergamasca** (ze muzyki dawnej).

Impreza zaczęła się w piątek, 8 listop a zakończyła w niedzielę 10, listopada.

FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

FALKON 2018 | fot. Paweł Nejman



FALKON 2018 | fot. arch. „Cytadela Syriusza”

SPIS TREŚCI:

SŁOWO WSTĘPNE | Krzysztof Księski 5

FANTASTYKA | Tomasz A. Winiarczyk 6

GAWĘDA O FANDOMIE Z PERSPEKTYWY PARY FANÓW | Agnieszka „Druzila” Krzyżewska i „Piotr „Murgen” Banach 22

HISTORIA OGÓLNOPOLSKIEGO FESTIWALU FANTASTYKI FALKON 2000-2019 Krzysztof Księski 34

WSPOMNIENIA FALKON 2000-2006 EDYCJA I – VII **47**

FALKON W CZWÓRCE | Krzysztof Księski 48

WSPOMNIENIA FALKONOWE | Marcin „Mazgarox” Garbowski 60

MOJE FALKONY | Marcin „Seji” Segit 63

MOJE FALKONY | Marek S. Huberath 64

NELEK – WSPOMINKI I ANGEDOTKI O FALKONIE | Daniel „Nelek” Wójtowicz 72

WSPOMNIENIA | Krzysztof Księski 74

WSPOMNIENIA FALKON 2007-2011 EDYCJA VIII – XII **175**

FALKON NA WYSPIE 2007-2011 | Krzysztof Księski 176

ZAWIANY LUBLIN (Z CYKLU„GAWĘDY FANDOMOWE”) | Andrzej Zimniak 186

FALKON WSPOMNIENIE | Konrad „Kilm” Kowalski 188

FALKONOWE WSPOMNIENIA | Andrzej Pilipiuk 190

WSPOMNIENIA FALKONOWE | Piotr W. Cholewa 194

WSPOMNIENIA FALKON 2012-2019 EDYCJA XIII – XX TARGI LUBLIN S.A. **299**

FALKON NA WYSPIE 2007-2011 | Krzysztof Księski 300

WIELOLETNI BYWALCY FALKONÓW | Ola i Sławek Graczykowie 308

WSPOMNIENIA FALKONOWE | Magda „Cathia” Kozłowska 320

WSPOMNIENIE | Marcin „Słowik” Słowikowski 322

c.d.n.
do zobaczenia!

KRAJOWY PLAN ODBUDOWY

Rzeczpospolita Polska

Sfinansowane przez Unię Europejską NextGenerationEU