Blacha
Liceum Ogólnokształcące im. Józefa Wybickiego
w Kościerzynie
wrzesień 2019
Wywiad z autorką "Piaskowej Góry" - p. Joanną Bator
Migawki z wakacji
Kolejne regaty już za nami

Drogie czytelniczki i drodzy czytelnicy "blachy"

Ten rok jest rokiem innym niż wszystkie.
Po pierwsze jest nas dwa razy więcej niż przed wakacjami, a nasze wiekowe bądź co bądź korytarze ledwo wytrzymują coraz to silniejszy napór uczniów chcących się sprawnie przemieścić (są już projekty pierwszej w historii sygnalizacji świetlnej przy sali 24 mającej poprawić przepustowość ;)) Do szkoły często docieramy upchnięci jak sardynki w rozklekotanych Autosanach. Ale cóż, takie uroki czteroletniego liceum. Jednak niektóre rzeczy pozostają niezmienne, należy też do nich nasze najbardziej regularne czasopismo
na świecie. Ale na poważnie - ubiegły rok z dwoma wydanymi numerami nie jest osiągnięciem, z którego powinniśmy się cieszyć.
W tym roku chcielibyśmy podwoić liczbę wydanych numerów. Dopomoże w tym na pewno nowy zespół redaktorów z klas I (ich liczba zwiększyła się wprost proporcjonalnie do liczby uczniów).
I to tyle słowem wstępu. A w tym numerze, który tak naprawdę jest dziełem w dużej mierze zeszłorocznym, przeczytać można m. in. wywiad z panem Wiesławem Piwowarczykiem, naszym historykiem i wychowawcą
klasy Ic, artykuł o Festiwalu Open' er. Wszystkim polecamy wywiad z pisarką - Panią Joanną Bator, która odwiedziła naszą szkołę kilka miesięcy temu. Zapraszam do lektury!

Augustyn Żurawski

PS. Z sygnalizacją to oczywiście żart, ale może i by się przydała :v

Wywiad z Panią Joanną Bator

4 kwietnia 2019 roku w naszym Liceum miało miejsce spotkanie autorskie z Panią (autorką m.in. „Piaskowej Góry" - lektury klas III) , publicystką, podróżniczką, eseistką, specjalistką od antropologii kultury i gender studies oraz nauczycielką akademicką - Joanną Bator.

Pokłosiem spotkania jest poniższy wywiad z pisarką przeprowadzony przez obecnie już absolwentkę Liceum Paulę Mazurek i Julię Majkowską z klasy IIc

- W wielu wywiadach mówi Pani, że ma w sobie coś z nomada. W jednym z nich wspomniała Pani, że pociąg to Pani ulubiony środek lokomocji. Jak minęła Pani podróż do Kościerzyny, czy była już Pani na Kaszubach?

- Jestem pierwszy raz na Kaszubach. Dużo podróżowałam po świecie i zawsze sobie mówiłam, że Polskę będę zwiedzać na emeryturze, ale z uwagi na mój zawód - nigdy nie przejdę na emeryturę, więc podróżuję teraz na spotkania książkowe i to wspaniałe, że mogę odwiedzić sobie kolejny kawałek Polski. Pociągowa droga pomiędzy Gdańskiem a Kościerzyną jest przepiękna. Pejzaż trochę mi nawet przypomina Wałbrzych, bo jest pofałdowany, ale dodatkowo jeszcze są jeziora. Mam też znajomych, którzy jeżdżą na Kaszuby na wakacje. Jest tutaj ślicznie.

Jak zareagowała Pani na wiadomość, że „Piaskowa Góra" znalazła się wśród lektur szkolnych w liceum?

- To mi się zdarzyło już kilka razy wcześniej, np. w klasie córki mojej przyjaciółki i to jest chyba największa przyjemność. To znaczy, że książka żyje i bardzo jest dla mnie ważne, że mam kontakt z różnymi pokoleniami. W „Piaskowej Górze" dzięki Dominice mam kontakt z młodym pokoleniem, z młodymi, zwykle, kobietami, bo kobietom łatwiej jest się identyfikować z Dominiką i z kobietami w wieku waszych matek czy nawet mojej mamy. To jest fajne, że można rozmawiać z ludźmi z różnymi doświadczeniami.

- Nie obawiała się Pani, że wpisanie „Piaskowej Góry" do kanonu lektur szkolnych będzie jednocześnie wiązało się z przymuszaniem uczniów do czytania Pani książki?

- Myślę, że czasy się zmieniają, a zmieniają się też dzięki mądrym nauczycielom, którzy starają się wkładać w kanon lektur takie książki, które chce się czytać, które mają jakiś związek z życiem młodych ludzi. Wiele zależy właśnie od mądrych nauczycieli. Raporty na temat czytelnictwa w Polsce są dramatyczne – Polacy nie czytają i myślę, że ten okres szkolny jest taki ważny, żeby spróbować ludzi zachęcić, bo niektórzy z was będą po prostu czytać, bo mają to we krwi, a niektórych można spróbować „złamać" i sprawić, że jednak uznają, że to jest jednak fajne. Położyć się na słoneczku i czytać książkę.

- Czy wyobraża sobie Pani magister Demon, bohaterkę Pani powieści, odpytującą z treści Pani książek?

- Mam nadzieję, że to nie spotka żadnych uczniów. Ja niestety z takimi nauczycielkami jak

magister Demon miałam do czynienia, ale jest ten drugi biegun – są też nauczyciele, którzy potrafią być starszymi przyjaciółmi. Ja miałam taką polonistkę i historyczkę. Pierwsza nazywała się Marta Gąsiorowska, druga Oksana Citak.

- Jakie ma Pani wspomnienia ze szkoły średniej, jakie książki Pani wtedy czytała, a jakie woli teraz?

- Liceum to najważniejszy okres czytelniczy w moim życiu i kiedy byłam w waszym wieku to bardzo się czytało literaturę iberoamerykańską. Jedna z książek mojej młodości było „Sto lat samotności" Márqueza, oprócz tego czytało się Gombrowicza i to była też taka bardzo, bardzo mocna lektura. Czytało się Hłaskę, którego chyba teraz nikt nie czyta, a ja pewnie też bym się już nie odważyła po to sięgnąć, bo niektóre lektury się starzeją.

- Czy te przeczytane wtedy lektury ukształtowały Panią jako pisarkę?

- Myślę, że najbardziej literatura iberoamerykańska, Márquez „Sto lat samotności" i realizm magiczny. Teraz w moich powieściach podobnie przenikają się tak przenikają rzeczywistości. Realizm magiczny służy mi na przykład, by pokazać dziwne i niecodzienne stany psychiczne bohaterów.

- Czy pisząc książkę wyobraża sobie Pani modelowego czytelnika? Widzi Pani w tej roli licealistę?

- Dla mnie zaskoczeniem była w ogóle ilość czytelników. Myślałam, że moje książki będą bardziej hermetyczne, a na przykład i „Piaskowa Góra" i „Ciemno, prawie noc" mają ponad 100 tysięcy czytelników, którzy kupili te pozycje. W Polsce to jest kosmiczna liczba. Moim marzeniem jest to, żeby moje opowieści trafiały do ludzi, którzy mają jeszcze bardzo świeże umysły, niezepsute dorosłym życiem i tym wszystkim, co was czeka. Do ludzi niezepsutych tysiącami podobnych seriali. Pisząc „Piaskową Górę" zastanawiałam się czy w Dominice młode kobiety odnajdą jakiś cień swojego losu, swoich emocji, lęków, tęsknoty.

- Co inspiruje Panią do pisania powieści?

- Czasami jest to zdanie, które usłyszę w pociągu, czasami to jest czyjś wygląd. Moi bohaterowie rodzą się z czyichś kawałków ciała. Widzę jakąś twarz i ten ktoś ma dziwną brodawkę, no i z tego zaczyna mi się cała postać. Tak to wygląda na co dzień, bo będąc pisarką, jestem cały czas w pracy, nie ma tak, że jest się na urlopie, cały czas umysł pracuje i przetwarza rzeczywistość na to, co może się przydać do prozy.

- "Piaskowa Góra" to powieść urzekająca barwnością języka. Czytając ją, można zauważyć niezwykłą wrażliwość na żywioł słowa mówionego. Zapisując dialogi swoich bohaterów, sięga Pani po zasłyszane rozmowy, czy są one wyłącznie zapisem Pani wyobraźni?

-Bardzo łatwo zapamiętuję języki. Wydaje mi się, że dlatego, że mieszkałam w wielu krajach, mam czasem taki stosunek do polszczyzny jak cudzoziemka, która bardzo dobrze mówi po polsku. Język polski nie jest dla mnie oczywisty- cały czas mam nadstawione uszy na ten język i gdy widzę, że ktoś mówi troszeczkę inaczej, zaczynam się przysłuchiwać, co takiego intrygującego jest w jego języku i gdy widzę, że ten ktoś obsesyjnie powtarza jakieś słowo, to to się odkłada w mojej głowie i później, kiedy pracuję nad książką, to nagle wysuwam tę szufladkę i mam już początek języka jakiejś postaci.

- Czy miała już Pani okazję usłyszeć coś nowego na Kaszubach?

- Podczas podróży pociągiem, jechała koło nas para starych ludzi, bardzo sympatycznych, i mówili chyba waszą gwarą, której chyba nigdy na żywo nie słyszałam. "Jo". To jest od razu dla mnie taka radość, tak, jakbym znalazła bursztyn nad morzem - słyszę swój język, ale troszeczkę inny i to jest fascynujące. Wiem, że kiedy wrócę do domu to będę szukać przykładów gwary kaszubskiej, żeby tę melodię sobie utrwalić.

- "Ciemno, prawie noc" to powieść mroczna, niekiedy brutalna. Skąd biorą się w Pani twórczości tego rodzaju, sceny, obrazy, wątki? Czy są one zasięgnięte z wiadomości, czy może po prostu z Pani głowy?

- To, co mamy w głowie przenika do nas ze świata. Nie rodzimy się z tymi obrazami, dopiero żyjąc w naszej kulturze, która jest pełna zła i okrucieństwa, te obrazy w głowie się nam pojawiają. Jestem pisarką, która ma świadomość tego, jak wiele zła dzieje się na świecie i myślę, że taka jest misja twórcy, żeby był wrażliwy na okrucieństwo i żeby mówił ludziom, że to zło się dzieje i próbował je zrozumieć, bo tylko kiedy je zrozumiemy, możemy mu przeciwdziałać.

Czy spotkała się Pani kiedyś z kotojadami lub z kociarami?

- Kotojady reprezentują zło w mojej powieści, a kociary reprezentują miłosierdzie i sprawiedliwość, czasem okrutną, bo jedna z kociar po prostu zgładza parę zwyrodnialców. Wszyscy się z nimi spotykamy na co dzień, świat jest pełen kociar i niestety również kotojadów.

- Skąd pomysł na "Bluzgi"- rozdział powieści "Ciemno, prawie noc"? To przykre, że w internecie anonimowe osoby potrafią tak okrutnie zachowywać się w stosunku do innych. Czy spotkała się Pani kiedyś z hejtem i jeśli tak, jak sobie Pani poradziła?

- "Bluzgi" wzięły się stąd, że chciałam, żeby w mojej powieści pojawił się duch, czyli Dawid, tragicznie zmarły chłopak Ewy, ale jest to powieść bardzo współczesna. Dlatego duch pojawia się w internecie, na forum. Dopiero wtedy zaczęłam fora internetowe czytać i byłam przerażona, jak straszny jest tam język nienawiści. Ale zamiast cofać się do przeszłości powiem Paniom, jak język tych forów przedostaje się na zewnątrz. Miałam przygodę w pociągu do Bydgoszczy, to było dosłownie parę dni temu. W przedziale była nas szóstka. Przede mną siedziały dwie starsze panie, takie baby polskie, pośrodku czarnoskóry mężczyzna, naprzeciwko niego siedział facet, który jakby wskoczył z mojego forum internetowego, karykatura naziola w żywej postaci. Gdybym stworzyła taką postać, to czytelnicy by powiedzieli "to jest klisza, stereotyp, nie ma takich ludzi". On wyglądał, jakby z marszu narodowców wskoczył do pociągu. Wziął telefon i zadzwonił. Mówił do rozmówcy "moja kobieto". Rozmawiał głośno, bardzo niekulturalnie, ale dobrze, nie każdy musi być wykształcony i kulturalny. I w pewnym momencie mówi do tej swojej kobiety "I ty wiesz co? Ja jadę normalnie z małpą w przedziale". I to jest instynkt: powiedziałam coś w rodzaju "przynosi pan wstyd swojej ojczyźnie", bo to wiedziałam, że do niego dotrze: "wstyd", "ojczyzna". On mi odpowiedział wulgaryzmem i porozmawialiśmy sobie, jak na forum z "Ciemno, prawie noc", więc to się dzieje. Człowiek, który posługuje się językiem nienawiści czuje się na tyle u siebie w Polsce, że w przedziale, gdzie jest pięć innych osób, mówi, że jedzie z małpą, bo widzi czarnoskórego człowieka i to jest przerażające. Tak sobie wtedy pomyślałam, że szkoła jest takim miejscem, gdzie powinni nam dawać narzędzia, jak sobie radzić w takiej sytuacji.

- Tym bardziej, że często się tak dzieje w szkołach. To są sytuacje z życia wzięte. Tak jak Pani mówi, spotkanie w pociągu, na ulicy, w szkole również.

- Powinniśmy dobrze wiedzieć, co możemy zrobić: czy iść do kierownika pociągu i mieć pewność, że kierownik zareaguje. Mieć takie narzędzia postępowania, jak w przypadku, kiedy ktoś łamie prawo, bo to jest język nienawiści, on złamał prawo, a ja się czułam jednak bezradna.

- Czy łatwo było zostawić bohaterów "Chmurdalii" w Diafani, pozostawiając ich dalsze losy czytelnikowi? Czy nie czuła Pani pokusy, aby całkowicie zamknąć ich wątki?

- Myślałam sobie, że wprawdzie ich zostawiam, to jednak do nich wrócę. Ale nie dosłownie, tylko że stworzę postać, która będzie jakąś wersją Dominiki i w mojej głowie ta historia będzie miała kontynuację. Wydaje mi się, że Alicja z "Ciemno, prawie noc" jest wersją Dominiki. Jest w wielu sferach taką kobietą, na jaką Dominika mogłaby wyrosnąć. A Wy możecie sobie wyobrażać, co dalej mogłoby się stać z Dominiką Chmurą już na własną rękę. To jest cudne w czytaniu.

- Z Pani wcześniejszych wywiadów wynika, że dużo Pani podróżuje. Czy odnalazła Pani swoją Chmurdalię? Czy myśli Pani, że Dominika w końcu ją odnalazła?

- Myślałam, że nigdy nie dobiję do takiego portu, w którym będę chciała zostać, ale to się rzeczywiście zmieniło. Od dwóch lat mieszkam w jednym miejscu. Zbudowałam dom, mam wielki ogród i wydaje mi się, że tak, że jest to jakaś wersja Chmurdalii. Na razie nikt z moich przyjaciół nie wierzy do końca, że ja tam zostanę, ale tymczasem zapragnęłam być bliżej natury, bliżej ziemi, mieć futra pod ręką zwierzęce.

Czy słyszała Pani kiedyś opinie swoich wałbrzyskich sąsiadów? Co oni myślą o "Piaskowej Górze" lub czy odnajdują siebie w Pani historiach?

- Tam odbiór jest rzeczywiście najżywszy i na pewno jakoś się obawiałam, jak ludzie to przyjmą. Natomiast czytelnicy są mądrzy, potrafią czytać. Nawet jeżeli to się dzieje na ulicach, które mogą jakoś rozpoznać, zidentyfikować. Jestem honorową obywatelką swojego miasta Wałbrzych i jego honorową ambasadorką, także na pewno cały Wałbrzych mnie nie nienawidzi (śmiech).

- Dziękujemy za rozmowę.

- Dziękuję.

Kontynuując wywiady: Pan Piwowarczyk, o historii

Pan Wiesław Piwowarczyk jest nauczycielem historii i wiedzy o społeczeństwie w naszej szkole. W maju 2019 roku przeprowadziliśmy z panem Piwowarczykiem wywiad na temat spraw związanych z misją nauczania i nie tylko.

Zapraszamy do lektury.

-Skąd wzięło się u Pana zamiłowanie do historii?

-Legenda mówi, że pierwszą zapamiętaną w rodzinie moją dziecięcą działalnością było zniszczenie podręcznika do historii mojej cioci, gdzieś na pograniczu raczkowania. Może to jest przyczyna? A tak naprawdę – wychowując się w czasach bez znanych dzisiaj mediów, to książki były wypełnieniem czasu, poza sportem i innymi zabawami. Duży wpływ na moją fascynację historią mieli niewątpliwie moi dziadkowie, których wspomnienia o bardzo ciężkich przeżyciach były tak tajemnicze, że wymagały wyjaśnienia. Wyjaśniam je do dzisiaj. Z biegiem czasu zainteresowania rozrastały się o wydarzenia i zjawiska historyczne, układając się w opanowaną przez mnie wiedzę. Duży wpływ na moje zainteresowania mieli też tacy ludzie jak Jasienica, Gołubiew, Bunsch, Kraszewski i Sienkiewicz. I tak to się ciągnie do dzisiaj. Do tego stopnia, że wybrane okresy historii traktuję jako hobby.

-Czy będąc w wieku licealnym, myślał Pan już o pracy jako nauczyciel historii?

-Nie, w młodości przez myśl mi nie przeszło, że zostanę nauczycielem. Miałem diametralnie inne plany. Jestem jednak najlepszym przykładem zjawiska nazywanego predestynacją. Żywię iluzoryczną nadzieję, że tok mojego życia wynikał z moich planów i zamierzeń, ale przy okazji reminiscencji, które na starość miewam. Zdaję sobie sprawę, że wieloma zmianami i etapami w moim życiu kierował ktoś, kogo w danym momencie spotykałem. Ciekawostką jest fakt, że udało mi się polubić to zajęcie.

-Jaka jest Pana ulubiona epoka historyczna i dlaczego?

-Bezwzględnie najlepiej poznaną i ulubioną częścią historii jest dla mnie wiek XVII w Rzeczypospolitej, który w dwóch uzupełniających się obszarach fascynuje mnie od przynajmniej 35 lat. Jest to wojskowość polska tego okresu i Kozaczyzna zaporoska. Przenikające się przez cały ten wiek wydarzenia historyczne związane z takimi fascynacjami, oferują ocean informacji, możliwości poznawczych i badawczych oraz coś, co sprawia przyjemność – uruchamia wyobraźnię. Po przebrnięciu przez setki tomów i albumów mogę obecnie korzystać ze stron internetowych, co sobie bardzo chwalę. To przyjemność, którą uzupełniam zobowiązaniem wobec moich dziadków – szukam prawdy o Wołyniu i okolicach Lwowa z czasów okrutnej wojny. To mniej przyjemne zajęcie, najczęściej po kolejnym etapie poznawania (źródła, relacje, wspomnienia, literatura), owych czasów, długo bywam emocjonalnie roztrzęsiony.

-Obserwując Pana konta na portalach społecznościowych, możemy zobaczyć zdjęcia z różnych inscenizacji historycznych. Czy mógłby Pan opowiedzieć, w jakiej najciekawszej inscenizacji brał Pan udział?

-Był taki okres w moim życiu, w którym rzeczywiście rekonstrukcja postaci żołnierza z okresu Księstwa Warszawskiego była dla mnie ważnym zajęciem, wiążącym się z poznawaniem

wspaniałych koleżanek, kolegów i miejsc, których bez tej przygody nie miałbym okazji poznać. Paradoksalnie nie przepadam za okresem napoleońskim. Najbardziej zapamiętaną pozostanie zawsze wyprawa na inscenizację bitwy pod Lipskiem 10 lub 11 lat temu. O ile się nie mylę, uczestniczyło w niej prawie dwa tysiące rekonstruktorów z całego świata i ogrom tego wydarzenia zawsze wspominam z sympatią.

-Podczas lekcji, wielokrotnie opowiadał Pan o swoim pochodzeniu z Kresów Wschodnich. Czy miał Pan okazję odwiedzić swoje rodzinne strony? Jakie refleksje Pan przeżywał oglądając polskie dziedzictwo poza granicami naszego kraju?

-To takie zobowiązanie i wobec siebie i nieobecnych już seniorów - nie zapomnieć! Ponieważ dzieje mojej rodziny, jak wielu innych z Kresów, pełne były w pewnym okresie dramatycznych zdarzeń, to pamięć jest po prostu ważna. Przyznam się, że boję się stanąć twarzą w twarz z przeszłością i o ile moi synowie odwiedzili i „dotknęli" fizycznie historii, ja ciągle się waham i tę niczym nieograniczoną możliwość odkładam. Możliwe, że w nieskończoność. Natomiast materialne i niematerialne dziedzictwo Kresów jest mi dobrze znane, moim wykładowcą był profesor Nicieja, który w latach 80 –tych był prekursorem upowszechniania wiedzy na ten temat. Przez to miałem okazję łatwiej poznawać materialną spuściznę dziejów, a rodzina kultywuje tradycję i zwyczaj. Jeżeli już jestem gdzieś na Kresach, to porównuję to, co zostawili nasi przodkowie z tym, co stworzyli inni mieszkańcy byłej Rzeczypospolitej. Znając zawirowania historii państw i narodów, wynik porównania ciągle wynosi 1:0 dla nas. To oczywiście subiektywna opinia.

-Standardowe pytanie - czy prócz historii ma Pan inne pasje, zainteresowania?

-Żartuję, że intensywnie poszukuję zajęć, które nie pozwolą mi się nudzić, kiedy będę na emeryturze. Tak prawdę powiedziawszy zawsze starałem się zajmować czymś, co odbiegało od szkoły czy pracy, czyli unikałem po prostu rutyny. Cały czas bardzo dużo czytam książki związane z zainteresowaniami i inne, które uznam za warte przeczytania. Coś tam czasami napiszę, słucham muzyki, gram w moje ulubione dwie gry komputerowe, uwielbiam wyprawy do lasu, także na grzyby, choć ich nie jem. Od dziecka wędkuję i strzelam z czego popadnie. Przynależnością do klubów sportowych formalizuję zainteresowanie strzelaniem i wtedy zmagania z nudą nabierają cech systematycznego działania. Bywa, że zajmuję się czymś frapującym tylko przez chwilę ale za to dokładnie.

-Jakie gatunki literatury, jakich autorów Pan czyta?

-Zawsze dużo czytałem i z wyborem konkretnego gatunku literackiego, pisarza czy poety mogę mieć kłopot. Muszę powiedzieć, że czytam i oglądam wszystko i wszystkich, z jednym zastrzeżeniem – jeżeli z autorem uda mi się wejść w porozumienie w tym, co mi zaoferował, to już się lubimy. Bywa, że otwieram wieczorem książkę i o piątej nad ranem odkładam przeczytaną, a inna leży z zakładką w różnych miejscach domu, bo nie możemy się zaprzyjaźnić. Czytam po dwie, trzy książki jednocześnie i stąd takie różnice w zaprzyjaźnianiu z autorami. Ciekawostką jest to, że pamiętam pierwszą poważną książkę, jaką otrzymałem od ojca. Był to „Robinson Cruzoe" Daniela Defoe i ona chyba uwarunkowała moje upodobania, łącząc w sobie historię, bajkę i podróże. Tak jest do dzisiaj. Poza kanonem literatury, który wypada znać, lubię literaturę historyczną, zarówno specjalistyczną, jak i popularną. Nigdy nie zapomniałem o bajkach, stąd całe fantasy: Tolkien, Pratchett, Ursula Le Guin, Sapkowski, Piekara, Pilipiuk i inni. Znam na pamięć i wielokrotnie powracam do „niebytów" w różnej postaci. Nie zapomniałem też o podróżnikach i cieszę się bardzo, że wznowiono książki F. Ossendowskiego. Wysoko cenię sobie poezję Beaty Obertyńskiej i Olgi Jackowskiej. Jest jednak księga do której wracam, gdy muszę się poważnie nad czymś zastanowić – to „Mistrz i Małgorzata" Bułhakowa, którą z przekonaniem wszystkim polecam. Co wcale nie znaczy, że to ta jedyna.
Pozdrawiam.

Wywiad przeprowadził ***Augustyn Żurawski***

Wesoło, mokro i burzowo

V EDYCJA REGAT O PUCHAR DYREKTORA I LO W KOŚCIERZYNIE

W sobotę, 17 czerwca 2019r., odbyła się V edycja Regat o puchar Dyrektora I LO w Kościerzynie. Miałam okazję w niej uczestniczyć. Po przybyciu do Garczyna nastąpiło zapoznanie z zasadami regat. Co roku z reguły odbywa się pięć biegów, a za każdy z nich przyznawane są miejsca oraz punkty. Po każdym okrążeniu drużyna przybija do przystani i zmienia łódź. Każda z grup składa się z pięciu osób, w tym może to być jeden nauczyciel. Po wstępie wszyscy uczestnicy udali się przygotowywać łodzie do startu. Następnie odbyło się losowanie, którą z nich popłyniemy najpierw. Sama forma rywalizacji z innymi klasami motywowała do uzyskania jak najlepszego czasu w "biegu", a burza, która złapała nas podczas jednego z nich dała nam dawkę adrenaliny. To właśnie przez nią musieliśmy szybciej zakończyć tegoroczne regaty. Chociaż byłam kompletnym laikiem w żeglarstwie, to dzięki kierownictwu doświadczonego kapitana zajęliśmy wysokie drugie miejsce. Spędzenie na żaglówce kilku godzin wydawało mi się kiedyś bardzo nudne i nie spodziewałam się, że doznam tylu ekstremalnych przeżyć.

Natalia Dorawa

OPEN'ER 2019, 3 LIPCA

ODCZUCIA I WRAŻENIA

Pierwszy dzień Open`era był dniem niesamowitym, wówczas emocje sięgały zenitu, a ludzie bawili się i nawiązywali nowe znajomości. Uczestników tej imprezy było naprawdę mnóstwo! Autobusy, które przyjeżdżały do Gdyni Głównej, by zawieźć ludzi na teren festiwalu, były przepełnione. Mimo że odległość z punktu A do punktu B nie była duża, to czas płynął wolno w oczekiwaniu na wydarzenie i z uwagi na zatłoczone ulice Gdyni. Po dotarciu na miejsce można było zaobserwować tłumy zmierzające na teren imprezy. Przyjechałam, zdałam bilet i otrzymałam opaskę. Udałam się w miejsce, gdzie przeprowadzano wywiad z aktorami: Finnem Wolfhardem i Calebem McLaughlinem z popularnego serialu Stranger Things. Serce biło mi jak szalone. W związku z ich przybyciem pojawiło się również miejsce poświęcone serialowi – niewielki bar z lat 80, przy którym stały kultowe rowery głównych bohaterów.

Kolejnym punktem na prasie festiwalu tego dnia była główna scena, gdzie występował Travis Scott. Dla tego właśnie wykonawcy wybrałam pierwszy dzień festiwalu. Było cudownie, do teraz, kiedy o tym pomyślę, szybciej bije mi serce. W momencie kiedy piosenkarz wyszedł na scenę, zaczął padać deszcz. To było niesamowite uczucie, gdyż udało nam się przedrzeć przez tłum i stanąć w niewielkiej odległości od sceny. Co parę metrów ludzie urządzali pogo, na szczęścia wraz z przyjaciółmi wyszliśmy z tego cało. Po Travisie na scenę wszedł Diplo. Sytuacja pod sceną się uspokoiła, ale wszyscy tańczyli i w pewnym momencie czułam, że potrzebuję ciszy. Wszystkich bolały głowy przez głośną muzykę, byliśmy bardzo zmęczeni i każdy myślał już tylko o tym, żeby położyć się spać. O 3 nad ranem czekaliśmy na autobus, który zawiózł nas do domu. Pomimo zmęczenia, uważam, że Open'er 2019 roku był jednym z moich wydarzeń tegorocznych (moich) wakacji ;))

Julia Majkowska

O grach

W dzisiejszych czasach gracze często narzekają na powtarzalność i brak znaczących innowacji w najnowszych pozycjach. W tym przypadku ciężko nie przyznać racji - większość współczesnych tytułów (szczególnie wysokobudżetowych tasiemców od wielkich wydawców) jest zlepkiem sprawdzonych od wielu lat patentów, a gry same w sobie, zarówno gameplayowo, jak i technologicznie nie rozwijają się tak, jak jeszcze kilkanaście, kilkadziesiąt lat temu. Trudno jest więc się dziwić graczom, że w dobie tak podobnych do siebie tytułów można się pogubić w odczytaniu poszczególnych motywów. W tym artykule chcielibyśmy przedstawić wam pochodzenie kilku powszechnych dla tego medium patentów, które dla nas są czymś oczywistym, a jeszcze kilka lat temu można było je określić jako egzotyczne.

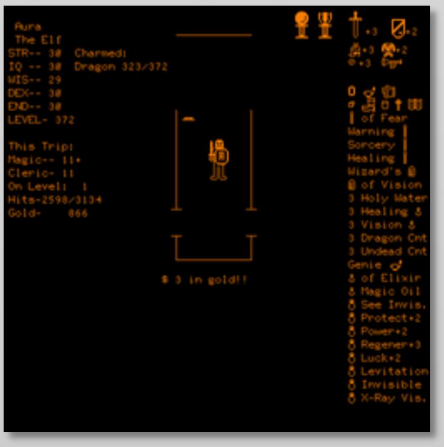
Postać w grze

Basketball (1974 / automaty)

Zaczynamy od rzeczy najoczywistszych. W pierwszych latach istnienia gry składały się w większości z kombinacji kilku kwadratów. Ten tytuł reklamowany był jako wyjątkowo realistyczny (jak na ówczesne realia). Te prymitywne ludziki reprezentować mają koszykarzy.

Elementy RPG

Dungeons & Dragons (1975 / PLATO)



Komputerowa wersja kultowego papierowego RPG-a (w którym gracze tworzą swoje postacie biorące udział w wyimaginowanych przygodach w scenerii fantasy). Jak można było się domyśleć, wirtualne RPG powstały na podstawie tych papierowych. Rzuty kostką imituje tu algorytm, a gra jest w głównej mierze tekstowa. Sama kreacja postaci sprowadza się wyłącznie do nadania jej imienia, ale można to grze wybaczyć, jeśli tylko sprawdzimy datę jej powstania.

Rozbudowana fabuła

Colossal Cave Adventure (1977 / PDP-10)

CCA było pierwszą grą tekstową w historii. Przed nią gry definiowały wyłącznie rozrywka, to właśnie ona jako pionier starała się opowiedzieć jakąś (w gruncie rzeczy prostą) historię. Posługujemy się w niej prostymi

komendami tekstowymi (np. „podnieś topór”, „zabij smoka”). Zapoczątkowała popularność tytułów z gatunku interaktywnej fikcji w latach 70., kiedy to komputery zazwyczaj nie miały możliwości wyświetlania grafiki.

Nieliniowa rozgrywka

Portopia Renzoku Satsujin Jinken

(1983 / NEC PC-600)

Wydana wyłącznie w Japonii gra, która stworzyła nowy gatunek - nowele wizualne (połączenie tekstowej fabuły ze statystycznymi grafikami). Kierowaliśmy w niej działaniami detektywa badającego sprawę zabójstwa. W grze szukaliśmy poszlak i podejmować wybory wpływające na rozgrywkę.

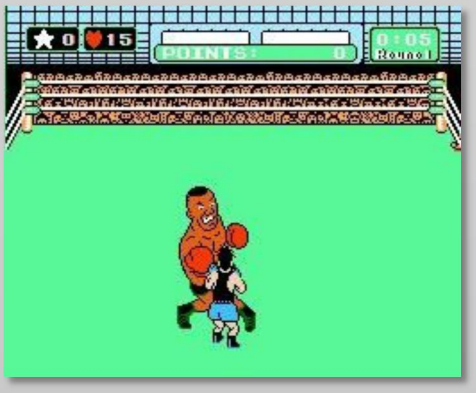
Quick Time Event

Dragon’ s Lair (1983 / automaty)

To właśnie w tej pozycji po raz pierwszy pojawiły się nienawidzone przez wielu graczy sekwencje naciskania wyświetlających się na ekranie. Robiąca wówczas piorunująca graficznie swą grafiką gra byłą raczej interaktywną animacją, którą gracz nie tylko ogląda, ale także bierze w niej udział wykonując określone czynności joystickiem) w odpowiednim momencie. Wykonanie „akcji” nieprawidłowej lub w niewłaściwym momencie zawsze skutkuje przerwaniem odtwarzania „bajki” i odegraniem animacji, która daje nam jasno do zrozumienia, że niestety w tej próbie polegliśmy i musimy spróbować ponownie.

Autoregeneracja zdrowia

Punch-Out (1984 / automaty)



Ten powszechny dziś patent (do niedawna kojarzony głównie ze strzelankami FPP) narodził się w bokserskiej produkcji Nintendo. W Punch-Out wchodzimy w buty początkującego boksera nazywającego się Little Mac. Naszym zadaniem jest doprowadzić go na szczyt bokserskiej kariery, którą wieńczy pojedynek z Mike’m Tysonem. Podczas pojedynków o stanie zdrowa Maca informuje licznik serduszek. Trzy serduszka znikają jeśli rywal wyprowadzi celny cios, jedno - jeśli zdołamy go zablokować. Utrata wszystkich powoduje, że bokser puchnie i nie jest w stanie ani atakować, ani blokować. W takim wypadku musi robić uniki, co pozwala mu odzyskać część energii i stanąć do walki ponownie. Współczesny ton autoregeneracji zdrowia nadało pierwsze Halo (2001).

Kontrola kamery

Super Mario 64 (1996 / Nintendo 64)

Druga połowa lat 90- tych to okres wielkich zmian w branży. To wtedy miała miejsce rewolucja 3D. Przenosiny w ten wymiar było wielkim wyzwaniem dla wielu twórców. Wzorem idealnym mógł być dla nich SM 64. Rewolucyjność Super Mario 64 polegała na (bezprecedensowej w swoim czasie) swobodzie - gra wrzucała nas do trójwymiarowego świata, po którym mogliśmy poruszać się bez większych przeszkód. Poszczególne etapy wypchane są tu rozmaitą, niepozwalającą się nudzić zawartością. Wachlarz ruchów głównego bohatera robił wówczas piorunujące wrażenie. Lista umiejętności Mario jest pokaźna - wąsaty hydraulik potrafi biegać, skakać, czołgać się, pływać , wymierzać kopniaki i odbijać się od ścian, a dodatkowe przedmioty wzbogacały go o chociażby możliwość latania Sporo emocji wzbudził też fakt, że kontroler do konsoli posiadał gałkę analogową (w tamtych czasach była prawdziwym "rarytasem"), a platformówka 3D świetnie prezentowała jego możliwości. Rozpowszechniła również tak oczywistą dziś rzecz, jak przesuwanie ujęcia kamery (zarówno w trzeciej, jak i w pierwszej osobie).

Otwarty świat 3D

Grand Theft Auto III (2001 / PS2)

Seria GTA oprócz faktu bycia jedną z najpopularniejszych serii w historii ma również wielkie zasługi (można go uznać za pioniera) dla gatunku zwanego sandboksami, w których gracz może poruszać się w wybrany przez siebie sposób po otwartym świecie (piaskownicy) i wykonuje zaprojektowane przez twórców zadania (bawi się znajdującymi się w piaskownicy zabawkami). Gra była przełomem zarówno dla serii, jak i dla całego świata gier komputerowych. Grand Theft Auto III od razu zyskało sobie dobrą opinię zarówno u graczy, jak i recenzentów. Choć to jej dwuwymiarowe korzenie stworzyły podwaliny gatunku, to trójka nadała zarówno całej marce, jak i gatunkowi taki wymiar, jaki znamy dziś. Trzecia część jest pierwszą z serii, która została osadzona w całości w trójwymiarze. Akcja GTA III dzieje się w Liberty City - fikcyjnym mieście, wzorowanym na Nowym Jorku. W grze wcielamy się w nieznanego kryminalistę, który został zdradzony przez dziewczynę podczas napadu na bank. Przed ponownym spotkaniem, musi wspinać się po szczeblach mafijnej kariery. Misje, które może wykonywać gracz, można podzielić na dwie grupy: misje główne (związane z fabułą gry) i misje poboczne (niepowiązane z fabułą). Misje główne muszą być wykonywane, aby odblokować nowe tereny miasta czy np. nowe bronie. Można także zignorować wszystkie misje i poprzestać na zwiedzaniu miasta, kradzieżach pojazdów czy pościgach policyjnych. Środowisko gry jest wyświetlane poprzez technologię poziomu szczegółowości. Polega ona na tym, że obiekty bliższe graczowi są bardziej szczegółowe, obiekty dalsze — mniej szczegółowe. Dzięki temu, możliwe jest zaoszczędzenie zasobów danej platformy. Podczas podróży po mieście, gra zwiększa szczegółowość obiektów obok gracza i zmniejsza ją w przypadku obiektów bardziej oddalonych od gracza. Współczesne sandboksy po tylu latach dalej opierają się na opracowanej przez tę grę formule (choć bardziej rozbudowanej) , co tylko podkreśla jej ponadczasowość.

autor: Kacper Kulaszewski

Competitions

Competitions - some people might feel uneasy and stressed hearing this word. They say that it is the worst thing ever and they keep a long distance from it. What's the point in participating in something that you maybe won't get a grade for or an amazing prize? And what if there are better contestants? Those who understand the topic on a higher level than you? Let me tell you something : it doesn't really matter. Everybody in fact cares about themselves. If you don't win then it's not a shame. You tried and sacrificed your time. It's already been something that you can be proud of.

On the other hand, you can always find someone who'll be almost the happiest in the world while taking part in some contes*ts*. They are excited, exhilarated and just keep talking about it as if it was the best thing that has ever happened to them. It's good that they enjoy themselves. That's a benefit both for their brains as well as for their enjoyment.

This is also a proper way to test your skills. Of course, it won't tell you exactly whether you are good or not at something nor if you should lead your life based on the results. It'll just help you see what you can improve in order to find a way of life.

So who's right? The answer is not simple. These contests can build someone while others can be destroyed. It often depends on the person's mental condition.
One can easily take a defeat, understand that ,,not this time" and they need to work harder in order to achieve what they want to. The others can feel like a failure and like if they disappointed themselves, their family or friends. They would clam up, feel depressed and never try again. However, you don't have to be the best - believe me. We all have our place in this world. You can of course strive to be great in a particular area of discipline but if it's something that doesn't make you happy, satisfied and it causes mental health problems then it's not worth your blood, sweat and tears.

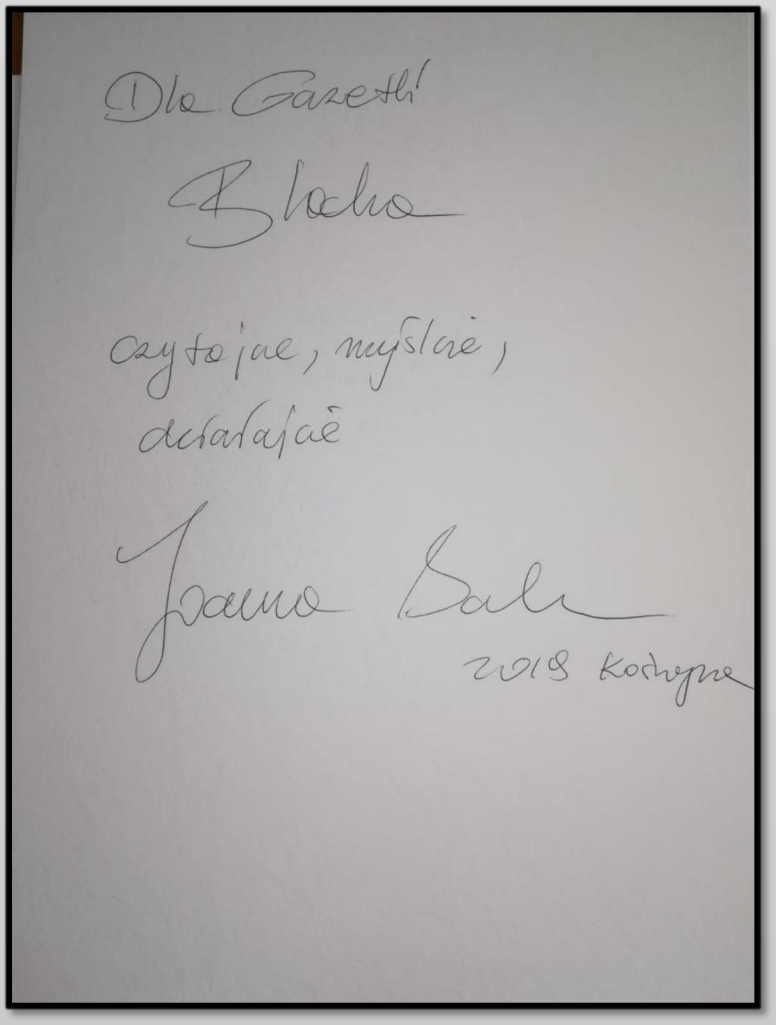
And remember - it's not that you are stupid. You are simply gifted in other ways.

Judyta Romahn

Soul Knights (część druga)

Obudzili się nad ranem we własnym mieszkaniu z całkowitym zaćmieniem umysłu. Żaden z nich nie mógł przypomnieć sobie, co robił poprzedniej nocy, ani nawet określić, jaki jest dzień. Fanghor podniósł się z zaśmieconej paczkami po chipsach kanapy i od razu tego pożałował, gdyż w tym samym momencie w jego głowie odezwał się tępy ból. Poprawiając swój kolorowy płaszcz, kopnął leżącego na podłodze Alkazza, który nie miał nawet siły go za to przeklinać. Przekręcił się jedynie na drugi bok i ukrył twarz w wytatuowanych dłoniach.
— Jezu chłopacy, ale mam kaca — odezwał się nagle czarnowłosy Ghavris, który najwidoczniej zasnął w wannie, gdyż właśnie wychodził z łazienki cały przemoczony.
Na jego widok Fanghor roześmiał się głośno, mimo wybuchającej mu od bólu głowy.
— Przebierz się może, klopsiku — powiedział rozbawiony, gdy zmierzył go wzrokiem.
— Klopsiku? — spytał retorycznie Ghavris, patrząc na niego z politowaniem.
— Głodny jestem — odpowiedział granatowooki, wzruszając ramionami. — Ale najchętniej to zjadłbym ciebie.
Ghavris przeczesał palcami swoje wilgotne, bujne loki i dopiero po chwili dotarło do niego, co powiedział Fanghor.
— Czekaj — spojrzał na niego swoimi pięknymi, jasnofioletowymi oczami — Co? — zapytał i zaśmiał się lekko pod nosem.
— Próbuję z tobą flirtować, ale chyba mi nie wychodzi — skwitował rozchichotany brunet, obserwując jak Ghavris podejmuje próbę wyżymania swojego mokrego płaszcza.
Czarnowłosy odwrócił wzrok, próbując ukryć rumieniec wykwitający na jego pięknej, bladej twarzy. Lubił bezpośredniość Fanghora. Nawet bardzo. Mężczyzna nieświadomie onieśmielał go na każdym kroku, jednak on nie dawał tego po sobie poznać. Ghavris był typem osoby, która nie przepadała za pokazywaniem uczuć, gdyż uznawała to za oznakę słabości.
— Czy ktoś z was pamięta, co działo się w nocy? — zagadnął, by wydostać się z niekomfortowej dla niego sytuacji.
Wycieńczony Alkazz wstał powoli z podłogi, podpierając się o niski, szklany stół i z ulgą opadł na wygodną kanapę. Dopiero wtedy rozglądając się po mieszkaniu, dostrzegł bałagan, jaki tam panował. Mężczyźni nie posprzątali nic od jakichś dwóch miesięcy. Brudne filiżanki z zalegającymi na dnie fusami wciąż leżały na parapecie, a talerzyki pobrudzone starą jajecznicą znaleźć można było nawet pod fotelami. Na regałach z wielkimi książkami piętrzyły się niezliczone ilości kurzu. Odkąd zaczęli imprezować, żaden z nich nie sięgnął po ani jedną księgę, w celu kontynuacji pogłębiania swojej wiedzy z magii stosowanej, co według Kodeksu Magów wszyscy posługujący się zdolnościami nadnaturalnymi powinni byli robić regularnie. Żółtooki mężczyzna wygrzebał spod papierków na kanapie pilot i leniwie włączył telewizję. Nawet jej ekran był zabrudzony sosem BBQ, a na krawędziach wisiały ubrania, które z dobry miesiąc temu powinny były znaleźć się w koszu na pranie.
— Ej chłopaki — zagadnął.
— No? — spytali jednocześnie Ghavris i Fanghor, po czym oboje się zarumienili.
— Widział ktoś tego głupiego blondasa? — rzucił Alkazz na odczepne.
Cała trójka spojrzała na siebie zdezorientowana i dokładnie w tym samym momencie usłyszeli z głośników telewizora głos Władcy Piekieł.
— Pewnie zastanawiacie się, gdzie jest wasz przyjaciel — mówił zadowolony.
Zszokowani przenieśli swój wzrok na urządzenie. Elegancko ubrany mężczyzna zdawał się patrzeć prosto na nich pełnymi wyższości, kocimi oczami.

Wiktoria Kama



Opiekun: P. Anna Kąkol

Redaktor naczelny: Augustyn Żurawski

Redaktorzy: Judyta Romahn
Julia Majkowska
Kacper Kulaszewicz
Natalia Dorawa
Paula Mazurek
Wiktoria Kama

Skład: Damian Żymierczykiewicz
Joachim Borzyszkowski