

LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE NR XVII IM. AGNIESZKI OSIECKIEJ

WE WROCŁAWIU

cenzurka

MARZEC/KWIECIEŃ NR 5 2020/2021 [84]



MICHALINA ROSIN

NIEZALEŻNA GAZETKA MŁODZIEŻY MYŚLĄCEJ I TWÓRCZEJ

Wirus nie odpuszcza...

No i mamy rocznicę. Już od roku jest pandemia. Czy tylko ja odnoszę wrażenie, jakby ten cały lockdown zaczął się wczoraj? Nie wiem jak u was, ale u mnie cały rok wyglądał tak samo. Fakt, że jestem maturzystką powinien to wyjaśnić. Ciągłe nauka, no i od czasu do czasu jakieś szybkie wyjście ze znajomymi, ale powiedzmy sobie szczerze, że nie jest to takie łatwe.

Na spacer? **ZA ZIMNO LUB PADA.**

Do galerii? **WSZYSTKO ZAMKNIĘTE.**

A może do kawiarni? **TYLKO NA WYNOS** i potem albo kawusia pod prysznicem - bo tak leje, albo odmrażaj paluszki, siedząc na ławeczce.

No i weź tu człowieku się ruszaj. Ja wam mówię, że jak to wszystko się skończy, to będę piękną kuleczką. Pocieszam się tym, że gdy wrócę do szkoły, to nasze ukochane schody przywrócą mnie do formy.

Niedawno były jakieś pogłoski, że mamy wrócić do szkoły po świętach, ale sytuacja się zmieniła, jest tak wiele zachorowań, że jest to niemożliwe. Dobrze chociaż, że zaczęto szczepić nauczycieli. Ciekawi mnie, kiedy i nam dane będzie takie szczepienie. Jeśli mam być szczerą, to obstawiam, że za rok, przy dobrych wiatrach, oczywiście.

Chciałam również z lekką obsuwą życzyć wszystkim osobom w naszym liceum wszystkiego najlepszego z okazji dnia kobiet oraz dnia mężczyzny!!!

A na koniec mam pytanko do moich maturzystów. Jak oceniacie zdanie z próbnej matematyki o cenie maseczek ochronnych? (Dla ciekawych - wyszło 76 zł). Czekam, jakie perełki pojawią się na normalnej maturze. Jak myślicie, przeniosą nam ją na inny termin???

*Pozdrawiam ciepłutko,
Wesołych Świąt*

Hesia

wiosna, ach to ty...



Zdj. Patrycja Dasiewicz

Drużyna *Siedemnastki* zdobyła III miejsce w konkursie wojewódzkim

18. lutego został przeprowadzony przez Urząd Statystyczny we Wrocławiu wraz ze współorganizatorami - Katedrą Badań Marketingowych UEW i Polskim Towarzystwem Statystycznym konkurs na opracowanie **KAMPANII PROMUJĄCEJ WOJEWÓDZTWO DOLNOŚLĄSKIE, jako regionu atrakcyjnego do życia.**

Całą drużyną w składzie **Martyna Kalisz, Emilia Zalewa, Martyna Królikowska i Krzysztof Pasternak** pod opieką **Pani Renaty Pysiewicz-Jędrusik** ciężko pracowaliśmy przez 3 miesiące nad zrobieniem strony internetowej oraz prezentacji. Nabyliśmy w ten sposób umiejętności w obszarze analiz społeczno-gospodarczych i wiedzy statystycznej. Dowiedzieliśmy się, jak tworzyć przekazy medialne w różnych formach, zwiększyliśmy wiedzę o podstawowych technikach marketingowych, a także rozwinęliśmy umiejętności prezentowania wyników pracy na forum, z uwzględnieniem znajomości zasad medialnego *savoir-vivre*'u.

Konkurs składał się z 3 etapów - opracowania projektu kampanii, materiału uzupełniającego do wybranego tematu oraz prezentacji całości przez lidera - Martynę Kalisz - na forum.

Byliśmy bardzo podekscytowani efektami końcowymi i czekaliśmy w napięciu na ogłoszenie wyników, które miało miejsce 24. lutego w Głównym Urzędzie Statystycznym we Wrocławiu. Wręczenie nagród odbyło się w piątek 26. lutego w tym samym miejscu. Wszystkie grupy otrzymały certyfikaty, a my dodatkowo za zajęcie III miejsca, nagrody rzeczowe.

Martyna Kalisz



Przyjaciel jak pies

Wyjdiesz z nim czasem
Czasem się pobawisz
I z nim pogadasz
Jakby sam do siebie
Opiekujesz się nim
Najlepiej jak umiesz
I nawet jak warknie
To zwykle przeprasza
I nawet jak szczeknie
To aby cię ostrzec
W jednym jednak pies
Lepszym od niego jest
Przyjaciel cię zdradzi
A pies ci doradzi

Milena Jaroszewicz

przeminęło

wysuszony
pomarszczony
kwadrat
na soczyscie
bielą oblanej
ścianie
nie ma wierzchołką
ni boku ni powierzchni
niczym nie odznacza
obecności
zlewa się
z taflą ściany
pomyśleć że
jeszcze wczoraj
miał tłumy gapiów
nie uwierzyłbyś
ja nigdy nie wierzyłam

Iwona Maćkowiak



Zdjęcia: Patrycja Dasiewicz

Rana na całe życie

Śnieżna biel czy brudna szarość.
Utopia czy marność.
Płaską ścianą
Jak gojąca się rana.
Wnika w skórę
Rządki w porę.
Częściej, gdy już za późno jest
Na przyzwyczajenie test.
Rana się otworzyła.
Błyszczący dawniej kształt zmyła.

Iwona Maćkowiak

Czujmy się

Harmonijne dźwięki.
Roziskrzona błyskawicą.
Nieprzezroczystą pustką.
Półksiężyc w nowiu Twoich źrenic.
Daj mi spróbować Twojego wiatru
I usnijmy razem w obłoku luźnej myśli.
Czujmy się.
Już teraz, nieprzerwanie
I na zawsze.

Iwona Maćkowiak



Skrzyp regałów czyli, co nowego w bibliotece

Właśnie minął rok od zdiagnozowania pierwszego przypadku COVID-19 w Polsce, pierwsza fala zaczęła się wiosną 2020 r., druga jesienią, a na trzecią właśnie się wznosimy. Obecna sytuacja zmusiła nas wszystkich do zmiany codziennych przyzwyczajeń i konieczności odnalezienia się w zupełnie nowych, nieznanym nam dotąd warunkach. Online i zdalnie – do takiej pracy, nauki, zakupów czy korzystania z dóbr kultury powoli się przyzwyczajamy, chociaż nie jest to łatwe. Mamy nadzieję, że to już nie potrwa długo i wrócimy do normalności „na żywo”.

Jako bibliotekarki - niejako genetycznie ☺- poczuwamy się do **promocyjnego detoksu**, zwłaszcza teraz, w czasie gdy narzędzi komunikacji niemal nie wypuszczamy z rąk. Zachęcamy więc, aby dla zdrowia psychicznego, **zastąpić je książką**. Chętnie podpowiemy, jaką (pamiętajcie, że ostatnio nasze półki zapęłniły się nowościami). Pomożemy wybrać odpowiednią lekturę także dla Waszych bliskich, biblioteki publiczne zostały właśnie zamknięte, więc możecie u nas wypożyczać książki dla całej rodziny. Nadal otwieramy bibliotekę popołudniami i czekamy na Wasze odwiedziny (oczywiście, z zachowaniem reżimu sanitarnego).

Nasza praca zdalna widoczna jest na stronie internetowej szkoły **w zakładce → Biblioteka**, tam zamieszczamy materiały edukacyjne online, dotyczące bieżących wydarzeń kulturalnych, literackich, historycznych, aktualnych świąt czy ważnych postaci, np. patronów roku. Proponujemy Wam także udział w konkursach literackich, recytatorskich czy poetyckich.

Przypominamy, że jeszcze kilka osób nie odebrało wylosowanych nagród w walentynkowej zabawie literackiej. Książki, torby i gadżety z logo Siedemnastki czekają na Was w bibliotece!

Intensywnie się także doksztalcamy – oczywiście online. Za nami ciekawe szkolenia dotyczące zastosowania biblioterapii w procesie umacniania dobrostanu psychofizycznego młodzieży, praktycznego wykorzystaniu czytania wrażliwego oraz poświęcone motywacji do pracy, równowadze i uważności, a także pracy z formularzami Google. Były to niezwykle inspirujące zajęcia.



Zapraszamy Was również do odwiedzania i obserwowania **naszego profilu na Instagramie: siedemnaste_lo_czyta**.

Przed nami kolejne święta w lockdownie, spróbujcie więc zrobić wszystko, aby ten pełen radosnej nadziei czas pozwolił Wam z ufnością patrzeć w przyszłość oraz cieszyć się wspólnie spędzonymi chwilami i budzącą się do życia przyrodą.

Kochani! Baaardzo nam Was brakuje, pusta szkoła i biblioteka to nie jest normalny widok!
Bądźcie zdrowi i dbajcie o siebie! Do zobaczenia!

Clare Cassandra, Chu Wesley. *Czerwone zwoje magii*. WydawnictwoWe need YA. 2020.

„Możecie wybudować nad tą przepaścią most i odnaleźć się nawzajem. Możecie zbudować razem coś większego, niż każdy z was bytby w stanie zbudować osobno.”

~Cassandra Clare, Wesley Chu



Cassandra Clare jakiś czas temu po raz kolejny zabrała mnie w niesamowitą podróż po świecie „Nocnych Łowców”. Była to dla mnie ogromna przyjemność powrócić do tej fantastycznej sagi i przeżyć to wszystko na nowo, jeszcze raz, na zupełnie inny sposób.

„Czerwone zwoje magii” to książka poświęcona jednej z najpopularniejszych par tego uniwersum. Mowa tu oczywiście o Magnusie i Alecu, którym będziemy mogli towarzyszyć podczas ich podróży po Europie. Miały to być sielankowe wakacje, lecz jak to zwykle bywa, coś musiało pójść nie tak. Okazuje się, że Magnus może być założycielem kultu „Szkarłatnej ręki”, który czci jednego z najpotężniejszych demonów. Mało tego, najwyższy czarownik Brooklynu tego nie pamięta. Od tej pory Magnus i Alec muszą odłożyć swoje wakacyjne plany na bok i wyruszyć na poszukiwania nowego przywódcy kultu i jego zwolenników.

Osobiście pokochałam tą książkę. Bohaterowie wcale się nie zmienili. Magnus wciąż emanował swoim uwielbieniem do mody, a Alec pozostał dzielnym wojownikiem, zawsze wierny swoim przyjaciołom. „Czerwone zwoje magii” pozwalają nam poznać trochę więcej szczegółów z życia Bane’a, które zawsze było owiane tajemnicą. Powieść ukazuje nam również rozterki dręczące młodego Lightwooda, które pozwoliły mi poznać go jeszcze bar-

dziej i trochę na innej płaszczyźnie, co według mnie jest ogromnym plusem. W „Czerwonych zwojach magii” powracają bohaterowie, których mieliśmy przyjemność poznać wcześniej, co jest świetne. Niezwykle miło było mi odkrywać te osoby na nowo. Pomimo tego, że „Czerwone zwoje magii” zawierają analogie do innych części tego uniwersum to myślę, że nawet bez ich znajomości z pewnością połapiecie się, o co chodzi.

Wielu osobom może się wydawać, że jest to kolejna historia bez odzwierciedlenia w realnym świecie. Jednak według mnie dzisiaj również istnieją podziały, których nie powinno być. „Czerwone zwoje magii” to opowieść o wzajemnym wsparciu, zaufaniu, miłości, poświęceniu i przyjaźni. To historia trzymająca w napięciu do samego końca, która z pewnością was nie zawiedzie.

Ania Podwysocka

wiosna, ach to ty...



Zdj. Patrycja Dasiewicz

Sala samobójców. Hejter. Reż. Jan Komasa. Polska, 2020.

Znak @ stał się nową i równie brutalną bronią co miecz. W socjologii pojawiają się różne terminy określające kolejne pokolenia. Ludzi urodzonych w latach 60. i 70. XX wieku, według niektórych źródeł, dochodząc do pierwszej połowy lat 80. określa się pokoleniem X, bądź pokoleniem PRL, a w Internecie w sposób pejoratywny boomerami. Osoby urodzone w latach 80. i 90. XX wieku to „milenialsi”, nazywani również „pokoleniem Milenium”, „następną generacją”, a także „pokoleniem cyfrowym”. My zaś, czyli osoby urodzone po roku 2000 nazywani jesteśmy generacją Z lub „generacją @”. Nikt z nas nie pamięta czasów sprzed ery WWW. Pamiętamy jedynie, jak się rozwijała, ale nie, kiedy była w niebycie. Internet wpłynął niewyobrażalnie na naszą rzeczywistość. Stał się nową drogą rozwoju społecznego oraz bronią w walce pomiędzy nami samymi.

Hejter to pionierski film na polskim rynku prezentujący taką rzeczywistość. Tomek (Maciej Musiałowski), student prawa Uniwersytetu Warszawskiego, zostaje przyłapany na plagiacie i wydalony z uczelni. Postanawia jednak ukrywać ten fakt przed światem i nadal pobiera pomoc finansową od państwa Krasuckich (Danuta Stenka, Jacek Koman) – rodziców Gabi (Vanessa Aleksander), przyjaciółki z czasów dzieciństwa. Kiedy oszustwo wychodzi na jaw, skompromitowany chłopak traci zaufanie i życzliwość swoich dobroczyńców. Przepelniony gniewem i żalem, oddzielony od Gabi, w której skrycie podkochuje się od lat, Tomek planuje zemstę na Krasuckich. Szansa pojawia się, kiedy otrzymuje pracę w agencji reklamowej, a wraz z nią dostęp do najnowszych technologii i tajemnic stołecznej elity. Pod pozorem obowiązków zawodowych Tomek zaczyna inwigilować Krasuckich, aktywnie włączonych w kampanię polityczną kandydata na prezydenta stolicy – Pawła Rudnickiego (Maciej Stuhr). Wkrótce plan internetowego hejtera zaczyna nabierać coraz realniejszych kształtów, a droga do jego realizacji wiedzie przez wirtualny świat popularnej gry komputerowej.

Skonstruowany świat w filmie Komasy jest ogromnie brutalny. Dobre rzeczy pojawiają się rzadko, jak na 2 godziny i 15 minut materiału, a symbolizują je ciepłe, żywe barwy. Uderzająca jest również realistyczność Internetu zaprezentowanego w dziele. Wreszcie nie wygląda jak forum z lat 2000-2010, tylko ma lepszy design.

Główny bohater to bardzo ciekawa postać. Moja opinia o nim zmieniała się raz na gorsze, a raz na lepsze. Unormowała się dopiero pod koniec filmu. Wcześniej miałem zmienne zdanie o bohaterze, ponieważ miał zrozumiałą najpewniej dla każdego motywację wypływającą z uczuć. Później zaczyna robić złe, a wręcz obrzydliwe rzeczy i krzywdzi innych. Jego reakcje oznaczają, iż nie jest z siebie dumny. Jednak znowu robi to samo. Mógłbym go nazwać pewną metaforą kapitalizmu, zważywszy na to, jak traktuje się swoich pracowników albo na to, jak ignoruje wpływ swojej pracy na środowisko naturalne lub społeczeństwo. Reszta bohaterów nie jest rozbudowana na tym samym poziomie, co postać Tomka. Nie są źle zrobieni, a wręcz przeciwnie. Oni także mają swoje ukryte cechy oraz historie. Na każdą postać przypada jeden taki element, co wydaje się w sumie schematyczne oraz „nudnawe”. Nie wszystkie relacje są tak wyraziste. Na szczególną uwagę zasługują trzy, czyli Krasuccy i Tomek, Tomek i Stefan, Tomek i Gabrysia. Pierwsza daje nam McGuffin, w tym także motywację oraz pokazuje klasizm liberałów oraz wyższych sfer dzisiejszej Polski. Druga pokazuje, jakim człowiekiem jest „protagonista” i jakie ma cele motywowane uczuciami, których nie pokazuje wcześniej. Za to z Gabrielą rozwijany jest wątek romantyczny, krótki ale ciekawy.

Przejdźmy do aktorskiej strony naszego filmu. Recenzowany tekst kultury to film jednego aktora. Nie jest to złe. Uważam iż był to celowy zabieg mający pokazać, co robi bohater, co czuje, jaki ma to na niego wpływ. Dobrze, miałem powiedzieć o odgrywaniu postaci. Maciej Musiałowski to idealny chłopak z idealną twarzą na tort dla nastolatki oraz bardzo dobry odtwórca głównej postaci. Gra żywo, czyli ekspresyjnie, co jest **bardzo** widoczne. Zaliczam to jako plus, ponieważ cała reszta filmu też jest emocjonalna. Pozostała część obsady realizuje swoje postacie równie dobrze co Musiałowski. Nie widać ich aż tak dużo na ekranie, ale chciałbym pochwalić chociaż Agatę Kuleszę, grającą Beatę, czyli szefową Tomka.

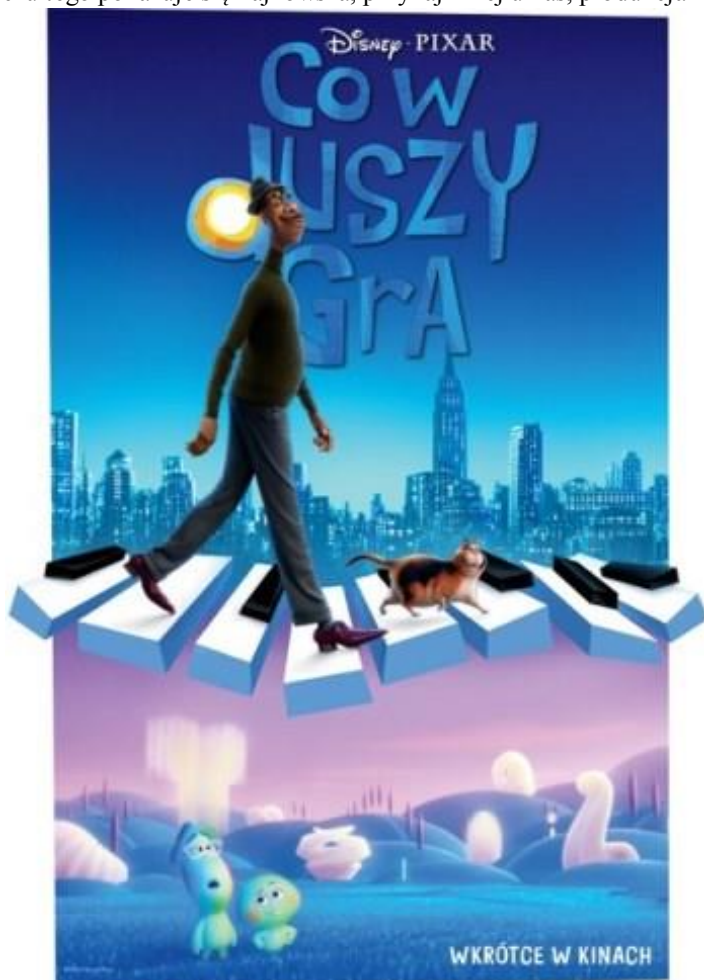
Film był brany pod uwagę i mógł z pewnością walczyć o Oscara, równie dobrze co zeszłoroczny kandydat. W tym roku jednak polskim reprezentantem będzie *Śniegu już nigdy nie będzie*.

Hejter to z pewnością ważny punkt w filmografii Musiałowskiego, który przyczyni się do rozwoju jego kariery. Sam film należy interpretować, zadając sobie pytanie „Czy nie jestem taki?”. Nie można spojrzeć na film i pomyśleć „W ogóle nie jestem taki”, „Takie rzeczy to po drugiej stronie”. Zważywszy również na fakt, iż prace nad utworem rozpoczęły się 28 października 2018 r., a 13 stycznia 2019 r. zabyty został prezydent Gdańska Paweł Adamowicz można powiedzieć, że film zapowiedział przyszłe, tragiczne wydarzenia. Jan Komasa już wtedy zauważył destrukcyjny wpływ Internetu na polskie społeczeństwo, które doprowadziło do tragedii.



Co w duszy gra? Reż. Pete Docter. USA, 2020.

Ach Pixar, któż go nie kocha. To jedna z najlepszych wytwórni w Hollywood, która przyniosła nam wiele ikonicznych filmów, jak *Odlot*, *Iniemamocni*, *Ratatuj*, *Coco* czyw *Glowie się nie mieści*. Większość tych filmów nieraz wzbudzała w widzach burzliwe emocje, a część doprowadzała do łez. Jednak nie da się zaprzeczyć, że posiadają również w swoim katalogu produkcje, którym do ideału daleko. Świetnym przykładem jest tu film *Naprzód*, z którym wiązałam wielkie nadzieje. Niestety, pomimo pięknej grafiki i kilku lepszych momentów, brakowało tych emocji, które czuło się przy innych utworach tej wytwórni. Jak więc w obliczu tego pokazuje się najnowsza, przynajmniej u nas, produkcja Pixara; *Soul* czy też *Co w duszy gra?*



Nim podzielę się z wami moimi doświadczeniami, kilka słów o fabule dla osób, które o tym tworze nie słyszeli. Tak więc *Soul* opowiada historię Joe Gardniera, nauczyciela muzyki w ogólniaku, który jednak od zawsze marzył o graniu jazzu w klubach razem z największymi gwiazdami tego gatunku. Po latach prób, w końcu dostaje swoją szansę - znana saksofonistka, Dorothea Williams zgodziła się go przyjąć do swojego zespołu i wieczorem ma z nią zagrać. Joe, uradowany tą wiadomością idzie przygotować się na to wydarzenie, ale po drodze... umiera! Wpada do otwartej studzienki kanalizacyjnej i nagle jego oczom nie ukazuje się zatłoczony Nowy York, a dziwna, ruchoma droga, która jak później się okazuje, prowadzi do zaświatów. Muzyk nie może się z tym pogodzić i próbuje uciec przed swoją śmiercią, przez co trafia do tak zwanych przedświatów, czyli miejsca gdzie jeszcze nienarodzone dusze otrzymują swoją osobowość oraz iskrę. Czym jest to drugie? Cóż, to nigdy nie jest do końca wyjaśnione i sam widz musi odpowiedzieć sobie na to pytanie. Jest ona jednak niezbędna, by móc przyjąć na świat. Jednak, wracając do fabuły; w tychże przedświatach Joe poznaje 22, duszę która od wieków już tam siedzi, nie mogąc znaleźć swojej iskry, a w zasadzie nawet jej nie szuka, która uważa, że Ziemia to miejsce nudne, a życie jest przereklamowane. Muzyk od razu widzi w tym możliwość powrotu do swojego ciała, a 22 opcję, by zostać w przedświatach na zawsze. Niestety przez pewien głupi wypadek, Joe nie wraca do swojego ciała, a zamiast tego trafia do ciała kota. Kto zatem zajmuje jego miejsce? Oczywiście, że 22, której nie podoba się to tak samo jak muzykowi. Dalszej fabuły nie będę zdradzać, gdyż wszłabym na grząski grunt spoilerów.

Przechodząc do tego, jak sama odebrałam film, na wstępie coś wyjaśnię. Każdy kto myślał, że będzie to uroczy film

o małych, niebieskich duszyczkach, w pięknym kolorowym świecie, to grubo się pomylił. Przedświaty zajmują może 1/3 filmu, a reszta jego akcji dzieje się w Nowym Yorku. Jednak powiem szczerze, to nie ta akcja jest tu najważniejsza, a to co ze sobą niesie. Bo owszem, bohaterowie dokądś idą, starając się załatwić swoje sprawy, to jednak znacznie ważniejsze jest to, co ta akcja nam mówi, a mówi naprawdę dużo. Jest to chyba najbardziej filozoficzny film Pixara, jaki w ogóle powstał, bo jest tu poruszana kwestia znaczenia naszego życia, wielu jego aspektów, naszych pasji czy celów. Przez to mam wrażenie, że *Soul* to nie jest film dla dzieci. Jasne, młodsi będą się śmiali na ślapstickowych żartach, ale raczej nie zrozumieją w pełni tego, co autorzy próbują nam przekazać. Mną osobiście ten film wstrząsnął, choć nie od razu. Dopiero po pewnym czasie od wyjścia z kina, część jego przekazów zaczęła do mnie docierać. Jednak nie podzielę się tu swoimi przemyśleniami, bo naprawdę każda osoba powinna ten film obejrzeć sama i wyciągnąć swoje wnioski. Zauważyłam, że każdy odbiera jego przesłanie zupełnie inaczej, co z resztą mogłam obserwować na własnej rodzinie, która wybrała się ze mną do kina.

No dobrze, ale nie samą fabułą i filozofią człowiek żyje. *Co w duszy gra* to przede wszystkim animacja, więc jak z oprawą audiowizualną? Muszę stwierdzić, że to jeden z najładniejszych filmów Pixara. Nowy York wygląda świetnie i realistycznie, każda klatka animacji wydaje się dopracowana z największą dbałością o szczegóły, a projekt przedświatów i istot, które je zamieszkują, jest absolutnie fenomenalny. Wystarczy tu wspomnieć o swego rodzaju strażnikach tego miejscach, określanych w polskiej wersji jako Heniek, którzy w przeciwieństwie do całego filmu są zrobieni w 2D, a nie 3D. Do tego muzyka świetnie oddaje nastrój scen, a piękne kawałki jazzowe nadają filmowi swego rodzaju duszy. Jednakże czasami mam wrażenie, że momenty gry na pianinie kiepsko komponują się z ogólną muzyką. Ale, że takie momenty są dwa, to nie jest to zbyt duży problem. Na koniec chcę was jeszcze raz serdecznie zachęcić do obejrzenia tego filmu. Wiem, że przez kolejny lockdown nie będziecie mogli go pewnie zobaczyć w kinach, ale jeżeli tylko będziecie mieć ku temu okazję, to dajcie mu szansę. To film szczególnie ważny dla osób takich jak my, które dopiero szukają swojej drogi w życiu i czasami podchodzą do tego od złej strony. Może pozwoli wam się zreflektować nad pewnymi kwestiami i da wam spojrzeć na swoją codzienność inaczej i z nieco większym dystansem.

Julia Eilmes

Life is Strange. Scen. Christian Divine, Jean-Luc Cano. Francja, 2015.

Nie ma dobrych zakończeń

Nigdy jeszcze nie pisałam recenzji gry, głównie dlatego, iż sądziłam że ocenianie kolejnej strzelanki czy wyścigówki nie byłoby na tyle interesujące, aby ktokolwiek chciał o tym czytać. Natomiast gra, o której dzisiaj napiszę, ma dla mnie wymiar wyjątkowo osobisty, dlatego boję się jak nigdy, że akurat ten artykuł mi nie wyjdzie. Mam nadzieję, że nie będzie aż tak poplątany, jak moje myśli.

Cała saga *Life is Strange* urzekła mnie, odkąd byłam dzieckiem, czyli mniej więcej od kiedy wyszła pierwsza część. Jeżeli nic nie wiecie o tej grze, to spróbujcie wyobrazić sobie rozgrywkę, w której nie najważniejsze są zadania oraz to, czy wykonasz je dobrze, natomiast to, czy gra zmieni twój światopogląd. Nie, to nie hipnoza, ale jestem skłonna stwierdzić, że całkiem blisko. Gry te opierają się na super mocach, jeżeli tak to można nazwać. Najpierw jest Max, która może cofać czas, przez co dokonuje nieodwracalnych dla wieloświata zmian oraz tornado. Zarówno w pierwszej części, jak i w prequelu są ukazane właściwie dość straszne, a jednak realistyczne sytuacje życiowe, które mają za zadanie ci pokazać że, kurczę, nie wszystko w życiu jest idealne. Pierwsza część zdecydowanie porusza tematy takie, jak utrata członka rodziny, ogólny snobizm i to, że nie wszystko jest tak sprawiedliwe, jak myślimy. Opowiada nam też, że życie pisze niewiarygodne scenariusze, których nigdy byśmy nie przewidzieli. Prequel, zwany *Life is Strange: Before the storm* może nie dorównywał oryginałowi, ale również był dobry. Było w nim trochę więcej o nastoletnim świecie, trochę więcej o bólu i trochę więcej o przyjaźni, która odnaleziona w odpowiednim czasie staje się filarem życia protagonistki. Zagrałam w obie te gry, ponieważ bardzo mnie poruszyły i bardzo polubiłam ich grafikę, niepowtarzalny soundtrack oraz jakby to nazwał pan M. Lewandowski – „wszelkie walory artystyczne”. Ale do brzegu.

Life is Strange 2 zmiotło mnie z planszy. Kompletnie. Wiedziałam, że Dontnod robi te gry porządnie, ale naprawdę nie spodziewałam się, że aż tak. Wiele miesięcy zbierałam się, aby zagrać w dwójkę i cieszę się, że wybrałam na to akurat luty, bo gra skłania do wielu przemyśleń. Historianie toczy się już wokół dwóch przyjaciółek, które po latach odnajdują siebie, nie ma tu już elementów rozwiązywania zagadek czy wykonywania specjalnych zadań, a historia drugiej części jest znacznie zbliżona do prequela. Tym razem akcja jest skupiona na dwóch braciach, młodszym i starszym (Daniel i Sean), którzy uciekają przed władzą, która za wszelką cenę próbuje ich znaleźć. Już pierwszy epizod nieźle przyspiesza bicie serca, a to nie on jest najbardziej emocjonalny. Dwóch braci przemierzających pustkowie lasów Oregonu, gorącej Kalifornii czy pustynnej Arizony nie ujęło mojego serca dlatego, że akcja była wartka i szybka, ale właśnie dlatego, że podczas grania w nią mogłam więcej pomyśleć. Dwójka znacznie różni się od jedynki tym, że nie masz tu trudnych zadań do wykonania, zakończenie gry nie zależy więc od twoich umiejętności wciśnięcia klawiszy na myszce, czy jak w moim przypadku, na kontrolerze, ale od twoich decyzji. Teoretycznie można by powiedzieć „Dobrze Milena, ale w *Until Dawn* też był efekt motyla, a wszyscy moi bohaterowie zginęli”. Cóż, w tym przypadku, jak i w wielu podobnych, trzeba było nie wierzyć padem. Podejmowanie decyzji w LiS2 ma kluczowe znaczenie, ponieważ dzięki nim tak naprawdę kreujemy rozgrywkę. W grze wcielamy się w szesnastoletniego Sean’a, który musi być wzorem do naśladowania dla swojego o połowę młodszego brata, Daniela. Rodzicielstwo nie jest łatwym zadaniem, więc często samo granie wymaga wiele cierpliwości, dodatkowo jeżeli okaże się, że chłopiec wykazuje pewne nadprzyrodzone zdolności. Sam Sean od początku gry kreuje się na typowego nastolatka, który ma swoje typowe dla tego wieku problemy (czytaj: szkoła, dziewczyna, od której boi się dostać kosza, zawody sportowe itd.) i wykazuje typową nastoletnią arogancję. Jest to jednak bohater, którego bardzo łatwo polubić i się z nim utożsamić, tak jak to miało miejsce w moim przypadku. Świat Sean’a zmienia się jednak całkowicie przez pewne nieporozumienie, do którego dochodzi w pierwszym epizodzie. Musi on więc zrobić to, co do niego należy, czyli przede wszystkim chronić swoją rodzinę: młodszego brata. Musi dawać mu przykład oraz pokazywać to, co powinno się i czego nie powinno się robić. Dla przykładu: jeżeli Sean ukradnie coś ze sklepu, zrobi to także Daniel, wzorując się na starszym bracie. Podczas gry rodzeństwo próbuje dotrzeć do Meksyku i widać, jak bardzo zmieniają się ich charaktery. Daniel przestaje już być dzieckiem, ponieważ zauważa, że świat nie jest takim, jaki sobie wyobrażał i proces jego dorastania następuje dużo szybciej, natomiast Sean zwyczajnie przejmuje rolę ojca. Wątek pomiędzy braćmi jest najważniejszy w tej grze, co nie oznacza że inne, poboczne, są nieistotne. Wielokrotnie jest w niej poruszany temat rasizmu (Daniel i Sean są z pochodzenia Meksykanami), a niektóre sceny z gry zwyczajnie łamią serce na kawałki, gdy widzi się, do czego może doprowadzić taka nienawiść. Gra nie unika tematów względnie uznawanych za tabu, takich jak homoseksualizm, chociaż w mojej opinii akurat ten wątek nie był aż tak dobrze ukazany, jak w jedyńce, co nie oznacza, że jest ukazany źle. Ponadto porusza się w grze takie tematy jak: rozbitcie rodziny, robienie tego, co należy w danym momencie, w ogóle jest tam motyw ucieczki i wiele, wiele innych. *Life is strange 2* jest też grą niezwykle ładną. Ma zdecydowanie lepszą animację od dwóch poprzednich części, chociaż dalej jest rysowana pastelami, co zresztą według mnie dodaje jej uroku. Plusem jest też właściwie to, że nie jest przetłumaczona na polski, więc łatwo można się pouczyć nowych słówek, a to często przydaje się w życiu.



A teraz czas przejść do mojej ulubionej części – muzyka. Ja, jak tu stoję, a właściwie bardziej siedzę, stwierdzam, że nie ma dziwniejszej i bardziej poruszającej muzyki niż ta z LiS2. Soundtrack jest dobrany w tak dokładny sposób do scen oraz zakończeń epizodów, że to aż mnie przeraża. Zakończenie epizodu 3, *Westlands* i *Natalie* dobrana pod jego koniec była epicka, a *I Found a Way* pod koniec epizodu 2 niewiele gorsza. Nie będę nawet wspominać o zakończeniu gry siedmiominutowym *Blood Brothers/Lone Wolf* (jeżeli masz te zakończenia, oczywiście). Zresztą, to nie są jedyne genialne utwory w tej grze bo jest ich od metra. Właśnie, zakończenie. Nie wiem teraz co napisać, a przecież trzeba poruszyć ten temat, prawda? Spokojnie, nie będzie spojlerów, mogę jedynie powiedzieć, że zakończenie zapiera dech w piersiach, bo zwyczajnie wiemy, czego mamy się spodziewać, tylko pod koniec gry nie wiemy już, czy na pewno tego chcemy. Tak naprawdę to bez znaczenia, które ci się dostanie, zrozumiesz jedno: nie ma dobrych zakończeń. Gra pokazuje że czasami nie można mieć wszystkiego, jeżeli wystąpiły pewne niewyjaśnione perturbacje życiowe, ale można jak najbardziej próbować, nawet jeśli koniec nie będzie perfekcyjny. Pokazuje też, że każdy z nas ma wybór oraz często – swoje musi przejść, aby zrozumieć, co się w życiu naprawdę liczy. Jest jednak jedna cecha tej gry, która może odstraszać. Wolna akcja. Jeżeli nie chcesz się wyluzować, posłuchać dobrej muzyki, porozwagać i poeksplorować mapy, to nie graj. Ze swojego doświadczenia wiem, że wszystko ma swój czas i jeżeli nie czujesz, że taki typ gry ci sprawi przyjemność, to w porządku. Tak czy owak, gra jest po prostu bajeczna dla ludzi, którzy chcą zrozumieć siebie i być może dojść do pewnych wniosków, chociaż szczerze mówiąc, każdy może wykondycypować coś innego i zinterpretować to na swój własny sposób. Podsumowując, tę długą analizę, chcę tylko dodać że *Life is Strange 2*, jak i w ogóle cała seria LiS, to gry, które są naprawdę wspaniałe, nie tylko pod względem artystycznym, ale też pod względem uczenia nas, młodych ludzi, o świecie. Nie wiem, czy ten sposób jest dobry, czy też nie, ale wiem, że mi gry uświadomiły kilka problemów społecznych oraz to, co mogłabym zrobić na co dzień, aby ten świat był lepszy. Mam nadzieję, że każdy, kto zdecyduje się zagrać w tę grę wyciągnie jakieś wnioski i zmieni go to na lepsze.

Milena Jaroszewicz

wiosna, ach to ty...



Zdj. Patrycja Dasiewicz

Muzyka poprawia nastrój

Zbliża się Wielkanoc i wypadałoby stworzyć tradycyjnie playlistę, która pozwoli cieszyć się świętami nawet, kiedy przesładują cię myśli o tym, że prawdopodobnie nie pojedziesz na koncerty ze względu na pandemię.

Tutaj Nikky z przyszłości, robię poprawki nad artykułem. Teraz płacę.



1. MONTY PYTHON - Always Look on the Bright Side of Life

Klimat teledysku jak najbardziej wielkanocny. Utwór nada się na te gorsze dni, kiedy jedyne co robisz, to płaczesz z powodu koncertów, na które prawdopodobnie nie pojedziesz i ocierasz łzy skrawkiem rękawa. **Nikky z przeszłości, czemu mi to robisz?**

2. NIRVANA - Heart Shaped Box

To samo - klimat teledysku idealnie pasuje do okazji. Nie polecam jednak, jeśli grasz ten sam riff tego utworu godzinami na gitarze, twoje palce już dawno się odkształciły i masz ochotę założyć na uszy dźwiękoszczelne słuchawki.

3. GREEN DAY - Jesus of Suburbia

Lubię ten utwór. Jakby się uprzeć tytuł wpasowuje się w klimat. Czego chcieć więcej? Green Day zawsze poprawia nastrój, nawet jeśli jesteś smutny przez to, że pewnie nie pojedziesz na ich właśnie koncert. Szybko przeniesmy się do następnej pozycji zanim Nikky z przyszłości znowu się wtrąci.

4. RICK ASTLEY – Together Forever

Mocny metalowy utwór, nada się idealnie do wkurzania sąsiadów o pierwszej w nocy. Takie utwory należy odtwarzać głośno, nie na minimalnej głośności na słuchawkach. Tekst również powala swoim mocnym i inteligentnym przekazem.

5. GUNS N' ROSES – Paradise City

Nie lubię tego zespołu, nie lubię tej piosenki. Umieszczam ją tylko po to, żeby pochwalić się swoją wiedzą na temat historii tego utworu. Gunsi zostali zmuszeni kontynuować trasę koncertową pieszo po tym, jak ich samochód zakończył swój żywot na pustyni. Zdalne nauczanie jest, ale historii użyć się warto.

Jeśli odsłuchałeś czwarty utwór, życzę Ci wesołego 1 kwietnia. Jeśli nie odsłuchałeś, przesłuchaj. Wtedy twój 1 kwietnia będzie wesoły.

W OGŁOSZENIACH PARAFIALNYCH chcę życzyć wszystkim obchodzącym - wesołych świąt, szczęśliwego jajka, szczęśliwego mazurka, jeśli nie lubicie jajek. Na zdjęciu znajduje się Ernie, zastępuje płytę do polecenia.

Żadna nie wpasowała się w klimat Wielkanocy.

MIŁOŚĆ, UCZNIOWIE!

Nikky

wiosna, ach to ty...



Gra na ukulele mnie relaksuje

Drogi Czytelniku,

jeżeli jesteś znudzony ciągłym siedzeniem w czterech ścianach, znudzony rutyną i przybity pandemią oraz zastanawiałeś się nad odnalezieniem nowej pasji, która urozmaiciłaby twoją codzienność, to dobrze trafiłeś! Chciałabym ci przedstawić moją niedawno odkrytą miłość - grę na ukulele. Zaznaczę tylko, że oczywiście nie jestem wirtuozem tego instrumentu, jednak uważam to za na tyle ciekawe hobby, aby podzielić się moimi początkami, doświadczeniami i może dać jakieś wskazówki na start.

Moje ukulele kupiłam na początku wakacji - bardzo chciałam się nauczyć grać, więc starałam się podejść do tematu poważnie. Zrobiłam porządny research odnośnie tego, jaki instrument wybrać, aby był łatwy w obsłudze (o ile można to tak nazwać), dobrej jakości i jednocześnie nie zrujnował mojego portfela.

W kilku źródłach zostało mi polecone ukulele Ortega RU5 (między innymi na Instagramie na profilu pani Agnieszki Musiał @musial_agnieszka, która zajmuje się grą na ukulele i na facebookowej grupie Ukulele Polska). Jest to ukulele sopranowe (najmniejsze z 4 rozmiarów instrumentu - większe to koncertowe, tenorowe i barytonowe - wszystkie oczywiście mają 4 struny. Większe modele polecane są dla osób, które po prostu mają większe ręce, więc weźcie to pod uwagę przy doborze rozmiaru). W tym modelu cenę lekko wypukły kształt pudła, dzięki któremu dźwięk jest pełniejszy i nieco głośniejszy, ogólnie instrument ten dla mnie brzmi fenomenalnie. Do ukulele przydają się też kostki filcowe, jednak nie są konieczne, bo struny można szarpać rękami. Jeżeli masz w planach zabieranie instrumentu w teren, na pewno przyda ci się zabezpieczający pokrowiec (bez problemu znajdziesz jakiś na Allegro). Ja na przykład zawsze zabieram uku na ogniska, wyobraźcie sobie, jaki to robi klimat!



Jeżeli nie miałeś nigdy styczności z jakimikolwiek instrumentami, to ukulele i tak nie powinno sprawić ci kłopotu. Wiem coś na ten temat, bo jestem samoukiem - wiedzę posiadam z poradników na Youtube i podpatrywałam, jak moja siostra stroi gitarę, krótko - nic nadzwyczajnego. Żeby jeszcze bardziej cię zachęcić wspomnę, że ukulele jest uznane za jeden z najprostszych instrumentów do nauki gry! Wiem, bardzo pocieszające, bo niewielki wysiłek przynosi wielkie efekty, oczywiście jeżeli będziemy regularnie ćwiczyć i nie zniechęcać się od początku. No dobrze, może nauka nie będzie najłatwiejsza dla ludzi bez tego "muzycznego drygu" lub tych, którym jakakolwiek forma muzyki niezbyt podchodzi, ale jak to mówią "Śpiewać każdy, może" więc czemu też nie grać? Myślę, że mimo wszystko warto to sprawdzić, czy czasem ukulele nie stanie się waszym konikiem.



No właśnie - początek. Jak zacząć? Otóż z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że... no... wzięłam ukulele do rąk, odpaliłam filmik instruktażowy (w tym miejscu muszę polecić youtubowy kanał "Naucz się grać" - prowadzi go, cytując klasyka, WYBITNY KOLES! - bardzo pomocny). Zaczęłam też łapać i zapamiętywać poszczególne akordy, śpiewałam i grałam piosenki pojedynczymi uderzeniami. Potem z każdą kolejną próbą, następnym filmikiem szło mi coraz lepiej, dołożyłam rytmiczne bicie i w ten sposób nauczyłam się grać. Co oczywiście nie znaczy, że nie miałam gorszych momentów - wiadomo, zdarzają się trudniejsze piosenki, szybkie i niełatwe zmiany chwytów, jednak zauważyłam, że systematyczna i rzetelna praca da się przejść przez wszystkie przeszkody. Nie jestem wybitna w tej dziedzinie, na pewno jeszcze wiele przede mną, ale gra na ukulele stała się moją ogromną pasją i teraz gdy tylko jakaś piosenka wpadnie mi w ucho, sprawdzam chwyt i próbuję pobrzdakać coś na kształt oryginału. Ukulele wypełnia większość moich wolnych chwil, bo jest to rzecz, która mnie relaksuje i gdy gram, wiem że mogę być sobą.

Mam nadzieję, że po moim wywodzie chociaż trochę zainteresowaliście się tematem gry na tym przeuroczym instrumencie lub nawet część z was złapie ukulelowego bakcyła. Na koniec mała przypomnijka - nie poddawajcie się! Początki nigdy nie są proste, ale wkładając w to serce, po jakimś czasie to bułka z masłem.

Milego dzionka i smacznej kawusi!

~L

Borneo

Na resztkach dżungli na **Borneo**, żyje plemię nomadów-zbieraczy. Prowadzili oni koczowniczy tryb życia w głównym lesie deszczowym, z dala od cywilizacji i rozwijającej się technologii. Osiedlali się na kilka miesięcy w tymczasowych chatach i pozyskiwali żywność z drobnych upraw rolnych, myślistwa, zbieractwa i rybołówstwa, aby następnie przejść na nowe tereny łowieckie. Są znani z umiejętności przetrwania i używania śmiertelnej trucizny, którą wykorzystują do zatruwania strzał do swoich dmuchaw. Piętnaście tysięcy **Penan** (lud z Sarawak), którzy zamieszkiwali tamte tereny nie miało szans w starciu z potężnymi koncernami pozyskującymi drewno, a wspieranymi przez mafie rządową. **Sarawak jest największym stanem malezyjskim** położonym w północnej części wyspy **Borneo**, które dogłębnie doświadczyło masowych wylesień. Jest to ziemia, na której w tajemniczych okolicznościach aktywiści są zabijani, bądź znikają na zawsze.



W przeciągu ponad pięćdziesięciu lat rząd Malezji nadzorował zniszczenie znacznej większości lasów deszczowych, sprzedając go za miliardy dolarów w postaci drewna. Co ciekawe, połowa wszystkich dostaw drewna tropikalnego na świecie pochodzi właśnie z **Borneo**. Zastępuje się je plantacjami kaczuki i palmy olejowej, z których wyroby możemy znaleźć na wielu sklepowych półkach. W **Sarawak** utworzono parki narodowe (należy jednak zaznaczyć, że jest ich niewiele), aby chronić najbardziej cenne, najstarsze i najróżnorodniejsze ekosystemy na Ziemi. Znajduje się tu jedna trzecia wszystkich gatunków roślin na naszej planecie i trzydzieści milionów gatunków owadów. Niestety jedynie mniej niż dziesięć procent lasu zostaje nienaruszona. To właśnie **Penan** walczyli o dobro przyrody, blokując drogi do wycinki, lecz w konsekwencji zostali aresztowani, a niektórzy nawet poddani torturom. Większość z nich trafiła do miast, zapominając o cennej wiedzy. Dzisiaj tylko kilka rodzin pozostało wiernych swoim tradycjom, jednak ciężko im jest je kultywować z powodu braku wolnej przestrzeni. Nie mając wyboru musieli dostosować się do całkiem nowego stylu życia. Nie jest to wcale takie łatwe, jak mogłoby się wydawać. Wielu z nich połowę swojego życia spędziło w lesie, z dala od cywilizacji i miejskiego zgiełku. Rząd, co prawda, zaoferował im schronienie, ale mimo wszystko to była jedna kropla w morzu potrzeb powstałych na skutek tak nagłej przeprowadzki. **Penan** zostali zmuszeni do życia, jakiego nigdy nie pragnęli.

Odnoszę wrażenie, że my- ludzie- zbyt często skupiamy się na bogactwie, rozwijaniu nowoczesnych technologii. Nie twierdzę, że tak nie powinno być, ale zawsze należy zachować zdrowy umiar, a co najważniejsze nie zapominać o innych. Pomysłowość oraz rozwiązania, które stosują i wciąż rozwijają **Penan** w tak wymagającym i złożonym środowisku nie powinny ginąć. Cała ludzkość mogłaby skorzystać z ich wiedzy na temat roślin i ich pięknym rozumieniu natury. Pewnego dnia, gdy sytuacja się odwróci i wszystko to, co jest teraz ważne, utraci swoją wartość, ludzie dopiero wtedy zrozumieją, jak wiele zła wyrządzili, niszcząc rdzenne plemiona, a wraz z nimi cenne sekrety, których już nigdy nie będzie dane nam poznać.



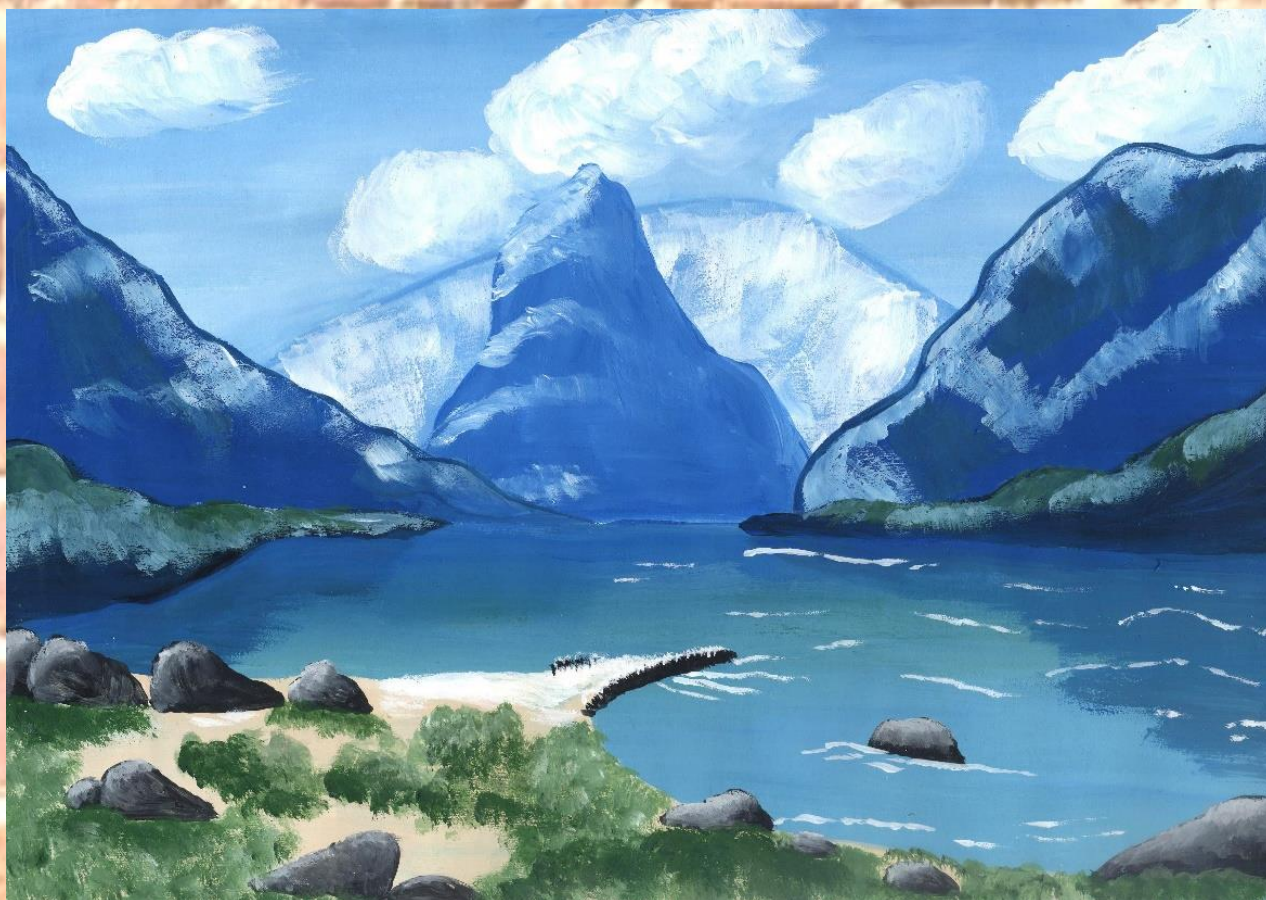
Natalia Podwysocka

Źródło zdjęć:

<https://th.bing.com/th/id/OIP.LzXUpMxolkZTsK032AZaqQAAAA?pid=ImgDet&rs=1>

201410112545690734_20.jpg (800×450) (sott.net)

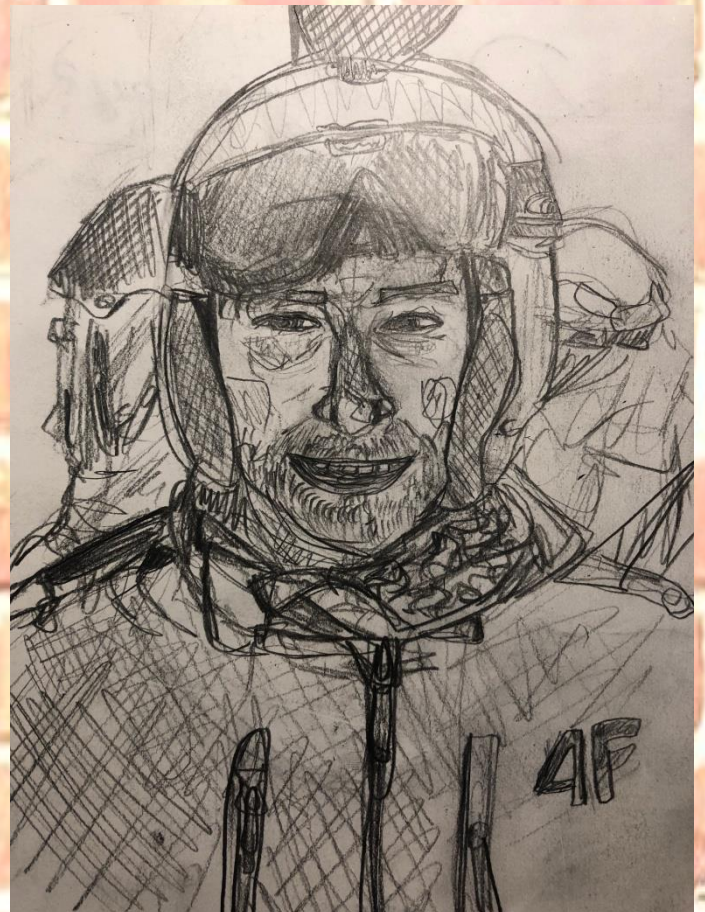
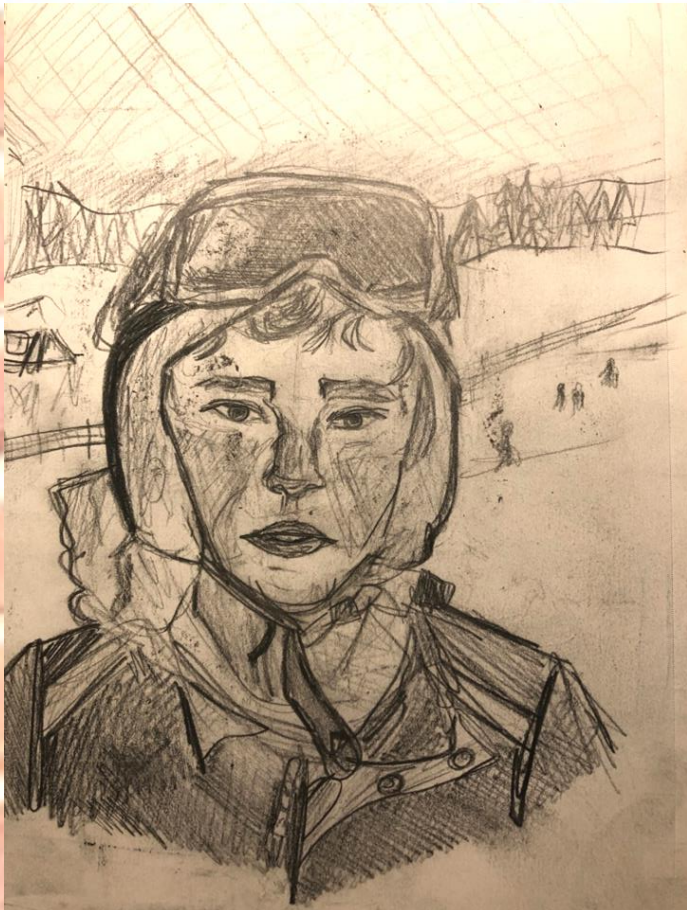
2402636165_aabe665255_b.jpg (678×1023) (staticflickr.com)





Prace plastyczne Mileny Jaroszewicz z kl. 2 A3

Ostatnia zima





Okna wielkanocne
Joanna Kulmowa

*Na Wielkanoc biała piana leci z okien.
Biała piana się przelewa obłokiem.
Błyszczą szyby od czystości
radości.
I wygodnie w nich na oścież się mości
niebo.*

*Wielkanocne niebo głębokie.
A w tym niebie huśta się i buja
Słońce - słońce-słońce.
Jak miedziany dzwon na alleluja.*

od redakcji

Serdecznie zapraszamy wszystkich chętnych do współtworzenia Cenzurki. Jeżeli chcecie dzielić się z rówieśnikami swoją twórczością, spostrzeżeniami, myślami, zaangażujcie się w pracę nad naszą gazetką. Ciekawe teksty chętnie wydrukujemy.

Możecie je dostarczyć do biblioteki szkolnej lub przesłać na adres e-mail: biblioteka.lo17@wp.eu.

Czekamy na Was i Wasze pomysły codziennie w bibliotece szkolnej!

Autorzy tekstów, rysunków i zdjęć:

Ania Grzegorowska, kl. 3D; Julia Eilmes, kl. 3F; Paweł Sołtys, kl. 3F;

Milena Jaroszewicz, kl. 2 A3; Ania Podwysocka, kl. 2 D4; Łucja Grzegorek, kl. 2 E4; Kateryna Hetman, kl. 2 E3;

Martyna Kalisz, kl. 2 E4; Iwona Maćkowiak, kl. 2 E3; Natalia Podwysocka, kl. 1B; Michalina Rosin, kl. 1A;

Anna Kosiek, kl. 1A; Patrycja Dasiewicz, kl. 1A.

Opiekę nad całością prac sprawują nauczyciele: Jolanta Nogaj i Lucyna Grochocka – bibliotekarki.

**Cenzurka dostępna jest w bibliotece szkolnej
oraz w wersji elektronicznej na stronie internetowej szkoły w zakładce Szkoła→Gazetka szkolna.**

Aby wszystko było jasne...

Treści prezentowane w gazetce są wyrazem indywidualnych przekonań autorów, opiekunowie ingerują jedynie w przypadku poważniejszych naruszeń zasad ortografii, gramatyki i dobrych obyczajów.