



Było fantastycznie! - Fantastyka2020

A.Mason

Prezentujemy relację z projektu "Fantastyka2020" przygotowaną przez Miejską Bibliotekę Publiczną im. Gustawa Daniłowskiego w Sosnowcu.

Nigdy nie śmieję się ze smoka póki jeszcze żyje – głosił tolkienowski bohater Bilbo Baggins. Istotnie, ze smokami żartów nie ma, nawet gdy wydaje się nam, że pokonana bestia leży już u naszych stóp, zazwyczaj szybko podnosi zięjący ogniem łeb i... zabawa rozpoczyna się na nowo. W dniach 21-26 września 2020 w Zagłębiowskiej Mediatece pojawiły się istne cuda i dziwy. Każdy przechadzający się w tych dniach po bibliotecznych korytarzach mógł natknąć się wówczas na tajemnicze elfy, czarnoksiężników, trolli, krasnoludki, smoki, kreatury najróżniejszego autoramentu, a także na sympatycznych hobbitów. W Mediatece we wrześniu rządziła bowiem fantastyka, a precyzyjniej: **Fantastyka2020**.

Fantastyka2020 okazała się wydarzeniem zakrojonym na szeroką skalę, podejmującym złożoną i arcyciekawą tematykę fantastyki zakorzenioną w każdej dziedzinie ludzkiego życia, nie tylko w literaturze, ale także w wizualnej warstwie współczesnej ikonosfery: w filmach, grach komputerowych, sztukach wizualnych i performatywnych. W ramach ośmiu bloków pasjonujących wydarzeń pojawiły się dyskusje, spotkania autorskie, projekcje filmowe, wernisaż wystawy ale też spotkania dla fanów gier komputerowych i planszowych, a nawet... praktyczne zajęcia tworzenia własnego grymuaru. Gdyby ktoś nie wiedział co kryje się za tym tajemniczo brzmiącym słowem, spieszymy z wyjaśnieniami – to stara księga wiedzy magicznej. Istne wrota prowadzące do krainy niezwykłości, cudów i ekscytujących przygód.

Wśród zaproszonych gości Fantastyki2020 pojawiły się tak frapujące osobowości jak pisarka Anna Kańtoch, legendarny tłumacz książek Terry'ego Prattcheta – Piotr W. Cholewa, wydawczyni Sonia Draga czy też pisarz Jakub Ćwiek.

Program wydarzenia ułożony został na zasadach spójnej i – rzecz jasna – fantastycznej narracji, w której wszystkie elementy współgrały ze sobą tworząc logicznie skomponowaną całość. Podczas dyskusji dotyczącej miejsca fantastyki w głównym nurcie literatury – o jej nie zawsze łatwej codzienności – rozmawiali wydawcy, twórcy i tłumacze. Zastanawiali się jakim cudem część krytyków literackich wprost alergicznie reaguje na słowo „fantastyka”, automatycznie spychając książki z tej czytelniczej przestrzeni do kategorii książek ułomnych, wartościowych inaczej, czy wręcz, o zgrozo, niegodnych zaliczenia do świata literatury przez wielkie L. Że to irracjonalne, dowiodło spotkanie z Jakubem Ćwiekiem, pisarzem, komikiem stand-upowym i podróżnikiem. Zresztą wierzymy, iż cała Fantastyka2020 przyczyniła się do tego, iż każdy z uczestników po usłyszeniu retorycznego pytania: czy fantastyka może aspirować do literackiego kanonu?, odpowie bez wahania: ależ cóż to za pytanie, jak najbardziej!

Analogiczną sytuację odnaleźć możemy w świecie filmu, który nie tylko namiętnie zawłaszcza baśniowe przestrzenie wyobraźni, ale ponadto opowiada w sposób sugestywny i wiarygodny o wyzwaniach oraz przygodach współczesnego świata. Zresztą kto z uczestników dobiegł do mety filmowego maratonu, ten wie, jak aktualne pozostają klasyczne filmy George'a Millera. A komu było mało filmowej fantastyki, mógł nasycić się krótkometrażowymi filmami fanowskimi.

Nie łatwo było wybrać zwycięzców konkursu "Inicjały i bordiury – tajemne słowa książkowe". Poziom... fantastyczny! Świadczy o tym najlepiej pokonkursowa wystawa prac, która zadziwia różnorodnością pomysłów, śmiałą wizją oraz jakością wykonania.

Miłośnicy gier, zarówno tych komputerowych, jak i tradycyjnych, planszowych, mogli zatonać w świecie mrocznych lochów, śmigających mieczy, lśniących laserów oraz ziejących ogniem smoków. Byli śmiałkowie, którym udało się przejść przez najgroźniejsze korytarze i dotrzeć do kolorowej krainy na końcu tunelu... Wszakże w fantastyce, podobnie jak w realnym życiu – często nie chodzi o to, aby odnieść zwycięstwo, ale by przekroczyć nieprzekraczalne, dotrzeć tam, gdzie nikt jeszcze nie dotarł. Ale nade wszystko, przeżyć radosną przygodę wyobraźni, a pysznie się bawiąc, jednocześnie dać się wciągnąć w opowieść, z której żal powrócić do świata, w którym każde pozbawione tajemnicy równanie, posiada swoje nudne rozwiązanie.

Projekt potwierdził tezę, iż operując artystycznym językiem XXI wieku, który zakłada łączenie słowa, obrazów i dźwięków oraz fantomów realności, można opowiedzieć w wiarygodny sposób historię, która stanie się niezwykłym świętem dla wszystkich uczestników kultury spragnionych tego co mądre, zabawne i szczere.

Organizator: Miejska Biblioteka Publiczna im. Gustawa Daniłowskiego w Sosnowcu

Partnerzy wydarzenia: Stowarzyszenie Trzy Plansze oraz Śląski Klub Fantastyki.

Patron honorowy: Prezydent Miasta Sosnowca Arkadiusz Chęciński.

Patronat medialny: Czasopismo samorządowe Sosnowca „Kurier Miejski”, Miesięcznik społeczno-kulturalny „Śląsk”, TVP3 Katowice, oraz portale internetowe: Sosnowiec.pl, Sosnowiecki.pl, SielsiaKultura.pl, WiadomościZagłębia.pl, TwojeZagłębie.pl, Nakanapie.pl, Fahrenheit.net.pl, Ostatniatawerna.pl, Gavran fan-dom.pl, Fantasmarium.pl

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, uzyskanych z dopłat ustanowionych w grach objętych monopolem państwa, zgodnie z art. 80 ust. 1 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

```
#gallery-1 {
margin: auto;
}
#gallery-1 .gallery-item {
float: left;
margin-top: 10px;
text-align: center;
width: 33%;
}
#gallery-1 img {
border: 2px solid #cfcfcf;
}
#gallery-1 .gallery-caption {
margin-left: 0;
}
/* see gallery_shortcode() in wp-includes/media.php */
```



