ELEKTRO GAZETA

NR 12/2023
GRUDZIEŃ

OD REDAK-CJI

Wydarzenia, o których słyszymy, czy których doświadczamy, uruchamiają w nas skojarzenia oraz naturalną potrzebę odniesienia się do nich, nawiązania. Komentować można na rozmaite sposoby, chociażby opisując określone sytuacje, ale wcześniej warto jest w nich osobiście uczestniczyć, albo przynajmniej się z nimi zapoznać. Niektórzy spośród nas interesują się kinem, dlatego zachęcają innych do obejrzenia godnych uwagi filmów, jak na przykład „Życie jest piękne" w reżyserii Roberta Benigniego. Innych zachwyca poezja, a „głośne" wydarzenia związane na przykład z setną rocznicą urodzin – w tym przypadku Wisławy Szymborskiej, prowokują do zapoznania się z jej, popularnymi na całym świecie, wierszami. Są też tacy, dla których zamiast poetyckiej fikcji sens ich życiu nadaje możliwość uczestniczenia w świecie gier. Na tyle, na ile jesteśmy różni, chcemy się dzielić swoimi zainteresowaniami z innymi, licząc jednocześnie na to, że może uda się kogoś przekonać do udziału w kulturowym procesie, który umożliwia nam korzystanie ze swoich dóbr, a tym samym gwarantuje rozwój.

■ **P. DIANA TOMASZEWSKA**

GRY ale tak, jak kiedyś

Gry są znane każdemu, tym bardziej ucząc się w szkole o profilu związanym z informatyką, takim jak nasza. Jednak głównym typem gier, o których myślimy, są gry komputerowe lub konsolowe, a gry planszowe zostały przez nas zapomniane. Jest to temat, który, moim zdaniem, zasługuje na uwagę, ponieważ, pomijając oczywiste gry planszowe, takie jak "Monopoly", które świetnie sprawdzają się jako forma rozrywki z rodziną lub znajomymi, istnieje wiele znacznie bardziej rozbudowanych gier. Przede wszystkim gry typu RPG, czyli fabularne.

Z definicji gry RPG, inaczej fabularne, to gry towarzyskie oparte na narracji, w których gracze (od jednej osoby do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Rozgrywka zazwyczaj odbywa się w świecie istniejącym tylko w wyobraźni graczy. Celem gry jest rozegranie jej zgodnie z zaplanowanym scenariuszem i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranych reguł, znanym jako mechanika gry. Oprócz tradycyjnych gier fabularnych, tak zwanych „pen and paper", istnieją także ich elektroniczne odpowiedniki – komputerowe gry fabularne.

Grając w typowe "strzelanki" lub w inne gry komputerowe lub konsolowe, mamy określoną historię, co sprawia, że wielu graczy nie zagłębia się w fabułę. Często grają jedynie po to, aby zdobyć dawkę adrenaliny, nie angażując swojej kreatywności. Gry fabularne, z drugiej strony, znacznie bardziej pobudzają wyobraźnię, kreatywne myślenie oraz wymagają interakcji międzyludzkich. Jest to spowodowane, między innymi tym, że nawet jeśli nie jesteśmy osobą prowadzącą kampanię (tak nazywa się historię w konkretnej grze RPG), to po naszej strony leży wymyślenie wyglądu oraz cech charakterystycznych postaci. W większości tych gier istnieją klasy postaci, podobnie jak w grach komputerowych, ale to my nadajemy im konkretne cechy i osobowość, co często jest niemożliwe w przypadku gier komputerowych. Ponadto, chcąc wykonać konkretne zadanie w grze fabularnej, często musimy opisać, w jaki sposób to robimy, zgodnie z mechaniką gry, co różni się od gier komputerowych, gdzie wystarczy kliknąć odpowiedni przycisk. Daje nam to znacznie większą swobodę w kształtowaniu losów bohaterów.

Należy także przyjrzeć się procesowi tworzenia takiej gry, ponieważ choć istnieje wiele podręczników do różnych rozgrywek, wielu mistrzów gry (osoba prowadząca całą rozgrywkę) dostosowuje historię, by lepiej pasowała do graczy lub była bardziej interesująca. Taka osoba musi także przewidzieć różne rozwiązania, które gracze mogą wybrać, ponieważ jeśli podejmą działania, które nie zostały wcześniej przewidziane, będzie musiała ona tworzyć historię na bieżąco lub znaleźć odpowiednie miejsce, by przywrócić graczy na właściwy tor rozgrywki.

Rozpoczynając naszą przygodę, zwykle nie zajmujemy się jeszcze tworzeniem kampanii, lecz skupiamy się na samym uczestnictwie jako gracze. Nasze pierwsze spotkanie rozpoczyna się od stworzenia postaci. Po wybraniu klasy postaci, którą będziemy odgrywać, zazwyczaj otrzymujemy pewną liczbę punktów do rozdzielenia pomiędzy różnymi umiejętnościami. Najczęściej obejmuje to siłę psychiczną, fizyczną oraz zdrowie, a reszta zależy od rodzaju kampanii. W jednym z najpopularniejszych systemów gry tego typu, czyli Dungeon and Dragons (nazywanego również D&D), statystyki obejmują także

zręczność, intelekt oraz charyzmę. W sieci dostępne są liczne przykładowe karty postaci, które znacznie ułatwiają początek dla początkujących graczy.

Następnym etapem jest wprowadzenie do kampanii przez mistrza gry i rozpoczęcie rozgrywki. Zazwyczaj pierwszą rzeczą, którą robimy, jest poznanie się postaci w grze. W przypadku D&D może to być spotkanie w tawernie, a w grach o stylistyce postapokaliptycznej na przykład schron lub wspólna ucieczka przed przeciwnikami. Następnie zaczynamy budować relacje i odkrywać tajemnice historii, która często kończy się starciem z wielkim złem. W zależności od inwencji prowadzącego, w międzyczasie może wydarzyć się wiele niespodzianek. Osobiście spotkałam się z sytuacjami, w których jeden z bohaterów okazywał się być agentem wroga lub niezależna postać, prowadzona przez mistrza gry, była szpiegiem.

Oczywiście istnieje możliwość, że bohaterom nie uda się ocalić świata lub nie wszyscy przeżyją. Jednak to, co sprawia, że gry fabularne są tak wyjątkowe, to ich nieprzewidywalność i elastyczność. Przygody, które rozgrywają gracze, nie zawsze muszą kończyć się zwycięstwem lub sukcesem. W rzeczywistości właśnie te niepowodzenia i niespodziewane zwroty akcji nadają grze fabularnej jej charakterystyczny smak.

Rozpoczęcie przygody z grami RPG nie jest wcale trudne, zwłaszcza w erze internetu, kiedy istnieje wiele grup skupiających fanów tego rodzaju rozrywki. Wielu graczy jest otwartych na przyjęcie początkujących, więc nie trzeba się obawiać, że wyróżnimy się swoją niewiedzą. Można również rozpocząć przygodę w początkujących grupach, których jest mnóstwo. To często wynika z faktu, że w ostatnich latach wiele seriali poruszało tematykę takich gier. Jednym z najpopularniejszych przykładów jest „Stranger Things," w którym bohaterowie grali w Dungeon and Dragons, co przyczyniło się do ponownego zainteresowania tą formą rozrywki wśród młodzieży, będącej głównym odbiorcą tego serialu.

Podsumowując, można zauważyć, że mimo dużej ilości pracy związanej z tworzeniem tego typu rozgrywek, są one doskonałym sposobem na spędzanie czasu, zwłaszcza dla młodych osób o ogromnej kreatywności, którą mogą wyrazić w takiej rozrywce. Jedna rozgrywka w tego typu grę może trwać od godziny do nawet kilku dni, co oznacza niemal nieograniczoną ilość zabawy. Im dłużej gra trwa, tym większe przywiązanie gracze odczuwają do swoich postaci, a z czasem zdobywają one coraz więcej umiejętności. Po zaangażowaniu się w to środowisko, trudno jest z niego zrezygnować, ponieważ stanowi doskonałą rozrywkę i pozwala na zbliżenie się do grupy znajomych, z którą się gra.

■ **LENA ŻAK, 4P1**

ŻYCIE JEST PIĘKNE

z trzech pespektyw

„Życie jest piękne" - film wydany w 1997, wielokrotnie nominowany i nagradzany obraz Roberta Benigniego, włoskiego reżysera. Główną problematyką, jaką porusza reżyser jest jednocześnie nieznająca granic miłość rodziców, szczególnie ojca do syna oraz holokaust – jedna z największych zbrodni w historii świata. Zazwyczaj tematyka ta jest prezentowana jako nieprawdopodobne zło, strach, tortury i śmierć. Tym razem Benigni wychodzi poza kanon kina wojennego i ukazuje holokaust w przewrotny, nieco komediowy, niekiedy kontrowersyjny sposób, co wcale nie jest łatwym przedsięwzięciem. Główny bohater, Guido, z pochodzenia Żyd, razem ze swoją żoną i synem trafiają do obozu koncentracyjnego na terenie Włoch. Kochający ojciec, zdając sobie sprawę z ogromnego zagrożenia stara się za wszelką cenę odizolować syna od realiów więziennego transportu i życia w obozie. Przedstawia mu podróż pociągiem jako urodzinową wycieczkę, a pobyt w obozie jako grę ze specjalnymi zasadami, w której zwycięzca otrzyma czołg. A czołg jest czymś o czym syn Guido zawsze marzył. Ojciec wykazuje niezwykłą umiejętność przekształcania każdego przejawu holokaustu w zupełnie inną historię, wykorzystując swoją wyobraźnię i poczucie humoru. O swojej obozowej pracy opowiada synowi jak o grze lub świetnej zabawie, przy której nieustannie się zaśmiewał. Natomiast strażników obozowych opisał jako osoby w grze, których zadaniem jest stawianie przeszkód w zdobyciu nagrody – czołgu. Aby odciągnąć uwagę Giosue, Guido niemal nieustannie coś mu opowiada, bawiąc się beztrosko z synem.

Bohater obrazu Benigniego kreuje własny obozowy świat, bardzo daleki od holokaustu - rzeczywistego okrucieństwa, chcąc w ten sposób uratować nie tylko życie, ale też psychikę swojego syna. To niezwykła opowieść o dramacie prostego człowieka, który w obliczu zagłady jest zdeterminowany do największych poświęceń, aby chronić najbliższych. Reżyser chcąc to podkreślić, wprowadza w filmie zasadę maski i podkreśla triumf iluzji nad przerażającą rzeczywistością. To sprawia, że przedstawiona historia może wydawać się absurdalna i bezsensowna, ale tak naprawdę jest piękną i mądrą opowieścią o tym, że nawet w najtrudniejszych sytuacjach jest obok ktoś, kto sprawi, że życie może być piękne.

■ **WIKTOR HOMBEK, 5P**

Akcja toczy się we Włoszech podczas II wojny światowej. Film opowiada historię Guido, wspaniałego ojca i męża, który wraz z synem jest uwięziony w obozie koncentracyjnym. Mimo fatalnych warunków życia oraz katorżniczej pracy fizycznej towarzyszących życiu w obozie, Guido stara się chronić swojego syna przed przerażającą rzeczywistością, przekształcając ją w grę i zabawę. Ukrywa przed nim swój strach, ból i wycieńczenie, pokazując jedynie pozytywne emocje. Guido stara się zapewnić synowi bezpieczeństwo, znajdując mu kryjówki i nakazując pozostanie w nich pod groźbą utraty punktów. Nie bez znaczenia jest też rola matki, która to dobrowolnie znalazła się w obozie. Świadomość jej obecności podtrzymuje na duchu Guido, a także daje otuchę jej synowi. Czołg, obiecany jako nagroda za zwycięstwo w „zabawie" jest symbolem nadziei, a punkty, które stara się zbierać Giosue, pomagają mu pozostać bezpiecznym.
Miłość Guido i jego poświęcenie dla syna są niezwykle wzruszające. Jego postawa udowadnia, że nawet w tak tragicznych okolicznościach jak przebywanie w obozie koncentracyjnym, człowiek jest w stanie z miłości ryzykować swoje życie dla dobra drugiej osoby.
„Życie jest piękne" to trudny emocjonalnie i wymagający film. Przekazuje głębokie przesłanie o sile ludzkiego ducha, ale jednocześnie przypomina o straszliwym cierpieniu, jakie przyniosła II wojna światowa. Nie jest to film dla wszystkich, ale dla tych, którzy zdecydują się go obejrzeć, będzie stanowił on ogromną wartość i na długo zapadnie w pamięci.

■ **ŁUKASZ KRZEMIŃSKI, 5P**

Na szczególną uwagę zasługuje unikalne podejście do omówienia problematyki wojny i Holokaustu. Ukazany w utworze humor kontrastuje z powagą Zagłady, co wydawać by się mogło nieakceptowalne i kontrowersyjne, jednak pełni on kluczową funkcję. Dzięki niemu ówczesny świat nie wydaje się być czarno-biały, a zwykli ludzie są weselsi, niż moglibyśmy przypuszczać. Jest to najbardziej zauważalne u głównego bohatera, który jest emanacją radości i optymizmu. Wykorzystując swoje poczucie humoru, chroni swojego potomka przed widmem strachu związanego z nieuchronną śmiercią i ciągłym cierpieniem, a dokonuje tego poprzez wmawianie mu, że biorą udział w grze. Dzięki temu syn opuścił obóz pełen radości z powodu wygranej rozgrywki, w przeciwieństwie do pozostałych więźniów, u których jakiekolwiek pozytywne emocje były tłumione. Komiczny charakter Guido ujawnia się także w zwykłym jego życiu. Wykorzystując swoje poczucie humoru, ośmiesza propagandę faszystowskich Włoch, między innymi w trakcie wizytacji szkoły jako domniemany inspektor. Sprowadza on ideologię reżimu do prymitywnych zjawisk, takich jak rola pępka w twierdzeniu o wyższości rasy. Swoim charakterem udaje się mu ponadto zaskarbić sobie względy jego wybranki serca, Dory. Ich związek, którego zawarcie poprzedzały liczne wydarzenia nasycone humorem, okazał się na tyle trwały, że wytrzymał próbę, jaką było zesłanie do obozu koncentracyjnego. Mimo trudności, z których najważniejszą była segregacja płciowa, oboje dążyli do podtrzymania uczucia, czego przykładem było wspólne odsłuchanie utworu z opery Offenbacha.
„Życie jest piękne" jest przełomowym filmem. Zestawienie dwóch przeciwstawnych emocji sprawiło, że utwór ten był szeroko komentowany. Mimo, że i ja czułem się zniesmaczony pewnymi scenami, uważam, że film ten poszerzył moje horyzonty, a przede wszystkim zwrócił uwagę, że zło nie jest wyłączną siłą tego świata.

■ **KAMIL KALATA, 5P**

CLIMATE ACTION PROJECT 2023

W dniu 2 listopada odbyła się międzynarodowa konferencja ‚Climate Action Day'. Uczniowie Zespołu Szkół Elektronicznych im. Bohaterów Westerplatte w Radomiu zostali wybrani spośród 152 krajów do udziału w międzynarodowym wydarzeniu, który stanowi kulminacyjną uroczystość projektu działań na rzecz klimatu. Międzynarodowa konferencja odbyła się w ramach międzynarodowego projektu 'Climate Action Project', który obejmuje ponad 3.4 miliona ludzi z całego świata. Uczniowie naszej szkoły przygotowali filmik EKO działań, który został zaprezentowany podczas konferencji. Uczniowie Elektronika znaleźli się w grupie reprezentacyjnej wraz z uczestnikami z Kenii, Ukrainy, Arabii Saudyjskiej, Tanzanii, Kongo, Sri Lanki, Kataru, Taiwanu, Rumunii, UK, USA, Japonii oraz Bahrajnu. Podczas wydarzenia uczniowie i nauczyciele zadawali pytania światowym przywódcom i dygnitarzom, klimatologom oraz działaczom młodzieżowym.

#ClimateActionDay

#ClimateActionEdu

W tegorocznym wydarzeniu wystąpili prelegenci z ONZ, UNESCO, Grupy LEGO, NASA, WWF oraz prelegenci - Mary Robinson, była prezydent Irlandii - Tony Hawk, zawodowy deskorolkarz, autor, przedsiębiorca - JKW Księżniczka Esmeralda z Belgii - Adam McKay, reżyser programów telewizyjnych i filmowych, m.in. „Don't Look Up". – Leland Melvin, amerykański astronauta - Julieta Martinez, chilijska działaczka młodzieżowa.

Dziękujemy wszystkim zaangażowanym uczniom i nauczycielom za przygotowanie wystąpienia na żywo.

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniach i obsługę techniczną dla uczniów z klas piątych: Zuzannie Cieślik, Zuzannie Jabłońskiej, Zuzannie Sasin, Jakubowi Szymczakowi i Dominikowi Skórnickiemu.

Uczniowie klas: 1I1, 1P1, 2M, 2P1, 3I1, 4P2

Koordynatorzy projektu:
Barbara Kostkiewicz
Iwona Tataryn-Jagielska
Magdalena Dygała
Paweł Wach

Andrzejki

Ogień płonie u komina …
Żwawo krząta się dziewczyna …
Północ … Kur już pierwszy pieje …
Czar się zaczął … Wosk się leje (…)
Nić się marzeń snuje złota
Serce mota … mota … mota …
Ogień płonie, wosk się leje
Na kochanie, na nadzieję …

Maria Dynowska, *Wosk się leje …*

Noc z 29 na 30 listopada była czasem dziewczęcych wróżb, o czym mówiło dawne przysłowie: „Na świętego Andrzeja dziewkom z wróżby nadzieja". Święty Andrzej z Betsaidy, który tym wróżbom patronował, był opiekunem małżeństw i zakochanych.

Dziewczęta – we dworach i dworkach, szlacheckich zaściankach i wiejskich chatach – zaczynały wróżby już od rana. Na wsiach, wychodząc po wodę, zaglądały do studni w nadziei, że na gładkiej tafli zobaczą twarz przyszłego męża. Inne podsłuchiwały pod oknami, wróżąc sobie z pierwszych usłyszanych słów. „ Gdy podchwycą np. takie: pójdź, zrób, przynieś, biorą z tego wróżbę zamążpójścia w ciągu roku. Słowa: siedź, nie bierz, itp. „źle dziewczynie rokują" – pisał Gloger (Rok polski …).

W wielu dawnych wróżbach pomagały zwierzęta: „Na Kujawach rozpowszechnioną jest wróżba z gąsiorem. Stawają tam dziewczęta w koło, wziąwszy się za ręce i do środka puszczają gąsiora z zawiązanemi oczyma. Do której ten gąsior naprzód się zbliży, ta najpierw pójdzie za mąż. (Zygmunt Gloger, Rok polski …).

Były też wróżby „z dreszczykiem". Należało samotnie wybrać się o północy do opuszczonej chaty, spojrzeć w czeluść pieca, by usłyszeć imię przyszłego narzeczonego.

W andrzejkową noc można też było liczyć na prorocze sny, trzeba było najpierw pomodlić się do świętego Andrzeja i pościć w ciągu dnia. Niektóre z dawnych wróżb przetrwały do dziś : lanie wosku, spacer trzewików ustawianych kolejno od ściany do drzwi, obierki jabłek i literki, karteczki z imionami wkładane pod poduszkę, pływające świeczki oraz symboliczne przedmioty ukryte pod talerzykami.

Współcześnie andrzejki nie mają już charakteru nastrojowego wieczoru wróżb, najczęściej są wesołą huczną zabawą.

Katarzynki

Dawniej swój wieczór mieli także kawalerowie, a patronowała mu św. Katarzyna (25 listopada). Lista męskich wróżb była znacznie skromniejsza. Najczęściej wróżono ze snów. Biała kura oznaczała, że niedługo pozna piękną pannę, czarna wskazywała na wdowę, sowa kobietę mądrą, ale ponurą i niezbyt piękną, a siwy koń zapowiadał starokawalerstwo. Można też było spróbować podkraść wieczorem jakąś sztukę dziewczęcego stroju, najlepiej halkę, a dla pewności podczas wieczornego mycia wytrzeć nią twarz. Dzięki temu młodzieniec miał ujrzeć we śnie oblicze swej przyszłej wybranki. Jej imię zdradzały z kolei karteczki losowane spod poduszki. Musiała to być popularna wróżba, skoro uwieczniło ją przysłowie: „ na świętej Katarzyny są pod poduszką dziewczyny".

■ **P. BOŻENA BAKINOWSKA-MARCHEWKA**

OD „ICHNY" PO LAUREATKĘ NOBLA -

HISTORIA WISŁAWY SZYMBORSKIEJ

Będę układała żmudnie przemówienie. Zupełnie nie mam pojęcia, o czym to będzie. To jest strasznie trudne. Trzeba się bardzo sprężyć, to nie może być taka leciutka pogawędka. Ja nie wiem, co to ma być, ale jestem świadoma, że będę to pisała miesiąc. – zapewniała Wisława Szymborska w rozmowie z Polskim Radiem w październiku 1996 roku, niedługo po otrzymaniu Literackiej Nagrody Nobla. Wyzwaniem podobnego typu jest próba przedstawienia barwnej postaci poetki w jednym lichym artykule. Pomimo włożenia wszelkich starań, taki tekst przy jakimkolwiek wystąpieniu artystki może być najwyżej „płotką przy szczupaku" - jak Szymborska porównała swojego Nobla do tej samej nagrody zdobytej przez Czesława Miłosza szesnaście lat wcześniej. Laureatka medal odebrała „dopiero" dwa miesiące po otrzymaniu nagrody - 9 grudnia 1996 roku. „Dopiero", gdyż czas ten był dla skromnej Szymborskiej wyjątkowo stresujący, stawiający ją w samym centrum uwagi - czego konsekwentnie unikała przez większość swojej kariery. Samo wydarzenie nazwała wręcz „tragedią sztokholmską", a po odebraniu odznaczenia przez dwa lata nie napisała ani jednego wiersza. Podczas ceremonii, najpierw pokłoniła się widowni, a dopiero potem królowi Szwecji, twierdząc, że „król może zaczekać". Szymborska chciała pozostać niezmieniona, móc dalej żyć zwykłym życiem, a obawiała się, że może stać się to niemożliwe po zostaniu laureatką. Medal umieściła w jednej z szuflad w swoim krakowskim domu i zapomniała o nim na długie lata.

Młodość

Nobel był jedynie przypieczętowaniem wieloletniej kariery poetki, która przyszła na świat ponad 100 lat temu we wsi Bnin. Swój pierwszy wiersz Maria (gdyż tak brzmi prawdziwe imię artystki), napisała już w wieku pięciu lat, co może świadczyć o tym, że od zawsze przejawiały się w niej kreatywność oraz zainteresowanie sztuką pisania. Rok później, w 1929, jej rodzina przeniosła się do Krakowa, gdzie Szymborska pozostała do końca swojego życia.

Poetka ukończyła katolickie – wówczas żeńskie - Gimnazjum Sióstr Urszulanek. W archiwach szkoły zachowały się kroniki, które prowadziły uczennice placówki. Dwie z nich, będące rówieśniczkami młodziutkiej Ichny (Maria – Marychna - Ichna), przepowiedziały jej ogromny sukces – jedna zapisała, że Maria umiejętnościami pisania dorówna kiedyś Markowi Twainowi, druga zaś przekonywała, że Szymborska zostanie laureatką nagrody Nobla.

Po wybuchu II wojny światowej, Maria kontynuowała edukację na tajnych kompletach, a tuż po wyzwoleniu, w 1946, podjęła studia polonistyczne na Uniwersytecie Jagiellońskim. Szymborska przeniosła się później na socjologię, której także nie ukończyła ze względu na trudną sytuację materialną. Po wojnie, nieco zagubiona, szukająca wzorców Szymborska, uwikłała się w kontrowersyjne układy z władzami komunistycznego reżimu. Ten przykry etap w życiorysie poetki, zaczął się od zderzenia z cenzurą,

przez którą nie chciano wydać jej wiersza. Młodymi artystami stosunkowo łatwo było manipulować, toteż poetka tworzyła przez pewien czas utwory idealnie wpisujące się w propagandową narrację PRL-u. Pomimo tego, jej styl wyróżniał się na tle innych prac z tego okresu. Przede wszystkim brakowało w nim popularnego kiczu oraz niskiego poziomem i kunsztem sztampowego wychwalenia władz. Szymborska, w głębi duszy, nie odnajdywała się jednak w socjalistycznej rzeczywistości i szybko zweryfikowała swoje poglądy. Podpisała nawet list, w którym polscy intelektualiści sprzeciwiali się zmianom w konstytucji, które miały nadawać partii kierowniczą rolę, a nawet ustanawiać wieczny sojusz z ZSRR. Pomimo wszystko, był to niechlubny rozdział w historii poetki, która po latach rozpatrywała swoją przynależność do partii w kategoriach „błędów młodości".

Jak ruch krwi pod skórą

Wiersze Wisławy Szymborskiej to perfekcja słowa, wysoce wycyzelowane obrazy, myślowe allegro ma non troppo, jak nazywa się jeden z jej wierszy. Jednak ciemności, której nie ulegają one bezpośrednio, wyczuwa się w nich tak, jak ruch krwi pod skórą – wygłosiła Birgitt Trotzig w noblowskiej laudacji na cześć polskiej laureatki. Nie sposób nie uznać trafności tej wypowiedzi – styl Szymborskiej charakteryzował się wybitnym dualizmem – żadnego z jej tekstów nie można interpretować ani całkowicie poważnie, ani w stu procentach żartobliwie. Większość wierszy autorki, na pierwszy rzut oka ma nieskomplikowaną budowę oraz stosunkowo prosty język. Służy on jednak do interpretowania świata, do poruszania zawiłych tematów, nierzadko przemycając przy tym treści filozoficzne. Poetka bardzo zwinnie posługiwała się liryką maski – opowiadała o swoich uczuciach, ukrywając się w utworach pod postaciami zwierząt czy przedmiotów. Jednym z takich dzieł jest poruszający wiersz Kot w pustym mieszkaniu, który Szymborska napisała po śmierci swojego wieloletniego partnera – Kornela Filipowicza.

Umrzeć – tego nie robi się kotu.
Bo co ma począć kot
w pustym mieszkaniu.
Wdrapywać się na ściany.
Ocierać między meblami.
Nic niby tu nie zmienione,
a jednak pozamieniane.
Niby nie przesunięte,
a jednak porozsuwane.
I wieczorami lampa już nie świeci.
(…)
Niech no on tylko wróci,
niech no się pokaże.
Już on się dowie,
że tak z kotem nie można.
Będzie się szło w jego stronę
jakby się wcale nie chciało,
pomalutku,
na bardzo obrażonych łapach.
I żadnych skoków pisków na początek.

Z treści utworu można także wywnioskować, że autorka poniekąd utożsamia się z osamotnionym kotem, do którego nawiązywała niegdyś w listach, którymi wymieniała się z Filipowiczem. W jednym z nich napisała: „najlepiej w życiu ma Twój kot, bo jest przy Tobie". Słowa te wybrzmiewają szczególnie ciekawie, zapoznawszy się z historią miłosną Wisławy i jej partnera – pomimo że pozostawali ze sobą przez 23 lata, nigdy ze sobą nie zamieszkali, ani nie zdecydowali się na sformalizowanie związku. Żyli ze sobą, chociaż bardziej obok siebie – razem, ale osobno. Pustkę wynikającą z braku stałego kontaktu, wypełniali właśnie korespondencją listowną, która została upubliczniona w 2016 roku. Chociaż mogłoby się wydawać, że Wisława Szymborska była stale pochłonięta pracą, w swojej twórczości napisała jedynie około 250 wierszy. Jest to bardzo mała liczba zważając na osiągnięcia artystki. Ona sama przyznała jednak, że ma na swoim koncie tylko tyle utworów, gdyż ma swoim domu… Kosz na śmieci.

Nic dwa razy się nie zdarza

Wisława Szymborska urzekała tłumy nie tylko swoim znakomitym dorobkiem literackim, ale także, a według niektórych - przede wszystkim - osobowością. Przyczyniła się do spopularyzowania liryki w Polsce, udowodniając, że może być ona przystępna i przyjemna. Okazuje się bowiem, że nie trzeba być entuzjastą poezji, aby być fanem Wisławy Szymborskiej.

Pomimo bycia bardzo mądrą i dojrzałą humanistką, poetka nigdy nie wywyższała się, ani nie lubiła rozmawiać z kamienną twarzą o poważnych problemach – trudne zagadnienia i myśli wolała wyrażać żartem lub paradoksem. Szymborska pozostaje jedną z najważniejszych postaci polskiej literatury współczesnej. Jej autentyzm, skromność oraz niebanalne poczucie humoru dodawały wartości utworom i sprawiły, że twórczość Wisławy Szymborskiej na zawsze zapisała się na kartach naszego dziedzictwa narodowego.

■ **ZUZANNA JABŁOŃSKA, 5P**

REDAKCJA

p. Diana Tomaszewska
p. Bożena Bakinowska-Marchewka
Lena Żak
Wiktor Hombek
Kamil Kalata
Łukasz Krzemiński
Zuzanna Jabłońska

GRAFIKA

Bartłomiej Ćwiklak

FOTOGRAFIE

p. Paweł Wach

2023