

Waldemar Gruszczyński
Zielona Góra

PER ASPERA AD ASTRA

Jest rok 1982. W Polsce trwa stan wojenny. Radziecka sonda Wenera 14 ląduje na Wenus. Rozpoczyna się konflikt o Falklandy-Malwiny. Kim Ir Sen kończy 70 lat. Izrael zwraca Egiptowi Synaj. W USA premiera horroru *Duch*. Zamieszki i starcia z milicją w wielu polskich miastach. Po raz czwarty startuje wahadłowiec Columbia. Polscy piłkarze zajmują trzecie miejsce w Mistrzostwach Świata w Hiszpanii. Philips prezentuje płytę kompaktową. Premiera filmu *Vabank*. Wykładowca z Pittsburgha jako pierwszy używa emotikonów w e-mailu. Rusza lista przebojów Trójki. Na ekrany wchodzi *Rambo – pierwsza krew*. Powstaje zespół Lady Pank. Umiera Leonid Breżniew. Generał Wojciech Jaruzelski spotyka się z prymasem Józefem Glempem. Michael Jackson wydaje *Thriller*, najlepiej sprzedający się album wszechczasów. Amerykańscy lekarze z powodzeniem wszczepiają sztuczne pierwsze serce. Człowiekiem roku tygodnika „Time” zostaje komputer osobisty. 17 października 1982 roku odbywa się spotkanie założycielskie Zielonogórskiego Klubu Fantastyki Ad Astra. W niniejszym tekście chciałbym opowiedzieć o jego historii i terażniejszości, o upadkach i wzlotach jednego z najstarszych klubów fantastyki w Polsce, o ludziach i pasji, która ich napędza i która sprawia, że po 35 latach działania nasze stowarzyszenie zamiast przeglądać swe kroniki, wybiega daleko w przyszłość planami, jak zresztą fantastom przystoi.

Początki ruchu fanowskiego miłośników fantastyki w Polsce sięgają lat siedemdziesiątych. W 1976 roku w Poznaniu odbyła się trzecia edycja Euroconu, ogólnoeuropejskiego konwentu¹, zorganizowana przez pisarza Czesława Chruszczewskiego. W tym samym roku powstał w Warszawie Ogólnopolski Klub Miłośników Fantastyki i Science Fiction (jako przybudówka Socjalistycznego Związku Studentów Polskich), ale fandom²

1 Konwent (od ang. *convention*, pot. kon) – zlot fanów fantastyki i pokrewnych z nimi wielbicieli gier fabularnych, komiksów, filmów, mangi i anime. Mogą być mono- lub wielotematyczne, liczące od kilkudziesięciu do dziesiątek tysięcy uczestników. Zwykle 2-3-dniowe. Ich nazwy powstają często przez charakterystyczne złożenie słów i sufiksu con, np.: Nordcon – odbywający się w Jastrzębiej Górze, poznański Pyrkon, opolski Opolcon, toruński Copernicon, Krakon, Czekon i wiele innych. Flagowym polskim konwentem, co roku organizowanym w innym mieście, jest Polcon, gdzie wręczana jest nagroda literacka im. Janusza A. Zajdla i zapadają najważniejsze decyzje w sprawie fandomu. Największym polskim konwentem jest Pyrkon, który w roku 2016 r. odwiedziło ponad 40 tys. osób.

2 Fandom – określenie ruchu fanowskiego, społeczności fanów, najczęściej stosowane w odniesieniu do wielbicieli szeroko rozumianej fantastyki, działających aktywnie w klubach, stowarzyszeniach, uczestniczących w konwentach i organizujących ramy ruchu fanowskiego. Trudno oszacować,

polski dopiero się rodził. OKMFiSF dorobił się kilkunastu oddziałów (m.in. w Bochni, Gdańsku, Biłgoraju, Wrocławiu, Poznaniu czy Gorzowie Wlkp.), zorganizował kilka konwentów, a nawet wydawał wspólnie z Krajową Agencją Wydawniczą serię fantastyki. Jednak nie wszyscy fani akceptowali socjalistycznego patrona, sprawującego nadzór nad OKMFiSF i w roku 1980 klub przestał istnieć, a część działaczy wkrótce przeszła do powstającego w 1981 roku Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki, z którym związane są również początki ZKF Ad Astra.

Warto przypomnieć, że lata siedemdziesiąte w Polsce, to mimo gierkowskiej prosperity, nadal ten sam siermiężny PRL, oferujący model kultury ściśle scalony z jedyną słuszną ideologią socjalistyczną, do której jednak przesączają się echa rozwijającej się popkultury zachodniej. W 1977 roku George Lucas kręci swoje kultowe *Gwiezdne wojny*. Dwa lata później powstaje *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* Ridleya Scotta. John Ronald Reuel Tolkien wydaje *Sillmarillion*. Debiutuje Stephen King, pisacząc zaczynają George R.R. Martin czy Orson Scott Card – dziś klasycy fantastyki. W Polsce wówczas szczytem marzeń jest wyblakły plakat na kiepskim papierze sobotniego „Dziennika Ludowego”. Na zachodzie fandom organizuje wielkie imprezy, dziesiątki pisarzy tworzą fantastykę, powstają komiksy, seriale telewizyjne, filmy. Fani mają dostęp do twórców, gadżetów, plakatów. „Brianowi zawdzięczam właściwie dalsze zainteresowanie fandomem. To on, po skończeniu nagrywania wywiadu, opowiadał mi o dziesiątkach wielkich, kilkutysięcznych imprez w Ameryce, o nieco mniejszych, ale niemal równie licznych konwentach w Europie. On też obudził we mnie chęć poznawania fantastyki anglojęzycznej w zakresie wykraczającym poza te marne kilka tytułów rocznie, które byli w stanie zaoferować mi polscy wydawcy”³ – tak Wiktor Bukato, znany tłumacz, wydawca, działacz fandomu, wspominał swoją rozmowę z Brianem Aldisem, gwiazdą literatury s.f., podczas poznańskiego Euroconu w 1976 roku.

W ten sposób kultura masowa powoli przedostawała się za żelazną kurtynę. W książkach zachodnich autorów fantastyki tłumaczonych amatorsko przez fanów, plakatami i zabawkami przywożonych z delegacji, kasetach video z kopiowanymi filmami. W Polsce głównym nośnikiem fantastycznych treści było jednak wówczas słowo pisane i choć w czasach upadku czytelnictwa trudno w to uwierzyć, to głód literatury fantastycznej leży u początków klubu Ad Astra. „Brak było przekładów kanonu zachodniej s.f., mogliśmy czytać co najwyżej fantastykę rosyjską czy węgierską. Każda książka była na wagę złota, ale mimo olbrzymich wówczas nakładów, po 100 tysięcy i więcej,

ile obecnie w Polsce działa stowarzyszeń i klubów fantastyki, ale w 2016 r. w Polsce zorganizowano ok. 90 imprez związanych z fantastyką, co daje pewne wyobrażenie o skali ruchu fanowskiego fantastów. Ponadto w Polsce działa Związek Stowarzyszeń Fandom Polski, stowarzyszenie zrzeszające dziewięć aktywnie działających stowarzyszeń, organizujące corocznie Polcon i promujące nagrodę im. Janusza A. Zajdla.

3 W. Bukato, *Życie moje... (w fandomie)*, [w:] *Ruch miłośników fantastyki w Polsce – konferencja z okazji XXV-lecia Śląskiego Klubu Fantastyki*, Katowice 2006, s. 28.

kupić takie perełki to była magia, więc pozostawała wymiana albo kupno w drugim obiegu” – wspomina Kazimierz Kielarski, wieloletni prezes klubu.

Na początku lat osiemdziesiątych zielonogórcy pasjonaci fantastyki spotykali się w Domu Kultury Novity przy ul. II Armii, gdzie działała giełda książek i płyt. „Tam spotkałem między innymi Wojtkę Huberta i Andrzeja Lysika. Połączyły nas wspólne gusta i rozmowy o fantastyce. Po paru miesiącach w rozmowach pojawił się pomysł założenia klubu” – mówi Kielarski. Z kolei szesnastoletni wówczas Piotr Paruzel opowiada:

giełdy książek organizował w Novicie raz w miesiącu Maciek Późniecki. Cieszyły się one wielkim powodzeniem, na jedno spotkanie przychodziło po kilkadziesiąt osób. Kupowaliśmy tam książki s.f., wymienialiśmy się nimi i nawiązywaliśmy nowe znajomości. Trzeba zrozumieć tamte czasy: książka o tematyce fantastycznej ukazywała się w księgarniach rzadko, raz lub dwa w miesiącu i szybko z niej zniknęła. Książkę kupioną w księgarni można było sprzedać co najmniej z dwukrotnym przebicciem. Co najgorsze, ciężko było zdobyć jakąkolwiek nowość, więc giełda okazała się strzałem w dziesiątkę. Maciek miał już wtedy kontakty z innymi klubami w Polsce i przedstawił nam, jak takie kluby działają. Pokazał nam wydawnictwa klubowe, książki znanych zagranicznych pisarzy, którzy byli nieosiągalni na oficjalnym rynku wydawniczym. Nie muszę mówić, jakie to na nas wrażenie zrobiło, Maciek zaproponował nam wówczas, że taki klub może powstać u nas w Zielonej Górze. Długo nas nie przekonywał, szybko zawiązaliśmy grupę inicjatywną, niestety mogły się w niej znaleźć tylko osoby pełnoletnie.

Spotkanie założycielskie odbyło się 17 października 1982 roku. Zostaje wybrany pierwszy zarząd w składzie: Maciej Późniecki – prezes, Wojciech Hubert – wiceprezes, Andrzej Lysik – drugi wice, Krzysztof Waliszewski – sekretarz i Bogdan Pikała – skarbnik. W ten sposób zielonogórcy miłośnicy fantastyki dołączyli do wielkiego boomu lat osiemdziesiątych, który miał miejsce pośrodku stanu wojennego. Powstawały kluby, organizowano konwentury, tworzone fanzyny⁴. Wtedy też rodzi się rówieśnik Ad Astry, największy polski periodyk poświęcony fantastyce, pod prostą nazwą „Fantastyka”.

Dziewięć miesięcy po 13 grudnia, w огоłoconym kulturowo pejzażu powstał branżowy miesięcznik i ukazała się krytyczna summa pt. *Zaczarowana gra* Antoniego Smuszkiewicza. Otwieraliśmy „nowy zeszyt”, opadły maski, autorzy przestali serio z technicznymi szczegółami projektować przyszłe światy. Z pomocą czołgów na ulicach i gazów łzawiących pod powiekami, odkrywali za Zajdlem (i Szulkinem) moc fantastyki aluzyjnej i modelowej. A potem literackie i intelektualne walory fantastyki holistycznej, religijnej, onirycznej, punkowej, historycznej, alternatywnej, fantastyki polskich realiów i nazwisk. Przed 1982 nie do pomyslenia

– pisał Maciej Parowski, krytyk, pisarz, publicysta i wieloletni naczelny „Fantastyki”⁵.

4 Fanzin lub zin – (skrót od ang. *fan magazine*) nieprofesjonalne, tworzone przez pasjonatów dla pasjonatów pismo dotyczące np. fantastyki, teatru, kina, mangi, ekologii, komiksu. Zwykle wydawane nieregularnie, z efemerycznymi redakcjami, dystrybuowane za darmo lub za niewielką kwotę, mającą pokryć koszty druku.

5 M. Parowski, *Przemoc i moc*, [w:] *Dodatek wojenny 1981-2011*, red. M. Parowski, Warszawa 2011, s. 3.

Tymczasem w Zielonej Górze trwa organizacyjna robota. Najpilniejszą sprawą było znalezienie siedziby nowo założonego klubu. Dzięki Krzysztofowi Waliszewskiemu klub zostaje „przygarnięty” przez Związek Socjalistycznej Młodzieży Polskiej. Spotkania odbywały się w budynku ZSMP, tuż obok teatru, na pierwszym piętrze w sali posiedzeń tejże organizacji⁶. Początkowo podstawowa działalność polegała na ułatwianiu fanom dostępu do książek. Maciej Późniecki często dostawał paczki z wydawnictwami klubowymi, w klubie zaczynała się wtedy gorączka, ponieważ nie dla wszystkich starczało książek. Ale szybko rozpoczynają się perturbacje z gościną w ZSMP i klub rusza w wędrowkę po przyjaznych instytucjach: bibliotece wojewódzkiej, Amfiteatrze, w końcu na dłużej osiada w Domu Kultury *Kolejarz*. Mimo tych problemów rosną klubowe szeregi. Po roku działa już sześćdziesięciu członków. Organizują giełdy książek i pokazy filmów video, konkursy i prelekcje. W nowych wyborach prezesem zostaje Wojciech Hubert, a skarbnikiem – Krzysztof Waliszewski. 11 października 1983 roku odbierają pierwsze klubowe legitymacje. Trzy i pół miesiąca później Maciej Późniecki, Andrzej Lysik i Andrzej Drągar zgłaszają klub do Polskiego Stowarzyszenia Miłośników Fantastyki. Zielonogórski ośrodek powstaje w kraju jako czwarty oddział organizacji – po Warszawie, Podlasiu i Lublinie.

Rok 1984 okazał się dla okrzepłego już klubu przełomowy. Po pierwsze – w kolejnych wyborach na klubowej scenie pojawił się człowiek, który stanie się jego lokomotywą na kilkanaście kolejnych lat. To Kazimierz Kielarski, niestrudzony organizator, pełen pomysłów i zapału, zajmuje stanowisko wiceprezesa. Oprócz Kielarskiego, na stanowisku sekretarza klubu zasiada Zdzisława Brezwan, prezesuje Bogdan Pikala, a Waliszewski pozostaje skarbnikiem. Pod wodzą tego zarządu w grudniu zielonogórski klub organizuje pierwszą dużą imprezę: przegląd filmów s.f. w łagowskim ośrodku należącym do ZSMP. Walizkę filmów przywozi Robert Szmidt, pisarz i tłumacz. To przymiarka do nadchodzących *Bachanaliów Fantastycznych*.

Rok później Waliszewskiego na stanowisku skarbnika zastępuje Piotr Paruzel, Waliszewski zostaje sekretarzem. W klubie pojawia się też kolejna ważna dla Ad Astry postać, która odcisnie na niej swój ślad. To Jerzy Sulisławski – wówczas został wiceprezesem, a w klubie będzie działał aż do śmierci w roku 2009. Niezabiegający o klubowe splendory będzie z pasją zajmował się literaturą i muzyką, inicjował rozmowy, zachęcał młodych do lektur i poszukiwań, afirmował klubowe spotkania i zabawę, słowem – dbał o to, co jest sednem istnienia takiego stowarzyszenia. Klub tego nie zapomni. Rozpoczęty ćwierć wieku później cykl antologii *Fantazje zielonogórskie* będzie dedykowany właśnie Jerzemu.

W 1985 roku do klubu należy już 76 osób, w wieku od 12 do 60 lat.

6 Obecnie budynek Aldemedu.

Do klubu przyszedłem jako uczeń podstawówki. To był wrzesień albo październik. Przed otwartą zieloną bramą, za którą było wejście do hali konferencyjnej Zastalu, stali jacyś ludzie. Zaczepiłem pana z brodą, w swetrze i okularach, z dzisiejszej perspektywy archetypiczny obraz intelektualisty doby PRL-u, i zapytałem, czy tu spotyka się Ad Astra. To było tam

– wspomina Mamert Janion, wieloletni członek klubu.

Rosnąca w siłę organizacja potrzebuje dobrej marki, więc zarząd ogłasza konkurs na nazwę. Zwycięża „Ad Astra”, autorstwa Henryka Pawlickiego, zaczerpnięta z łacińskiej sentencji „Per aspera ad astra”, co oznacza po polsku: „przez cierpienia [przez trudy] do gwiazd”. Fantaści sięgają gwiazd już wkrótce, rozpoczynają współpracę z zielonogórskim oddziałem Polskiego Towarzystwa Miłośników Astronomii, kierowanym przez prezesa Henryka Butkiewicza, wspólnie organizują cykl seminariów *Pokój Ziemi i Gwiazdom*. A 13-15 września w Zastalu odbywa się pierwsza edycja ogólnopolskiego konwentu miłośników fantastyki *Bachanalia Fantastyczne*. Nawet fantaści nie przypuszczają, że 33 lata później impreza nadal będzie się cieszyć popularnością. Gośćmi pierwszych *Bachanaliów* byli pisarz i scenarzysta komiksów Arnold Mostowicz z żoną oraz pisarz Marek Oramus. W imprezie uczestniczyło około 160 osób, w tym silna ekipa fanów z Olsztyna pod wodzą Wojciecha Sedeńki, wówczas zaangażowanego w tworzenie fandomu, dziś jednego z najważniejszych wydawców i promotorów fantastyki w Polsce (wydawnictwo *Solaris*).

Ówczesne konwenty w niczym nie przypominały dzisiejszych, rozbudowanych programowo imprez. Przez trzy dni była tylko jedna nitka programowa, a główną atrakcją były pokazy filmowe i spotkania z pisarzami. Dużym powodzeniem cieszyła się też licytacja książek, gdzie toczono zażarte boje o pozyskanie ulubionych tytułów. Była także loteria, na której można było wygrać darmowy pobyt na następnych *Bachanaliach*, a nawet studio komputerowe wyposażone w ZX Spectrum. Wśród dodatkowych atrakcji warto wymienić pokaz slajdów z malarstwem fantastycznym oraz Piknik Astronomiczny na Wieży Braniborskiej. „Nie umniejszając ówczesnym organizatorom, wtedy wystarczyło spotkać się przy piwie, a skończyć przy ognisku. W międzyczasie puścić trzy filmy, zaprosić autora na pogawędkę i gotowe. Dziś taka impreza byłaby nie do przyjęcia” – tłumaczy Janion. Jednak wysiłek organizacyjny w PRL-u był również olbrzymi: nie było internetu ani telefonów komórkowych. Do gości docierało się pocztą pantoflową. Druk był drogi i trudno dostępny, a zdobycie sprzętu video graniczyło z cudem. Żeby organizować w tamtych latach podobne imprezy, trzeba było być prawdziwym... fantaszą.

W tym samym roku klub wysłał swego przedstawiciela – Piotra Paruzela – na pierwszy w historii Polcon, odbywający się w Błazejewku pod Poznaniem. Lista uczestników liczy sobie 234 osoby. Dziś Polcony gromadzą po kilka tysięcy fanów. Ale to wtedy tworzy się historia polskiego fandomu. Tworzy się również w Zielonej Górze. 15 marca 1986 roku w Hotelu Leśnym odbywa się Walny Zjazd PSME, w którym udział bierze

około 80 uczestników. Do Rady Głównej wybrani zostają: Andrzej Szatkowski – prezes, Maciej Makowski – wiceprezes, Katarzyna Makowska – sekretarz, Bogdan Pikala – przewodniczący Komisji Rewizyjnej, Kazimierz Kielarski – opieka merytoryczna nad klubami w kraju. W Radzie zasiadają również między innymi Jacek Rodek (fan, współzałożyciel „Fantastyki”, dziś właściciel wydawnictwa MAG), Krzysztof Waliszewski oraz Krzysztof Sokołowski.

Tymczasem Kielarski zostaje mianowany przez dyrektora Zastalu przewodniczącym Zakładowej Rady Kultury, dzięki czemu klub zyskuje potężnego, państwowego mecenasa. Dla klubu zaczynają się złote czasy. Wreszcie jest miejsce na bibliotekę klubową, spotkania, pokazy. Ozdobą biblioteki były powstające w całej Polsce *klubówki*, samodzielnie tłumaczone przez fanów książki anglojęzyczne, drukowane później na powielaczach. Klubówki wrywano sobie z rąk, handlowano nimi lub najróżniejszymi metodami kopiowano. Jakość tego była mizerna, papier słaby, druk niewyraźny, a proceder zahaczał o zwykłe piractwo (choć ówczesne przepisy nie były tak rygorystyczne, jak dziś), ale innej metody na dotarcie do wielkich nazwisk s.f. i *fantasy* nie było.

W Polsce trwa wówczas rewolucja video, a państwowy dystrybutor kinowy, nie mając dostępu do najnowszych premier, przegrywa z rosnącymi jak grzyby po deszczu salkami video (często zresztą tworzonymi przez zdesperowanych kiniarzy). Kiedy klub na dobre osiada w Zastalu, uruchamia dla swych członków pokazy filmowe, najpierw co miesiąc, potem co tydzień. Kilkadziesiąt osób składało się na wypożyczenie telewizora i magnetowidu. Właściciel sprzętu przyjeżdżał maluchem i urządzał pokaz. „Potem kupiliśmy od niego ten magnetowid. Gratisowo dołożył nam film *Tron*” – opowiada Kielarski.

Ale już wkrótce fantaści zostają hojnie doposażeni przez Zastal w telebim, dwa kolorowe telewizory oraz dwa magnetowidy i ściągają do siebie tłumy. Spotkania odbywają się w sali konferencyjnej Zastalu, w samej Zielonej Górze do klubu należy niemal 300 osób. A do tego dochodzą filie: w Gozdnicy – 110 osób, Kostrzynie – 160, Szczawnie – 180, Żaganiu – 120. Powstają sekcje video (szefują jej Witold Jakkielski i Robert Fijałkowski), komputerowa (szef: Jerzy Spirydowicz), astronomiczna (Mieczysław Kielarski) i plastyczna (Tadeusz Szczepanek). Klub, obficie wspierany przez Zastal, musi zresztą z powodu sprzętowego bogactwa utworzyć stanowisko wiceprezesa ds. technicznych. Zostaje nim wspomniany Jakkielski. W Ad Astrze następuje zmiana skarbnika: Piotr Paruzel idzie w kamasze. Zastępuje go Karol Kuza.

We wrześniu klub organizuje *II Bachanalia Fantastyczne*. Przybywa ekipa uznanych pisarzy i redaktorów: Maciej Parowski, Marek Oramus, Andrzej Trepka, Julia Nidecka i Andrzej Drzewiński⁷. Po raz pierwszy odbywa się konkurs plastyczny dla

⁷ Andrzej Drzewiński – polski fizyk i pisarz s.f. Jego pierwszą książką był zbiór opowiadań *Zabawa w strzelanego*. Członek grupy autorskiej Kareta Wrocławska. Dziś prof. dr hab. Andrzej Drzewiński jest dziekanem Wydziału Fizyki i Astronomii Uniwersytetu Zielonogórskiego. Od 2016 r. członek honorowy ZKF Ad Astra.

dzieci „Zielona Góra 2222”, który będzie organizowany niemal do końca lat dziewięćdziesiątych.

Kolejne lata szybko mijają na klubowej pracy, organizacji fantastycznych eventów, ściągania pisarskich tuzów na spotkania z fanami, głodnymi literatury. W roku 1987 ZKF Ad Astra organizuje wraz ze swoją filią w Kostrzynie lokalny konwent *Dreszczowisko*. We wrześniu na *III Bachanaliach Fantastycznych* goszczą: Marek Oramus, Jacek Ingot (późniejszy członek honorowy klubu), Mirosław Jabłoński i Maciej Parowski. W październiku do Ad Astry dołącza niżej podpisany (nr legitymacji 393). Spotkania klubowe odbywają się co poniedziałek w Zastalu. Przed drzwiami już na pół godziny przed spotkaniem stoi tłum chętnych do obejrzenia filmu. Ale najpierw trzeba przejść przez bramkę, gdzie sprawdzane są opłacone składki. Potem jeszcze ogłoszenia Zarządu, sprawy bieżące i rusza seans. Przed dwoma telewizorami kilkaset osób chłonie co tydzień na przemian kino klasy B, pełne dziś już zapomnianych tytułów jak *Metalstorm* czy *Barbarzyńcy*, z takimi hitami jak *Conan* lub *Indiana Jones i ostatnia krucjata*. I choć frekwencja oszałamia, po latach Kielarski nie będzie tego dobrze wspominał. „Na spotkania przychodziło po 400 osób, ale niewiele z tego wynikało dla klubu. Większość wpadała tylko na film, niespecjalnie interesując się fantastyką” – mówi Kielarski, który rok później został prezesem klubu i zostanie na tym stanowisku przez kolejne 11 lat. Wspierają go: Jerzy Sulisławski – wiceprezes, Witold Jakkielski – drugi wice, Zdzisława Brezwan – sekretarz i skarbnik Karol Kuza. Bogdan Pikala rozpoczyna zabiegi wokół sądowej rejestracji klubu, ale w polityczno-gospodarczej zawierusze potrwa to dwa lata.

Tymczasem w 1989 roku Ad Astrę odwiedza czeski pisarz Ondrej Neff, redaktor naczelný pisma s.f. „Ikarié”. Z kolei na jesienne *Bachanalia* przyjeżdżają zaprzyjaźnieni już twórcy: Marek Oramus i Maciej Parowski oraz bardzo silna delegacja fandomowych znakomitości, czyli Piotr Kasprowski, Piotr W. Cholewa, Piotr „Raku” Rak ze Śląskiego Klubu Fantastyki, najstarszego w Polsce. Natomiast Ad Astra w filii w Gozdniczy organizuje przegląd filmowy.

Rok 1990 zaczyna się dla klubu od nieszczęścia. Ktoś włamuje się do jego pomieszczeń. Giną dwa magnetowidy, kilkadziesiąt taśm video, spora część księgozbioru. Padają wzajemne oskarżenia, wiele osób jest przekonanych, że złodzieje są w szeregach klubu, wskutek czego cierpi atmosfera, gdyż znika przecież główna klubowa atrakcja, wiele osób przestaje się pojawiać na spotkaniach. Klub na jakiś czas zawiesza działalność, co kończy się jedynym w jego historii rozpadem. Z Ad Astry odchodzi spora grupa ludzi zaangażowanych, jednakże przekonanych, że to koniec fantastycznej przygody, między innymi Mamert Janion, Andrzej Diaczuk, Piotr Paruzel, Grzegorz Koprowicz, Rafał Głazowski, Krzysztof Niemiec, Dominik Michalewski, i zakładają nowy klub: Anarion. Tymczasową siedzibę znajdują w Zespole Szkół Samochodowych przy ul. Wyspiańskiego. Kiedy Ad Astra wznawia działalność, klubowicze organizują

konkurs plastyczny dla dzieci i *VII Bachanalia Fantastyczne*, tym razem w kinie Newa i kultowej kawiarni Bieriozka. Gwiazdami *Bachanaliów* są Tadeusz Z. Dworak – pisarz s.f. i astronom, Marek Oramus i Jacek Ingłot.

W 1991 roku klub na dobre żegna się z Zastalem, który boryka się z własnymi problemami okresu transformacji Polski. Fantastów przyjmuje Andrzej Kawala i kierowany przez niego Klub Kultury Filmowej w kinie Newa. Dostajemy swój kąt na biuro i bibliotekę, dostęp do komputera i ksero. Pojawiają się nowi ludzie, między innymi Wiesław Radka, który obejmuje funkcję wiceprezesa. Spotkania odbywają się w kinowym biurze i w zielonogórskich kawiarniach. Najczęściej w nieistniejących już Bieriozce (willa przy kinie Newa) lub Bohomazie (w BWA). W Newie odbywają się kolejne *Bachanalia*, klub organizuje Piknik Astronomiczny wspólnie z Politechniką Zielonogorską. A z okazji dziesięciolecia redakcja „Fantastyki” dostaje od nas wielkiego pluszowego Alfa, główną postać kultowego wówczas sitcomu o zabawnym kosmicie, uwięzionym na Ziemi. W tym czasie do klubu wracają ludzie, którzy wcześniej związali się z Anarionem.

Okazało się po jakimś czasie, że Ad Astra jednak przetrwała, istnieje i w małym gronie spotyka się w Klubie Kultury Filmowej. Trzeba pamiętać, że wtedy nie było komórek, poczty e-mailowej, nawet telefony stacjonarne nie były powszechne. Dzisiaj takie tępięcie informacyjne jest nie do pomyślenia. Wtedy nie. Kiedy dowiedzieliśmy się, że Ad Astra działa, to po prostu większość nas postanowiła wrócić

– wspomina Janion. W 1993 roku Piotr Paruzel ponownie zostaje skarbnikiem. W tym samym roku *Bachanalia* przenoszą się do IV LO, czyli do „Lotnika”. A podczas jednego ze spotkań rodzi się pomysł na Hobbiton, imprezę integracyjną u progu lata. W 1993 roku klubowicze wyjeżdżają do Dąbia i ta bachiczna tradycja trwa do dziś, choć wielokrotnie zmieniały się lokalizacje Hobbitonów. To jedyny moment w kalendarzu klubowym, kiedy wszystkie sprawy administracyjno-organizacyjne pozostawiane są... same sobie w Zielonej Górze.

Jak wówczas wyglądała codzienna działalność w klubie? Największą bolączką był brak własnej siedziby i klubowicze poprzez najróżniejsze prywatne i zawodowe kontakty nieustannie o nią zabiegali. Ale dla utrzymującego się z groszowych składek klubu komercyjny wynajem był poza zasięgiem, a lokalne samorządy czasu transformacji ustrojowej miały na głowie większe zmartwienia niż szukanie siedziby dla pasjonatów fantastyki. Innym problemem było pozyskanie pieniędzy na codzienne funkcjonowanie: zakupy do biblioteki, artykuły biurowe czy też dofinansowanie *Bachanaliów Fantastycznych* oraz innych imprez organizowanych przez klub. Jeśli dołożyć do tego dużą rotację ludzi, zniechęconych trudnymi warunkami funkcjonowania klubu, z tym większym podziwem należy patrzeć na osoby, które od kilkadziesiątu lat animują wszelkie działania klubowe, tworzą imprezy, zarządzają sekcjami klubowymi. Bez społecznikowskiego genu, bez wewnętrznej pasji jest to niemożliwe. Jednym z takich

ludzi jest bez wątpienia Kazimierz Kielarski. Dostrzeżono to zresztą w fandomie i w 1984 roku uhonorowano nagrodą „First Generation”, uznając za jednego z ojców założycieli polskiej społeczności fantastów.

W roku 1995 dochodzi do niewielkiej, lecz ważnej przeprowadzki. ZKF Ad Astra zostaje w tej samej kamienicy przy al. Niepodległości 25, ale z biur Klubu Kultury Filmowej w suterenie przenosi się na poddasze, do pomieszczeń użyczonych przez Towarzystwo Współpracy Polska-Wschód. Klub dostaje dwie salki: jedną na bibliotekę, drugą na biuro, na parterze zaś pozostaje do dyspozycji na spotkania sala konferencyjna⁸. Klub osiada tu na kilka lat, a do Ad Astry dołącza Ziggy Stardust⁹, znany w lokalnym środowisku undergroundu literat, poeta, komiksiarz. Ziggy wnosi do klubu pokłady energii i pythonskiego absurdu. Ad Astra organizuje kolejne *Bachanalia* (w „Lotniku”), imprezy dla dzieci, a po klubie krążą słynne zeszyty z powieściami-rzekami, o których warto powiedzieć kilka słów. Były to swoiste poligony literackie, a wyglądały następująco: ktoś rzucał pomysł na zawiązanie akcji i zapraszał do współpracy kolegów. Pisał cztery strony i przekazywał zeszyt kolejnemu autorowi, by ten poprowadził akcję wedle własnego uznania. Dziś, po latach przerwy, ta forma literackiej zabawy w klubie znów odżyła.

W 1996 roku Leszek Klejszmidt, Jurek Sulisławski i Kazimierz Kielarski wyruszają na Eurocon w Wilnie. Poznają tam litewski fandom i ściągają jego przedstawicieli z Rolandasem Maskiuliuną na czele na *Bachanalia*. Z roku na rok rosnąca w siłę impreza przenosi się do Zespołu Szkół Budowlanych przy ul. Botanicznej.

W tym roku właśnie trafiłem do klubu, trochę przypadkiem, przez adastrowy konkurs na krótką formę komiksową. Poszedłem na pierwsze spotkanie. I zostałem. To pierwsze spotkanie było pozytywnym wstrząsem, spotkałem ludzi dzielących moje pasje, czytających podobne książki, oglądających te same filmy, myślących w podobną stronę. Pamiętajmy, że to były jeszcze czasy przedinternetowe i odnalezienie duchowych współbraci nie było tak łatwe jak dzisiaj

– opowiada Igor Myszkiewicz, autor opowiadań, znany komiksiarz i rysownik, obecnie wiceprezes klubu. „Z tamtego czasu pamiętam niekończące się rozmowy, kiedy fantastyka otwierała się przed nami, kiedy wiele tytułów dopiero pierwszy raz docierało do Polski, kiedy dopiero się jej uczyliśmy. Fantastyka jako sposób poznania? Chyba właśnie tak” – dodaje Myszkiewicz.

W roku 1997 prezes Kielarski otrzymuje kolejną nagrodę, tym razem jest to prestiżowa nagroda w fandomie Śląkfa, przyznana mu przez Śląski Klub Fantastyki w kategorii Fan Roku. W klubie zaś to czas kolejnych zmian. Przede wszystkim dzięki determinacji Andrzeja Diaczuka ukazuje się pierwszy numer klubowego zina „Gwiazdny Belkot”. Są opowiadania, recenzje filmowe, sprawy klubowe i komiksy. Całość wydana

8 Dziś w tym miejscu na parterze mieści się Raifeisen Polbank.

9 Ziggy Stardust – prawdziwe nazwisko Andrzej Tokarski, również happener, lider kapeli Rozkrock.

została metodą chałupniczą: wydrukowaliśmy po znajomości jeden egzemplarz i skserowaliśmy go 25 razy, strona po stronie w redakcji „Gazety Wyborczej”, a potem każdy ręcznie zszyliśmy. Wcześniej już ukazywał się zin „Anarion”, ale zwykle towarzyszył on *Bachanaliom*. Natomiast „Gwiazdny Belkot” był pomyślany od początku jako klubowe czasopismo o mniej lub bardziej regularnym cyklu ukazywania się i co ważne, w przeważającej mierze jego treści wychodziły spod piór klubowiczów. Jednak systematyczne tworzenie czasopisma, nawet tak niepozornego jak wydawnictwo klubowe, wymaga dwóch rzeczy: upartego redaktora naczelnego, który będzie pilnował terminów i zawartości oraz stałego dopływu materiałów, czyli grona płodnych autorów. I choć pierwszy numer „Belkotu” nie był zarazem ostatnim, to jednak ambitna ta próba nie przerodzi się we flagowe wydawnictwo klubowe, stanie się raczej artystyczną efemerydą.

Niemniej w tamtym czasie wszyscy zajęci są organizacją *XIII Bachanaliów*, znów nieco pokazniejszych, odbywających się w „Budowlance”. Edycja '97 nosiła nazwę *Cyberbachus*, a zwyczaj organizowania tematycznych *Bachanaliów* przetrwa w klubie przez wiele lat. Do Zielonej Góry przybywa znakomita grupa gości: Rafał A. Ziemkiewicz (wówczas pisarz, nie publicysta polityczny), Andrzej Pilipiuk, Tadeusz Olszański, Tadeusz Z. Dworak, Konrad Lewandowski.

Koniec lat dziewięćdziesiątych to również zmiany w samej fantastyce. Do lat osiemdziesiątych jej głównym nośnikiem była literatura. Wraz z rozwojem technologii (zwłaszcza VHS), coraz większą rolę zaczął odgrywać film. Powstają wtedy kamienie milowe kina s.f.: wspomniane *Gwiazdne Wojny* i *Obcy – ósmy pasażer Nostromo*, ale również *Łowca Robotów*, *Odyseja Kosmiczna*, *Coś*, *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*. Lecz teraz na scenę wkraczają gry: komputerowe, karciane¹⁰ oraz RPG¹¹ i z biegiem czasu zdominują one konwenty. *Bachanalia* noszą nazwę *Pod Rozbrykanym Kucykiem* i mają już rozbudowany program – kilka różnorodnych nitek tematycznych, turnieje, koncerty, a nawet wystawę znaczków pocztowych. Całość wieńczy wielka biesiada z bigosem i kiełbasą.

Klub traci w tym czasie siedzibę. Towarzystwo Przyjaźni Polska-Wschód ma własne plany wobec budynku i pod pretekstem remontu zajmuje klubowe pomieszczenia. Najważniejsze papiery lądują ponownie w suterenie Klubu Kultury Filmowej, ale na klubowe spotkania nie ma tam warunków. Nikt nie przeczuwa, że Ad Astrę czekają lata poniewierki i spotkań kątem w klubach, kawiarniach, pubach i szkołach. Dlatego biblioteka klubowa, pośpiesznie pakowana w worki, trafia do czyjegoś garażu, gdzie spora część książek ulegnie zniszczeniu. W kolejnych latach spotykaliśmy się mię-

10 Gry karciane, karcianki – gry, w których każdy z graczy dysponuje własną talią, którą sam składa wg obowiązujących w grze zasad. Jedną z najpopularniejszych karcianek jest *Magic: the Gathering*, ale są też gry związane z książkami H.P. Lovecrafta, *Gwiazdnymi Wojnami* czy Polską szlachecką.

11 RPG – skrót od ang. *role-playing game*, oznaczający grę fabularną, opartą na narracji, dziejącą się w fikcyjnym z reguły świecie, kierowaną przez Mistrza Gry. Graczy można przyrównać do aktorów a Mistrza Gry do reżysera.

dzy innymi w Nieboskiej Komedii, Izbie Lordów, 4 Różach dla Lucienne, Kawonie, Harlemie, LO 3, Tatoo, Zbrojowni, Lochach, Bohomazie, Ostatnim Seansie Filmowym, Retro, Centrum Biznesu, Borgii i wielu innych miejscach¹².

Siłą rozpędu klub organizuje jeszcze *Bachanalia* w „Budowlance” (pn. *Kosmiczny szpital*), ale sami organizatorzy nie są z imprezy zadowoleni, choć goście dopisują (m.in. Ingot, Olszański, Pilipiuk, Lewandowski, Cholewa), a na finał gra wspomniany wcześniej Rozkrock. Tuż po *Bachanaliach* Janion reaktywuje klubowy informator „Anarion”, więc tamten czas udokumentowany jest wręcz po kronikarsku. To ważne, gdyż 2 października 1999 roku na walnym zebraniu w Kawonie kończy się pewna epoka: Kazimierz Kielarski, przy ostrym sprzeciwie klubowiczów, rezygnuje ze stanowiska prezesa. Po wielogodzinnych obradach zostaje wybrany nowy zarząd. Sekretarzem klubu zostaje Andrzej Diaczuk, wiceprezesami – Robert Fijałkowski, Dominik Michalewski i Mamert Janion, skarbnikiem – Piotr Paruzel, prezesem zaś piszący te słowa Waldemar Gruszczyński.

W XXI wiek ZKF Ad Astra wchodzi w nie najlepszej kondycji: brak siedziby i nieustannie zmieniające się miejsca spotkań skutkują malejącą frekwencją. Trudno też w tej sytuacji o rekrutację nowych członków i prowadzenie statutowej działalności. Również kondycja finansowa jest w opłakanym stanie: przez ostatnie dwa lata praktycznie nie zbierano składek. Nowy zarząd porządkuje listę członków (25 osób plus trzech członków honorowych), wprowadza nowe składki (10 zł miesięcznie), osobom płacącym wydaje nowe znaczki klubowe. Bibliotekarka Ad Astry, Magdalena Jarczyk, zgadza się, aby resztki księgozbioru przenieść do jej piwnicy. Fantaści budują regały i w tych „podziemnych” warunkach zaczyna działać klubowa biblioteka¹³. Klub dogaduje się z Kawonem w sprawie spotkań co poniedziałek o 18.00. Nadal wychodzi „Anarion” jako klubowy informator, a Andrzej Diaczuk kolejny raz reanimuje „Gwiazdny Belkot” – klubowy zin. I niejako na przekór trudnościom Ad Astra wstępuje do Związku Stowarzyszeń Fandom Polski.

Kolejne lata to, można rzec, czas pracy u podstaw. Wiele zaległości dotyczy spraw administracyjnych klubu: oficjalnego adresu (użycza go KKF w Newie), formalności względem Urzędu Skarbowego, nowej rejestracji sądowej w KRS, zmian w statucie. Gdzieś w tle wciąż trwają starania o siedzibę, wciąż przenosimy spotkania z miejsca na miejsce, ale powoli, uparcie organizując kolejne imprezy, turnieje gier, *Bachanalia*, popularyzujemy markę stowarzyszenia, pojawiają się cykliczne *Soboty z fantastyką*. Słychać o nas, a to przyciąga nowych klubowiczów.

Miałem wtedy 16 lat. Choć od tamtego momentu minęło drugie tyle, a moje życie już kilka razy zaliczyło parę fikołków, klub pozostawał pewną niezmienną, jedynym stałym elementem rzeczywistości, do którego warto się odnieść. Na pierwsze spotkanie organizowane przez klub

12 Niedawno policzyliśmy, że przewinęliśmy się przez 30 różnych miejsc w Zielonej Górze.

13 Niestety po kilku miesiącach książki trzeba było stamtąd zabrać. Na wiele lat trafiły na strych w Letnicy.

trafiłem trochę przez przypadek – koledzy z liceum grali w niezwykle popularną grę *Magic: The Gathering*. Po kilku pierwszych spotkaniach wziąłem udział w pokazie gry bitewnej *Warhammer Fantasy Battle*. Bardzo szybko straciłem zainteresowanie karciankami, a zaangażowałem się na wiele lat w tworzenie polskiej sceny gier bitewnych. Ta pasja trwa do dzisiaj

– relacjonuje swoje początki w Ad Astra Maciej Dobrowolski, dziś wiceprezes.

W roku 2000 *Bachanalia* organizujemy pod hasłem *Zmierzch Bohaterów* i jest to nazwa niezamierzenie profetyczna, ponieważ w ciągu najbliższych trzech lat zmieni się 80 procent składu stowarzyszenia. Pojawiają się nowi, młodzi ludzie, nie pamiętający „złotych czasów” Zastalu, ale za to pełni energii i pomysłów. Kolejne *Bachanalia* organizowane w „Budowlance” noszą nazwy *Piżglak – nowy obcy na nowe tysiąclecie* (2001), *Powrót Bachusa* (2002) i *Głupiec na Zielonym Wzgórzu* (2003). Raz jest lepiej, raz jest gorzej. Czasem na spotkania przychodzi pięć osób, a *Bachanalia* 2002 otrzymują od władz miasta „zawrotną” dotację w wysokości 700 zł. Ale klub jest coraz liczniejszy, ekipa bardziej zgrana i niebojąca się wyzwań. Młodzi klubowicze na *Bachanalia* 2003 przygotowują spektakl teatralny, pojawia się nowy zin „Apeiron”, a spotkania w Centrum Biznesu od 2003 roku zaczynają gromadzić dziesiątki słuchaczy. Powstaje strona internetowa, a szersze grono zainteresowanych oznacza stosunkowo więcej składek. Sporo jest graczy, sporo osób próbuje sił w pisaniu, jest kilku rysowników, trwa twórczy ferment.

W 2003 roku na klub spada wiadomość, że został wybrany na organizatora Polconu. Doszło do tego trochę przypadkowo: z powodu nadspodziewanie dużych, przewidywanych kosztów klub z Warszawy wycofał się z organizacji i po zgłoszeniu zielonogórskiej kandydatury przez Andrzeja Diaczuka Polcon przypadł nam. W klubie zapanowała zrazu konsternacja, wyzwanie było ogromne, jak na dotychczasowe osiągnięcia klubu, ale wygrała postawa: „my nie damy rady?” i przygotowania ruszyły z kopyta. Od razu zajął się tym sztab w składzie Diaczuk, Gruszczyński i Janion, ale po jakimś czasie Diaczuk z powodów osobistych wycofał się z prac i organizacją całości zajęła się pozostała dwójka. Prace nad Polconem zajęły rok i były wyższą szkołą organizacji imprez. To były tysiące spraw do załatwienia, gdyż organizacyjnie standardy Polconu stały o wiele wyżej niż *Bachanalia*. Trzeba było zaprosić gości honorowych, pisarzy i fanów; znaleźć odpowiedni obiekt; zaplanować kilkaset godzin ciekawego programu i znaleźć prowadzących; zarezerwować noclegi dla kilkuset osób; zaprojektować wydawnictwa; wydrukować wszystko na czas; zorganizować galę wręczenia nagrody Zajdla; pozyskać wydawnictwa, które obejmą patronatem imprezę w nieznaną do tej pory z dużych, fantastycznych imprez Zielonej Górze, a przede wszystkim przekonać do przyjazdu fanów z całej Polski. Od ich liczby zależały wpływy z wejściówek, a każda wejściówka przekładała się na kolejne punkty imprez, noclegi do wynajęcia, sprzęt¹⁴. Pamiętam, jak

14 Przyznanie przez fandom prawa do organizacji Polconu nie niesie za sobą żadnych dotacji. Wszystkie środki na organizację Polconu zwycięski klub pozyskuje samodzielnie.

jeszcze na kilkanaście godzin przed imprezą siedziałem w biurze z Mamertem Janionem i Krzysztofem Majem, tnąc na gilotynie wejściówki na pierwszy dzień imprezy. Cichymi bohaterami Polconu były nasze żony, gdyż w trakcie przygotowań zostaliśmy ojcami i wszystkie z tym związane obowiązki spadły na ich głowy.

XIX Ogólnopolski Konwent Miłośników Fantastyki Polcon odbył się 19-22 sierpnia 2004 roku na kampusie B Uniwersytetu Zielonogórskiego. Przyjechało około 550 osób (dla porównania *Bachanalia* gromadziły 100-200 fanów), w tym delegacje z Czech i Ukrainy. Zjawiła się praktycznie cała czołówka fandomu. Impreza miała jakieś swoje potknięcia, lecz generalnie wszyscy wyjechali stąd w świetnych humorach, a w świat poszedł przekaz, że w Zielonej Górze działa znakomita ekipa fantastów. W dodatku imprezę zakończyliśmy na finansowym plusie.

Po Polconie do „Budowlanki” już nie wracamy. Kolejne *Bachanalia* (*Wojna Światów* oraz *Ziew Cthulhu*) odbywają się na Uniwersytecie. Sukces nas uskrzydla. Zakładamy filię w Poznaniu, a w Zielonej Górze osiadamy na dłużej w klubie 4 Róże dla Lucienne. W najlepszych, jak do tej pory, warunkach (bezpłatna własna sala, dostęp do nagłośnienia) sala co środę wypełnia się fantastami. Organizujemy happeningi, pokazy filmowe, pokazy gier, prelekcje. O fantastyce rozmawiamy też w Radiu Zachód, dokąd przez długi czas na wieczorne gawędy zaprasza nas Konrad Stanglewicz. Co sobotę w Zespole Szkół Elektronicznych i Samochodowych organizujemy duże turnieje gier. W 2006 roku Igor Myszkiewicz podejmuje kolejną próbę reaktywowania „Anariona”, tym razem z powodzeniem – zin ukazuje się do dzisiaj. Organizujemy pikniki fantastyczne na deptaku, pojawiajemy się na uniwersyteckich Dniach Nauki, wspieramy organizacyjnie Finał WOŚP w Zielonej Górze i fantastyczne imprezy w Poznaniu, bierzemy udział w akcjach czytania fantastyki dzieciom i z UZ współorganizujemy kolejne edycje konferencji naukowej *Cudowność i fantastyczność*. Intensywność prac jest ogromna: oprócz wspomnianych cotygodniowych wydarzeń w 4 Różach w latach 2005-2008 organizujemy ponad 40 większych imprez, wśród nich *Bachanalia* pod nazwą *Zabawa z dawną oczekiwaną*, kiedy to świętujemy dwudziestopięciolate Ad Astry.

Latem 2006 roku, wciąż pamiętając sukces Polconu, zgłaszamy gotowość do organizacji Polconu 2008. Fandom też pamięta naszą imprezę, głosowanie wygrywamy w cuglach, otrzymując 46 głosów „za” i pokonując Gdańsk (który otrzymał 4 głosy) i Łódź (otrzymała bodaj 17 głosów). Marka Ad Astra stała się bardzo rozpoznawalna i wysoko oceniona.

Organizacja Polconu 2008 była kolejnym kamieniem milowym w historii klubu, a jego organizacja zajęła właściwie półtora roku. Koordynacji podjąłem się ponownie wspólnie z Janionem. Mieliśmy wypracowane standardy współpracy i mogliśmy na sobie polegać, co było niezbędnym warunkiem przy tworzeniu tak skomplikowanej logistycznie imprezy. Zebraliśmy też w ścisłym sztabie najlepszych klubowiczów, choć ostatecznie w organizacji wzięła udział niemal cała Ad Astra. Polcon 2008 skalą

i poziomem przerastał naszą imprezę z 2004 roku o wiele „długości”. Jako sponsorów imprezy pozyskaliśmy takich tuzów, jak amerykański kanał filmowy SciFi¹⁵, sieć komórkową Plus, producenta gier komputerowych CDProjekt czy kilkanaście czołowych polskich wydawnictw książkowych. Od lokalnych samorządów udało się pozyskać 40 tys. zł, co było wówczas dla klubu zawrotną kwotą. Przyjechał tłum gości z Polski, z Francji przyleciał sławny grafik Wojciech Siudmak, a z Wielkiej Brytanii Richard Le Parmentier – aktor z *Gwiezdnych wojen*. Na kampusie A, gdzie odbywała się całość, rozbiliśmy gigantyczny namiot, w którym realizowaliśmy kolejne punkty programu, stała tam część gastronomiczna, a wieczorami odbywały się dyskoteki. Namiot był strzałem w dziesiątkę, na Polcon przyjechało 1200 gości i dziesiątki autorów. Impreza wyszła tak dobrze, że jeszcze dziś, po dziewięciu latach, jest wymieniana jako jedna z najlepszych edycji Polconu w jego trzydziestodwuletniej historii. Za tę imprezę obaj, wraz z Janionem, otrzymaliśmy Śląfkę, w kategorii Fan Roku. Ale była to nagroda dla całego klubu. I dla naszych żon, gdyż jak cztery lata wcześniej, tak i teraz Mamertowi syn rodzi się w trakcie przygotowań, a moja córka przychodzi na świat trzy dni po Polconie. Na temat wzajemnych zależności między koordynacją Polconu a kolejnymi ciężarami powstały później liczne anegdoty.

Następne lata zaowocowały „efektem Polconu”: Ad Astra stała się cenioną i rozpoznawalną marką; udowodniliśmy, że potrafimy robić ciekawe imprezy, na które warto dawać pieniądze; do klubu przyszło sporo wartościowych ludzi, a jego członkowie coraz częściej podejmowali inicjatywę i organizowali nowe eventy. Rzecz niewiarygodna: zdobyliśmy też lokum przy ul. Kupieckiej, współdzielone jedynie z Fundacją Kombinat Kultury. Powstaje biuro i biblioteka. Na więcej nie ma miejsca, ale nikt się tym nie martwi.

Na początku 2009 roku umiera Jerzy Sulisławski. Żegnamy go na cmentarzu i w specjalnym numerze „Anariona”. Życie pędzi dalej. Organizujemy Soboty z Fantastyką, Ferie z Ad Astrą, Fantastykę na deptaku, Dzień Dziecka, kolejną *Fantastyczność i Cudowność* oraz dwie edycje Festiwalu Gier. Ta inicjatywa również trwa do dziś. Gromadzi pasjonatów wszelkich gier: planszowych, karcianych, bitewnych i innych. Zwykle zjawia się na niej ponad setka graczy. We wrześniu *Bachanalia* na UZ – hasło *Poszukiwacze czary Bachusa*. Frekwencja, dotacje i goście dopisują. Tuż po *Bachanaliach* zostajemy uhonorowani Złotym Dukatem Województwa Lubuskiego – nagrodą przyznaną przez marszałka województwa.

Z każdym rokiem klubowych inicjatyw przybywa. Oprócz sztandarowych, corocznych *Bachanaliów* i Festiwalu Gier organizujemy liczne wystawy plastyczne w Muzeum Ziemi Lubuskiej i Piekarni Cichej Kobiety. W 2010 roku powołujemy do życia *Zombie Walka* (marsz przebranych za zombie), który od tej pory towarzyszy Winobrani.

15 Dziś stacja SyFy.

Co roku jeździmy też do niewielkiej wioski Sarbia, by tam miejscowym dzieciakom organizować zabawy z grami i obowiązkową watą cukrową. Coraz mocniej włączamy się w działalność charytatywną, dedykowaną konkretnym dzieciom. Wciąż wychodzi „Anarion”, a w pubie Belfast organizujemy spotkania z grami planszowymi. Spotykamy się znów w Kawonie. W lipcu na zlecenie Urzędu Marszałkowskiego współorganizujemy Dni Województwa Lubuskiego w Łagowie Lubuskim, właściwie wznosząc tam fantastyczną wioskę. Potem dostajemy zaproszenie na Przystanek Woodstock. Ale przede wszystkim w 2011 roku po kilku latach rozmów i przysiarek decydujemy się rozpocząć nasz sztandarowy projekt wydawniczy *Fantazje zielonogórskie*. To ogólnopolski konkurs prozatorski tekstów w konwencji s.f., *fantasy* czy horror, koniecznie nawiązujących do przeszłości, teraźniejszości lub przyszłości Zielonej Góry. Najlepsze teksty są wydawane w formie antologii, a główna nagroda to 1000 zł. „Ilość, rozmach i tempo wydarzeń, w których udział ma Ad Astra, powoli zaczyna przekraczać granice rozsądku. Ale nie naszych możliwości” – pisze w jednym z „Anarionów” w 2011 roku Myszkiewicz.

Przy tak wielkim zagęszczeniu eventów w klubowym kalendarzu wychodzi na jaw, jak krótka jest klubowa kołdra. Choć klub liczy około 60 członków, to doświadczonych organizatorów, potrafiących skoordynować przygotowania i przebieg imprezy, samodzielnych, kreatywnych – nie jest wśród nas zbyt wielu. Wynika to z dużej rotacji w klubie, ta zaś ma kilka przyczyn. Po pierwsze zdolni licealiści, którzy przyszli do nas za młodu, po maturze wyjeżdżają do większych ośrodków uniwersyteckich, zasilając tamtejsze kluby. Inni wyjeżdżają za pracą lub towarzyszą partnerce/partnerowi w jego emigracji. Ostatnia grupa to osoby, które „wykruszyły” się z powodu obowiązków rodzinnych bądź zawodowych. Te kłopoty dotyczą nas nieustannie, powodując duże problemy organizacyjne, rotacje w Zarządzie i wśród koordynatorów imprez. Z reguły bowiem wyjeżdżają osoby rzutkie i doświadczone.

W roku 2012 udaje nam się zdobyć własne pomieszczenie w Krzywym Kominie przy ul. Fabrycznej 13b. To kompleks kulturalny przygotowany przez miasto, zarządza nim kilka stowarzyszeń. Projekt nie jest do końca dobrze przemyślany i Stowarzyszenie Fruuu, które zawiaduje parterem budynku, popada w długi i oddaje obowiązki. Wkrótce Ad Astra przejmuje zarządzanie tą częścią Komina. Osiadamy na „swoim”, mając pod opieką kilka pomniejszych stowarzyszeń i górę obowiązków. Ale co najważniejsze, mamy miejsce na biuro, magazyn, bibliotekę i wielką salę kabaretową na eventy i spotkania. To nasz największy sukces w XXI wieku. Prawdziwy koniec wędrówki klubu, choć okupiony ciężką administracyjną pracą w zarządzaniu dużą nieruchomością, źle przygotowaną pod działalność kulturalną. Były chwile, kiedy długi rosły do tego stopnia, że zagrażały istnieniu stowarzyszenia. Klub, utrzymujący się głównie ze składek członkowskich, musiał płacić po 3000 zł za Krzywy Komin. Największe problemy na szczęście udało się już rozwiązać, nie bez pomocy władz miasta.

Dzięki nowej siedzibie wreszcie skupiamy się na działalności klubu. Na co dzień organizujemy turnieje i konkursy, Janion uruchamia Piątki z planszówkami, podczas których każdy może przyjść i skorzystać z naszej biblioteki ponad 300 gier. Do Krzywego Komina przenosimy Festiwale Gier i *Bachanalia*. Miejsce przyciąga fanów klimatem, frekwencja na *Bachanaliach* 2016 sięga 850 osób. Ale chcemy więcej. Do listy corocznie organizowanych imprez dochodzą nowe: *RPG Day* – impreza poświęcona grom fabularnym i Watcon – konwent mangi i anime, gromadzący obecnie ponad 400 uczestników. Zakładamy też filię w Płocku. Co warto w tym miejscu podkreślić, w całej historii Ad Astry żaden z jego członków nie został zatrudniony na etat ani też nie pobierał wynagrodzenia za pracę. To wciąż czysto społeczna robota.

W roku 2014, po 32 latach, zmieniamy logo stowarzyszenia i rejestrujemy się jako organizacja pożytku publicznego. Co roku przychodzi gromada nowych ludzi, przynosząc własne pomysły i idee. Wszystko to zmienia klub. Coraz odważniej sięgamy po zewnętrzne fundusze i granty. W 2016 roku zdobywamy dofinansowanie z Lechstartera na budowę gier wielkiego formatu. Kilka miesięcy później otrzymujemy dotację z Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego na doposażenie w sprzęt i budowę własnego studia nagraniowego, meble i regały do biblioteki. Młodzież korzysta z dobrodziejstw klubowych, stara gwardia narzeka, że w powszechnym dobrobycie łatwo stracić z oczu cel działania klubu, zagubić jego klimat.

Jedynie, czego pragnę dla klubu, to żeby nigdy nie stracił swojego unikalnego charakteru. Chciałbym, abyśmy wciąż w pierwszej kolejności byli dla siebie gronem przyjaciół. W tym coraz bardziej obcym świecie jest czymś niezwykle kojącym, iż istnieje grupa osób, w której zawsze znajdziesz wsparcie oraz radę. To jest nasza kotwica w rzeczywistości, bezpieczna przystań, do której możesz zawinąć w czasie najgorszego sztormu. Niech tak zostanie. Na zawsze

– mówi Maciej Dobrowolski, przedstawiciel średniego pokolenia.

Obecny zarząd jest przekrojem przez wszystkie pokolenia klubu: prezes Waldemar Gruszczyński – w klubie od 1987 roku, sekretarz Weronika Kłapouszczak – od czterech lat, wiceprezes Adam Mocny – od 2001 roku, wiceprezes Maciej Dobrowolski – od 2004 roku, wiceprezes Igor Myszkiewicz – od 1996 roku, wiceprezes Paweł Kamiński – od 2001 roku, skarbnik Bartosz Gorczyca – od czterech lat. Igor Myszkiewicz podsumowuje:

lata pracy wydały w końcu owoce – obecnie dysponujemy wspaniałą siedzibą, jakiej inne kluby mogą nam tylko zazdrościć, potężną biblioteką fantastycznych mediów – książek, filmów i gier, profesjonalnym studiem nagrań, organizowane przez nas wydarzenia są dostrzeżone i doceniane. Organizujemy imprezy mniejsze i większe, wydajemy książki, nagrywamy słuchowiska, wciąż nowi ludzie zapisują się do Ad Astry. Wraz z postępującą profesjonalizacją przybywa obowiązków administracyjnych. Dziś ZKF Ad Astra jest, nie bójmy się tego słowa, instytucją, fantastycznym domem kultury. Z wszystkimi tego konsekwencjami.

Po 30 latach działalności w klubie, po 18 latach na stanowisku prezesa widzę, w jak niezwykłym jesteśmy miejscu. Z jednej strony – możemy wszystko: organizować jeszcze



Fot. 1. Rok 1999. Wybory w Kawonie. Od lewej: Andrzej Diaczuk, Mamert Janion, Piotr Paruzel, Waldemar Gruszczyński, Robert Fiałkowski, Dominik Michalewski. Źródło: archiwum ZKF Ad Astra

więcej i jeszcze lepszych imprez, wydawać książki, ziny, nagrywać słuchowiska, realizować najbardziej fantastyczne projekty. Z drugiej, po latach doświadczania wzlotów i upadków, mając w pamięci klub, który tworzyło czasem pięć osób, zdają sobie sprawę z ulotności tego, co mamy. Ma rację Janion, kiedy mówi: „będę próbował robić, co się da, żeby mieć radochę i satysfakcję ze swoich pasji tak długo, jak to tylko możliwe”. Wiem, że najważniejsi są ludzie i to, co ich łączy. To tajemnica naszego sukcesu. A zarazem zadanie na najbliższe lata, mądrze wykorzystując dane nam narzędzia, nie zapomnieć, po co razem tu jesteśmy. Przypomina nam o tym klubowe motto: „per aspera ad astra”.

ZKF Ad Astra w liczbach:

Bachanalia Fantastyczne – trzydzieści jeden edycji.

Watcon – sześć edycji.

Fantazje Zielonogórskie – trwa siódma edycja.

Zombie Walk – osiem edycji.

Festiwal Gier – dwanaście edycji.

RPG Day – dziesięć edycji.

Polcon – trzy edycje (trzeci współorganizowaliśmy w Poznaniu wraz z grupą innych stowarzyszeń).

Członków: 70-80 osób plus filia w Płocku około 30 osób.



Fot. 2. Bachanalia Fantastyczne w Zastalu. Rok 1986. Źródło: archiwum ZKF Ad Astra



Fot. 3. ZKF Ad Astra w Radiu Zachód podczas cyklu audycji poświęconych fantastyce. Od lewej: Arleta Kulczycka, Zbigniew Kulczycki, redaktor Konrad Stanglewicz, Ewa Subocz, Konrad Rataj. Źródło: archiwum ZKF Ad Astra



Fot. 4. 2007 rok. Na planie klubowej produkcji filmowej. Leży Zbigniew Kulczycki, nad nim Konrad Rataj. Fot. Igor Myszkiewicz



Fot. 5. Winobraniowy Zombie Walk 2012. Fot. Władysław Czulałak



Fot. 6. Finał Fantazji Zielonogórskich 2015. Wyróżnienie z rąk Macieja Dobrowolskiego, sekretarza konkursu (po lewej), odbiera Filip Koziański. Fot. Robert Mikołajczyk



Fot. 7. Bachanalia Fantastyczne 2015. Przy stoliku gospodarz i goście. Od lewej: Kazimierz Kielarski, honorowy prezes klubu; Bogusław Polch – znany grafik i komiksiarz oraz pisarze Maciej Parowski i Witold Jabłoński. Fot. Robert Mikołajczyk



Fot. 8. Znany polski grafik Wojciech Siudmak podczas wernisażu w Muzeum Ziemi Lubuskiej podczas Polconu 2008. Od lewej: Kazimierz Kielarski, honorowy prezes klubu; Igor Myszkiewicz, wiceprezes Ad Astry; Wojciech Siudmak z klubową nagrodą „Pucharu Bachusa” oraz Andrzej Toczewski, dyrektor MZL. Fot. Tomasz Daiksler



Fot. 9. Wielka próba wielkiej gry. Mamert Janion (w środku, w górnej części zdjęcia) testuje wielkoformatowe Scrabble, nowy klubowy projekt. Źródło: archiwum ZKF Ad Astra



Fot. 10. Rok 2009. Prezes Waldemar Gruszczyński odbiera nagrodę „Złotego Dukata Lubuskiego” dla ZKF Ad Astra. Obok Krzysztof Szymański, przewodniczący sejmiku województwa; radny Tadeusz Ardelli i marszałek województwa Marcin Jabłoński. Fot. Ula Wilczak