Nr 4/2025

PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

RECENZJE:

- książki
- i jeszcze raz książki!

LIPCOWY ODPOCZYNEK

DZIWNE WYNALAZKI

WAKACJE

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

OPIEKUN KOŁA NAUKOWEGO dr Michał Jas

PRZEWODNICZĄCA KOŁA "MEDIASFERA" Natalia Płuciennik

REDAKTOR NACZELNY Janek Szpytak

OPRAWA GRAFICZNA Aleksandra Kowalczyk

ZASTĘPCA NACZELNEGO Wiktoria Śmigielska

SEKRETARZ Wiktoria Okoń

KOREKTA:
Aleksandra Kowalczyk
Wiktoria Okoń
Wiktoria Śmigielska

REDAKTORZY:
Aleksandra Kowalczyk
Ewa Misiewicz
Piotr Zaniuk
Wiktoria Okoń
Maja Roge
Wiktoria Zięba
Wiktoria Śmigielska

SPIS ARTYKUŁÓW

02 Kilka słów wstępu od redakcji

03 "Heaven" Mieko Kawakami - opowieść o dziwactwach i ich akceptacji

04 Klub Winx z dorosłej perspektywy – czy bajka naprawdę była tak kolorowa, jak ją zapamiętaliśmy?

06 Książki idealne na wakacje – co warto przeczytać tego lata?

07 Burze nadciągają – nowa aktualizacja „7 Days to Die”

08 Dziwaczna fabuła w filmowej oprawie – „Po zmierzchu” Murakamiego

09 Relacja z konwentu fantastyki Pyrkon 2025

10 Dziwne wynalazki medialne z XX wieku

Kilka słów wstępu od redakcji

Pochwalony kochani czytelnicy!
W końcu nadeszły wakacje, a wraz z długo wyczekiwaną przerwą przybyło nowe wydanie "Presika". W tym miesiącu przygotowaliśmy dla was sporo o książkach na umilenie przerwy wakacyjnej, wieści dla graczy "7 ways to die", nieco nostalgii związanej z "Winx Club" oraz relację z "Pyrkonu" (jeśli ktoś należy podobnie jak ja do osób które przegapiły konwent, to tym gorącej polecam). Jak zawsze każdy znajdzie na naszych stronach coś dla siebie. Dlatego bez zbędnego przedłużania zapraszam do czytania :)

Jan Legytek

Drodzy Czytelnicy,
lipcowe wydanie "Presika" trafia do Was w samym środku wakacyjnego relaksu. Mamy nadzieję, że udało Wam się już odetchnąć po sesji i teraz możecie na spokojnie cieszyć się latem, słońcem i wolnym czasem.
W tym numerze znajdziecie lekkie, letnie treści – idealne do czytania na plaży, w pociągu czy w hamaku. Niech "Presik" towarzyszy Wam tam, gdzie właśnie łapiecie wakacyjne chwile.
Życzymy Wam pięknego, beztroskiego lipca i dużo dobrej energii!

Natalia Piwiennik

Maja Rage

"Heaven" Mieko Kawakami - opowieść o dziwactwach i ich akceptacji

Czternastoletni chłopak z powodu zeza jest prześladowany w szkole. Nie broni się przed kolegami, nie potrafi. I pozwala zamieniać swoje życie w piekło. Pewnego dnia znajduje w swoim piórniku anonimową wiadomość z prośbą o spotkanie. Wkrótce jego los splata się z koleżanką z klasy, która także cierpi z powodu prześladowania. To jego promień nadziei. Chęć życia. Świat jednak zawsze szuka sposobu, by odebrać mu tlen.

Mieko Kawakami jest wielokrotnie nagradzaną japońską autorką, a jej książki są międzynarodowymi bestsellerami. "Heaven" snuje opowieść o samotności i cierpieniu zarówno psychicznym jak i fizycznym, ale do tego przejdziemy za chwilę.

Polska wersja jest ciekawa, pasuje estetycznie do książek z azjatyckiej literatury pięknej, przynajmniej tych, które posiadam. Jednakże okładka zagraniczna dociera do mnie bardziej - widok twarzy dwójki dzieci jest po prostu uderzający. Czytając ją, czułam się porażona okrucieństwem innych, ale miałam wrażenie, że te rzeczy dzieją się postaciom fikcyjnym, co w gruncie rzeczy jest prawdą, po prostu brakowało mi poczucia, że ten bezkształtny duch jest człowiekiem, żeby wciągnąć się mocniej.

To, co muszę dodać, zanim zagłębię się bardziej, wciąga błyskawicznie i czyta się ją szybko. Wystarczyły mi dosłownie 3 godziny, co mówi samo za siebie. Jeśli chodzi o fabułę - jest dziwna, miałam mieszane uczucia podczas większości scen. Jednocześnie można i nie można zrozumieć intencji i działań bohaterów, to dziwny zabieg. Osobiście współczułam, byłam przerażona i czułam pewną dozę szaleństwa podczas lektury. Jest specyficzna, więc nie musi trafić do każdego, ale wzbudza emocje. To ważny aspekt. Chociaż postacie są wielowymiarowe, to ma się wrażenie, że niektóre rzeczy są wciśnięte na siłę. Mimo to, choć niejednoznaczne, pozostawia po sobie ciekawe wrażenie. Ciężko się określić w 100 procentach, wszystko zależy od konkretnego aspektu, chociaż za całość dałabym jej ocenę 3/5.

Klub Winx z dorosłej perspektywy - czy bajka naprawdę była tak kolorowa, jak ją zapamiętaliśmy?

Wiktoria Okoń

Klub Winx jest bajką włoskiej produkcji, która na ekranach telewizora zadebiutowała w 2004 roku. Mimo tego, iż od daty premiery minęło ponad 20 lat, produkcja wciąż przyciąga nowych miłośników magii. Dlaczego tak się dzieje? Artykuł zawiera spojlery.

Bajka opowiada o perypetiach czarodziejskich przyjaciółek, które chodzą do szkoły magii. Walczą ze złem, przeżywają wewnętrzne dylematy, zakochują się i poznają nowe etapy wcielenia magicznego. Produkcja pokazuje, jak ważna w życiu jest przyjaźń, miłość i odwaga, by walczyć o swoje cele i przekonania. Nie wszystko jest w niej jednak takie kolorowe, jak myśleliśmy – są też momenty, które dopiero z perspektywy osoby dorosłej, pokazują dojrzałość twórców. Starsze spojrzenie pozwoliło także zrozumieć, że Winx wcale nie były nie do pokonania.

Trix były silniejsze niż Winx?

Zwróćmy uwagę na to, że Winx przeważnie były w szóstkę. Ich moce się uzupełniały, ponadto mogły dokonać konwergencji i być jeszcze silniejsze. Czarodziejki są głównymi bohaterkami, to oczywiste, że zostały wykreowane w taki sposób. Ale co w takim przypadku z Trix? Ich pochodzenie nie jest do końca jasne, wiadomo natomiast, że były silnymi wiedźmami. Pomińmy to, że przejęły szkołę i miały to szczęście, że zazwyczaj sprzymierzały się z najsilniejszymi wrogami Magicznego Wymiaru. Czy ktoś kiedyś zwrócił uwagę na to, że Trix były trzy? A Winx sześć? Dziwnym trafem to czarodziejki wygrywały. Ciekawe dlaczego. Sezon 7 odkrył jeszcze jeden fakt – Winx miały swoje magiczne zwierzęta, podobnie jak Trix i co się okazało? Że to do Trix należą najsilniejsze magiczne zwierzęta całego Wymiaru Magix. Co prawda to pupile czarodziejek trzymały asa w rękawie, ale jednostkowo, Trix wreszcie dostały to, na co zasłużyły.

Musa jako najbardziej pokrzywdzona czarodziejka

W czwartym sezonie bajki, Winx mają swój zespół muzyczny. To oczywiste, że czarodziejka muzyki jest główną wokalistką, prawda? W prawdziwym życiu tak, ale nie w Winx. Tutaj to Bloom, główna postać serialu, jest też gwiazdą na scenie. Musa niestety w serialu nie ma szczęścia – jej chłopak jest toksyczny, obchodzi go tylko on i nie przywiązuje uwagi do uczuć swojej dziewczyny. Ponadto Musa w sezonie 6 traci głos – najcenniejsze co ma. Gdy tego głosu nie ma, to okazuje się, że Alfea ma się ku upadkowi. Warto wspomnieć też o mamie dziewczyny – a tak właściwie to o jej braku. Wielokrotnie wiemy, że Musa bardzo tęskni za mamą i jej marzeniem jest, by się z nią ponownie spotkać. Dlaczego do tego nie doszło? Spowodowane jest to tym, że twórcy nie lubią tej czarodziejki. Ale o tym później.

Źródło: https://logos.fandom.com/wiki/Winx_Club

Trudne rodzinne powiązania

Rozwód w Winx? Brak zrozumienia ze strony ojca? Tak wygląda świat Winx z perspektywy osoby dorosłej. Rodzice Stelli, czarodziejki światła, są rozwiedzeni. Jej tata ma nową rodzinę (która prawie przyczyniła się do jego śmierci, ale pomińmy ten wątek, bo przynajmniej Stella otrzymała Enchantix). Czarodziejka bardzo przeżywa rozstanie swoich rodziców, którzy się nie dogadują – jej marzeniem jest, żeby po prostu zaczęli się słuchać. To na szczęście udaje się spełnić. Wszystkim wydaje się, że skoro Stella jest bogata, to ma idealne życia, a przecież tak nie jest. Pokazuje to także „Świat Winx", kiedy widzimy to, czego Stella boi się najbardziej.

Brak wsparcia ze strony taty spotkał Sky'a, ukochanego Bloom. Księcia Heraklionu, przyszłego króla. Nastolatek został postawiony przed faktem dokonanym – ma. Być. Królem. Sky tłumaczy tacie, że chce się uczyć w Czerwonej Fontannie, chce być z przyjaciółmi i chce być w związku z Bloom. Nie może odmówić, co jest przykre, bo okazuje się, że dziecko często nie ma nic do powiedzenia.

Bloom może wszystko, ale inni już nie (patrz Musa)

Bloom jest główną bohaterką serialu i to wokół niej zawiązana jest fabuła. Oczywiście, że może mieć jakieś dodatkowe umiejętności, ale to tyle. Bo kto pozwolił jej decydować za wszystkie Winx? Dlaczego ona zawsze decyduje, w jakie grupy podzielą się specjalistki? I dlaczego, gdy pokłóciła się ze swoim chłopakiem, to twórcy poświęcili jej parę odcinków, a gdy Musa ma problem, to ten wątek zawsze jest poboczny? No tak, Musa.

Jest jeden wątek w Winx, który tak bardzo pokazał faworyzację, że tego się nie da znieść. Dziewczyny, zdobywając Sirenix w sezonie 5 i udowadniając swoją odwagę, mają prawo wypowiedzieć jedno życzenie. Musa chciałaby przywrócić mamę do życia, ale wie, że nie byłoby to uczciwe. Co robi Bloom parę odcinków później? Dokładnie to, co nie jest uczciwe. Bo jej siostra jest duchem, a Bloom chciałaby przywrócić ją do „normalnego" życia. Dosłownie można powiedzieć, że wskrzesiła swoją siostrę i dała jej drugie życie. Ale mamy Musy, która pojawiłaby się w najwięcej dwóch odcinkach, już nie mogliśmy wskrzesić, prawda?

Diaspro nie była zła

Rola Diaspro w Winx jest trudna do określenia. Naprawdę, bo czasami jest wróżką, czasami księżniczką, a czasami służy Heraklionowi. Wiemy, że NIE tylko jest przyjaciółką Sky'a. Ze starszej perspektywy wydaje się, że blondynka nie była tylko irytującą postacią, która przeszkadzała szczęściu Bloom. Po prostu Diaspro też chciała być szczęśliwa – choć to, że była nieszczęśliwie zakochana, raczej w tym nie pomagało. Współpracowała z Trix, by pozbyć się Bloom, ponieważ chciała być bliżej ukochanego. W sezonie 8 Diaspro i Sky wybierają się na misję, która misją nie jest. Dlaczego? Właśnie dlatego, że dziewczyna była zakochana i nie dopuszczała do siebie myśli, że jej obiekt westchnień za niedługo weźmie ślub z dziewczyną, której nie znosi. Powtórzę – zasługiwała na szczęście tak jak każdy (oprócz Musy oczywiście).

Źródło: https://thewinx.fandom.com/wiki/Winx_Club:_Winx

Książki idealne na wakacje – co warto przeczytać tego lata?

Wiktoria Śmigielska

Morze, jezioro, a może po prostu koc w ogrodzie? Niezależnie od tego, gdzie spędzacie tegoroczne wakacje, warto zabrać ze sobą dobrą książkę. Oto kilka propozycji powieści z letnim klimatem, które będą idealne na ten sezon.

„Lato złamanych zasad'' K.L. Walther – powieść, która idealnie współgra z opalaniem się na plaży. Bestseller „New York Timesa'' inspirowany piosenkami Taylor Swift! Główna bohaterka – Meredih po raz pierwszy od śmierci ukochanej siostry jedzie z rodziną na wyspę, na której kiedyś spędzali każde wakacje. Rodzinną tradycją jest gra „W Zbójcę'', w którą Meredih nigdy nie była zbyt dobra. Tym razem jednak postanawia wygrać, aby uczcić pamięć siostry, która była mistrzynią tej zabawy. Na wyspie trwają również przygotowania do ślubu kuzynki Meredih, dzięki czemu dziewczyna poznaje chłopaka z rodziny pana młodego, który roztapia jej zmrożone serce...

"Emma i Oliver'' Robin Benway – tytułowi bohaterowie w dzieciństwie byli nierozłączni. Mieli zostać przyjaciółmi do końca życia, plany jednak pokrzyżował im ojciec Olivera, który porwał go po rozwodzie z jego mamą. Chłopak odnajduje się dopiero po 10 latach. Emma wyrosła na dziewczynę kochającą surfing i pogodziła się ze stratą przyjaciela, ale mimo wszystko w jej sercu nadal jest dla niego miejsce. Czy uda im się odbudować tę relację? Czy będzie ona taka sama jak kiedyś? W końcu oboje dorośli i bardzo się zmienili... Tego dowiecie się po przeczytaniu tej cudownej powieści.

Trylogia „Lato'' Jenny Han, czyli: „Tego lata stałam się piękna'', „Bez ciebie nie ma lata'' i „Dla nas zawsze będzie lato'' – poruszająca opowieść o dorastaniu, miłości i przemijaniu, rozgrywająca się na tle wakacji w Cousins Beach. Główna bohaterka – Belly – co roku spędza lato z braćmi Fisher – poważnym Conradem i pogodnym Jeremiahem. Z jednym łączy ją przyjaźń, a z drugim skryte uczucie. Na przestrzeni trzech tomów bohaterowie dorastają, dochodzi między nimi do wielu sporów i trudnych decyzji. Jak potoczą się ich losy? Tego musicie dowiedzieć się sami.

Burze nadciągają - nowa aktualizacja „7 Days to Die”

Ewa Misiewicz

Wersja 2.0 gry „7 Days to Die”, zatytułowana „Storm’s Brewing”, właśnie zadebiutowała w pełnej wersji na PC i konsole nowej generacji. To nie tylko największa aktualizacja w historii tej kultowej gry survivalowej, ale też zupełna zmiana w sposobie, w jaki gracze będą mierzyć się z zagrożeniami apokaliptycznego świata.

Postęp z nowymi zasadami

Jedną z kluczowych zmian jest nowy system progresji oparty na biomach. Każde środowisko – od pustyń po zamarznięte tundry – posiada własne zagrożenia środowiskowe, takie jak ekstremalne temperatury, toksyczne powietrze czy promieniowanie. By przeżyć w danym biomie, gracze muszą zdobyć specjalną „odznakę przetrwania”, co wiąże się z wykonaniem określonych zadań. Nowy system nie tylko ogranicza dostęp do bardziej niebezpiecznych regionów, ale też wiąże się z bezpośrednim wpływem na jakość łupów – im dalej gracz dotrze, tym cenniejsze nagrody znajdzie.

Nowe zagrożenia

Twórcy zadbali również o nowe typy przeciwników. W każdym biomie można spotkać unikalne rodzaje zombie – m.in. Plague Spittera, zarażającego poprzez chmary owadów, czy Frost Clawa, który atakuje na dystans lodowymi pociskami. Nowością są także zombie potrafiące przeczołgiwać się przez szczeliny, co zmusza graczy do bardziej przemyślanej konstrukcji baz.

Drzewka umiejętności z mistrzowskimi bonusami

System perków doczekał się solidnego odświeżenia. Dodano specjalne umiejętności odblokowywane po osiągnięciu szóstego poziomu danej cechy. Przykładowo: mistrzostwo siły zwiększa efektywność młotów i wydobycie rudy, a intelektu – szanse na cenne książki i punkty umiejętności. Dodatkowo gracze mogą teraz zebrać siedmiotomową serię książek, która znacząco wzmacnia skuteczność młotów.

Więcej do odkrycia

Aktualizacja przynosi ponad 50 nowych lokacji typu POI, w tym bunkry, laboratoria czy ukryte schrony. Zmodyfikowano również sposób generowania mapy oraz rozmieszczenie surowców – każdy biom posiada teraz określone zasoby naturalne, co dodatkowo zachęca do eksploracji.

Cross-play, dedykowane serwery i wsparcie dla streamerów

Po raz pierwszy w historii gry gracze PC i konsolowi mogą wspólnie walczyć o przetrwanie dzięki funkcji pełnego cross-playu. Dodano także obsługę serwerów dedykowanych oraz Twitch Drops, z kosmetykami i skórkami do zdobycia przez oglądanie transmisji.

Stabilna wersja już dostępna

Po testach wersji eksperymentalnej, 27 czerwca ukazała się oficjalna, stabilna wersja 2.0 dla wszystkich platform. Choć aktualizacja przynosi ogrom zmian, część graczy konsolowych może napotkać problemy z kompatybilnością zapisów z poprzednich wersji – twórcy rekomendują rozpoczęcie nowej rozgrywki.

Dziwaczna fabuła w filmowej oprawie – „Po zmierzchu" Murakamiego

Aleksandra Kowalczyk

Książka „Po zmierzchu" była moim pierwszym spotkaniem z twórczością japońskiego pisarza Harukiego Murakamiego. Natomiast sama literatura azjatycka nie jest mi obca, jeszcze nie tak dawno recenzowałam „Ostatnie równanie profesora", „Zanim wystygnie kawa" czy „Kameliowy Sklep Papierniczy", które bardzo mi się podobały i nazywałam je „comfort" historiami. Tutaj natomiast z polecenia wielu innych recenzentów książkowych w mediach społecznościowych postanowiłam sięgnąć po książkę Murakamiego z przekonaniem, że będzie to podobne doświadczenie. Myliłam się – te książki zupełnie różnią się od „Po zmierzchu", gdzie bardzo dziwne i poplątane wydarzenia przedstawiane są nam za pomocą filmowych kadrów.

Wszystkie dostępne opisy związane z tą książką zdradzają na początku samo clue tego, co będzie się przeplatało przez całą fabułę, lecz jako czytelnik dowiadujemy się tego dopiero nieco później, dlatego zalecam podjeść do lektury z czystą głową. Uważam, że fabuła wywarła na mnie większe wrażenie, gdy nie znałam innych streszczeń przed przeczytaniem. Mój zarys fabuły będzie tylko krótkim opisem kilku pierwszych wydarzeń, które dzieją się w tej właśnie chronologii. Widzimy wieczór w miasteczku, w całodobowej knajpie siedzi dziewczyna i czyta książkę. Jest zaczytana w lekturze, jednak jednocześnie obserwuje wszystko dookoła.

Nieoczekiwanie przysiada się do niej chłopak, którego widziała na oczy jedynie kilka razy w życiu i który wciąga ją w rozmowę – a może bardziej monolog z jego strony. Próbuje dowiedzieć się też kilku rzeczy o siostrze dziewczyny, która… śpi. Nie jest to jednak normalny stan. O tym, co dzieje się dalej, zachęcam do samodzielnego odkrycia, gdyż jest także wielu innych bohaterów, których losy w nieprzypadkowy sposób się krzyżują.

Każda z przeczytanych przeze mnie rekomendacji zachwyca się stylem opowiadania historii. Dodają oni, iż jest to bardzo charakterystyczny sposób, który stosuje Murakami. Styl ten również przypadł mi do gustu, dlatego również muszę o nim wspomnieć. Opowiadanie wydarzeń, opisywanie ludzi i otoczenia za pomocą kadrów filmowych to bardzo ciekawy zabieg. Dopowiadanie narratora tego, czego nie jesteśmy w stanie zobaczyć/usłyszeć, jego nakierowanie nas na to, na co powinniśmy „patrzeć" w danej scenie, jest tutaj dosadne, ale nie sprawia to, że jako czytelnik mamy ograniczoną wiedzę. Dla mnie był to wręcz plus, gdyż było wiele nawiązań do tego, że czegoś aktualnie nie możemy zobaczyć, ale w przyszłości się to dla nas odsłoni i przez to jeszcze bardziej oczekiwałam danego zdarzenia, a sama akcja trzymała w napięciu.

Serdecznie zachęcam do lektury „Po Zmierzchu" nie tylko dla samej fabuły, lecz przede wszystkim dla doświadczenia tego kunsztu słowa. Akcja nie ciągnie się i nie jest powolna, pomimo że wszystko dzieje się podczas jednego wieczoru. Zakończenie również jest zaskoczeniem, bo niejako czytelnik jest pozostawiony bez żadnych odpowiedzi, wielu rzeczy należy się domyślić. Choć nie jest to moje ulubione zakończenie, to jednak jego otwarta forma pozostawia pole do interpretacji – i właśnie to może być największym atutem tej książki.

Relacja z konwentu fantastyki Pyrkon 2025

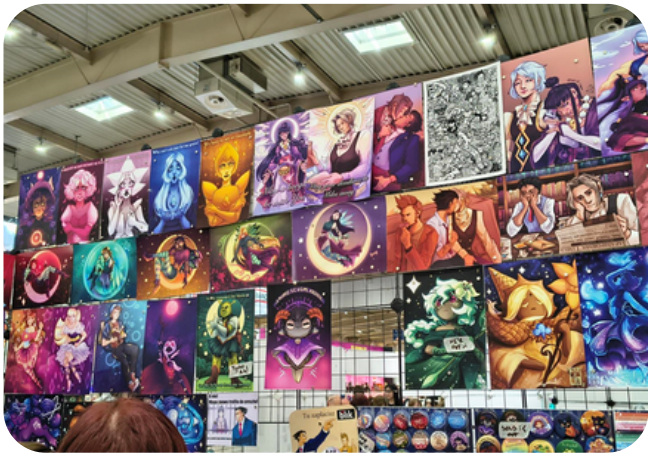
Piotr Zaniuk

Konwenty fantastyki to bardzo unikalne wydarzenia, które łączą fanów popkultury, gier i cosplayu z całego świata. Uczestnicy mogą tam być sobą i dzielić się swoimi pasjami z innymi. Dla większości osób jedna taka impreza jest szczególnie ważna i czekają na nią cały rok. Jest to poznański Pyrkon.

Pyrkon odbywa się co roku na Międzynarodowych Targach Poznańskich i trwa 3 dni. Pierwsza edycja konwentu odbyła się w 2000 roku i od tego czasu stała się ważną częścią polskiej popkultury. Mimo tego, że konwentów w Polsce jest bardzo dużo i ciągle pojawiają się nowe nazwy w fandomie, to Pyrkon zawsze jest najważniejszy dla większości konwentowiczów.

Tegoroczna edycja miała jak dotąd najwięcej uczestników w historii Pyrkonu, bo dokładnie 66 785 osób. Wejściówki można było odebrać już w czwartek i wtedy tworzył się słynny „Kolejkon", czyli bardzo długa kolejka osób czekających na swoją kolej. Gorzej było w piątek, bo końca kolejki do kupna wejściówek nie było nawet widać. Mimo tego, konwent zapowiadał się świetnie. Ja zacząłem od zwiedzania przypadkowych hal i szukania swoich znajomych. Pyrkon ma to do siebie, że zasięg w telefonie umiera i ciężko jest się z kimkolwiek skontaktować, ale magia konwentów sprawia, że ciągle przypadkowo wpadałem na swoich bliskich, do których nie mogłem się dodzwonić. O godzinie 14 zostały otworzone hale 5 i 5A, w których znajdywali się wystawcy.

Jeśli chce się coś ciekawego kupić w tych halach, to trzeba na pewno uzbroić się w cierpliwość, wodę i pieniądze. Jest tam najczęściej bardzo duszno, do tego ciasno i trzeba czasami chwilę poczekać w kolejce. Dodatkowo, jest tam tyle pięknych rzeczy od przeróżnych artystów, że idzie zbankrutować. Dlatego najlepiej przejrzeć sobie listę wystawców przed konwentem i kierować się według mapy do swoich wybranych stoisk, ale osobiście polecam obejrzeć wszystko po kolei.



Kolejną świetną atrakcją jest wszystko co związane z cosplayem – wioski, goście, konkursy. Wioski cosplayowe były z różnych fandomów jak Liga Legend, Genshin Impact czy One Piece. Członkowie tych projektów spędzają mnóstwo czasu, żeby wykonać cudowne rekwizyty z serii oraz swoje stroje, w których chodzą po atrakcji. Jeśli chcesz się poczuć jak w którejś grze lub anime, to to są idealne miejsca dla Ciebie! Pyrkon zaprasza również wielu gości cosplayowych. Są to osoby znane w fandomie cosplayu ze swoich umiejętności w tworzeniu strojów. Często te osoby brały udział w maskaradach oraz konkursach zagranicznych reprezentując Polskę. Można od nich kupić printa lub inny merch, oraz miło porozmawiać. Konkursy są również bardzo ważną częścią każdego konwentu. Pyrkon co rok organizuje Maskaradę, w której uczestnicy z przepięknymi, własnoręcznie stworzonymi strojami rywalizują o wygraną.

Każdy tak naprawdę znajdzie tutaj coś dla siebie. Można przetestować różne gry – i wideo i te bez prądu, pójść na koncert, spotkać się z popularnymi pisarzami, aktorami i innymi celebrytami, którzy są zapraszani na Pyrkon, np. Bonnie Wright znana z Harry'ego Pottera. Dla mnie chyba najważniejszą cechą tego konwentu są moi znajomi i przyjaciele. Przez to, że wszyscy mieszkamy w różnych miejscach w Polsce to widzimy się bardzo rzadko. Pyrkon jest najczęściej jedyną okazją, żeby porozmawiać, zrobić sobie śmieszne zdjęcia i poplotkować przy piwie. Na Pyrkon jeżdżę od kilku lat i ostatnie edycje bardzo mi się podobały. Tegoroczna również była świetna, a pogoda była bardzo łaskawa dla nas, cosplayerów, bo większość z nas nie narzekała na upały.

Dziwne wynalazki medialne z XX wieku

Wiktoria Zięba

Wyobraź sobie telewizję, która wydzielała zapachy albo radio noszone na głowie. Brzmi absurdalnie? A jednak takie „cuda techniki" naprawdę powstawały – i to nie w zamierzchłych czasach, ale w jeszcze nie tak odległym XX wieku. Co sprawiało, że niektórym pomysłom pozwalano wyjść z fazy szkicu, choć nawet dziś trudno w nie uwierzyć?

Dziwne i nietypowe wynalazki medialne z XX wieku pokazują, jak kreatywność (czasem granicząca z absurdem) wpływała na rozwój mediów, technologii komunikacji i rozrywki. Jednym z wynalazków, który po części związany jest z prasą - czyli jednym z medium - są okulary peryskopowe. Okulary peryskopowe to specjalny rodzaj okularów wykorzystujących system luster lub pryzmatów. Działały one na zasadzie peryskopu, dzięki czemu można było leżeć w łóżku i czytać ulubioną książkę. Wynalazca Mark Cross, wynalazł okulary peryskopowe w Anglii w roku 1936. Dzięki nim możliwe było wygodne czytanie w pozycji poziomej, patrząc w sufit, bez konieczności trzymania książki nad głową.Obecnie istnieje wiele udoskonalonych wersji tych okularów, które można kupić bez najmniejszego problemu. Okulary peryskopowe zaczęły nawet być opcją dla osób o niskim wzroście. Umożliwiają one wygodne widzenie ponad przeszkodami, np. tłumem ludzi. Dzięki konstrukcji peryskopowej, użytkownik może widzieć „z góry" bez konieczności podnoszenia głowy.

Dzisiaj, aby posłuchać muzyki lub wiadomości wystarczy użyć klasycznych słuchawek. Do wyboru mamy przeróżne modele i wielkości. Jednak to małe, proste urządzenie zdecydowanie ułatwiło nam życie, jeśli pomyślimy o tym co było przed nimi.

Jeśli chcielibyśmy posłuchać radia podczas spaceru w latach 30 ubiegłego wieku, to zapewne musieliśmy założyć na głowę kapelusz. W tym czasie w USA powstał odbiornik radiowy, który był schowany właśnie w kapeluszu. Wynalazek ten był przenośnym radiem wbudowanym w "hełm", które odbierało stacje radiowe w promieniu 32 kilometrów. Został wprowadzony na rynek na początku 1949 roku w cenie 7,95 USD jako „Radio-hat Człowieka z Marsa". Radio-hat produkowane było przez firmę American Merri-Lei Corporation z Brooklynu w stanie Nowy Jork. Firma ta była wiodącym dostawcą czapeczek imprezowych, grzechotek i innych nowatorskich przedmiotów. Radio-hat musiało wykorzystywać istniejącą technologię lamp próżniowych, które były widocznym elementem konstrukcji. Zauważalna była również antena i pokrętło strojenia. Twórcy pomyśleli nawet o gustach swoich klientów - kapelusz był dostępny aż w ośmiu różnych kolorach. Wynalazek powstał w czasie "złotej ery". Wtedy w latach 30 XX wieku w Stanach Zjednoczonych stacji radiowych słuchali absolutnie wszyscy. Szczytem luksusu wydawał się spacer, wczasie którego można słuchać ulubionej audycji bez trzymania radioodbiornika w rękach. Jednak radio w kapeluszu okazało się niepraktyczne, wyglądało mało atrakcyjnie i było zbyt ciężkie. Mimo wszystko sam wynalazek wygląda interesująco i być może nawet teraz znalazłby się osoby, które chętnie by z niego skorzystały.

Oglądając telewizję możemy zobaczyć obraz oraz usłyszeć dźwięki. A co jeśli moglibyśmy też poczuć zapachy? W latach 60. firmy Smell-O-Vision oraz AromaRama zapowiedziały, że zrewolucjonizująkino i wprowadzą do niego jeszcze jeden zmysł - zapach. Pomysł był ambitny i szalony jednocześnie, choć trzeba przyznać, że wynalazek tej pierwszej firmy zapisał się w historii kinematografii. W Smell-O-Vision zastosowano automatyczny system uwalniania zapachów - gdy przesuwająca się w projektorze taśma filmowa zbliżała się do momentu zapachowego, aparaturaprzebijała pojemnik odpowiednim zapachem, który następnie był doprowadzany do foteli widowni systemem rurek. System Smell-O-Vision rzeczywiście potrafił emitować zapachy, ale robił to nieudolnie. Widzowie narzekali na głośne syczenie towarzyszące uwalnianiu zapachu, opóźnienia w dostarczaniu aromatu oraz mieszanie się zapachów. Cena urządzenia również odstraszała, aby wyposażyć kino w pełną paletę zapachów, należało wydać od 15 tysięcy do miliona dolarów. System zapachowy został uznany przez dziennikarzy Time Magazine za jeden z najgorszych wynalazków technologicznych. W rezultacie, Smell-O-Vision przeszedł do historii jako ciekawostka technologiczna, a nie rewolucja w kinie. Mimo porażki projektantów, pomysł wprowadzenia zapachu do kina nie umarł. W 1986 roku John Waters wypuścił zapachową wersję filmu "Polyester". Widzowie wraz z biletem otrzymywali specjalną zdrapkę z dziesięcioma numerowanymi polami. Kiedy w rogu filmpojawiał się numer, należało zdrapać wskazane pole, aby uwolnić konkretny zapach. Pomysł ten sprawdzał się znacznie lepiej niż maszyna zapachowa Smell-O-Vision, ale to nie wystarczyło, aby doznania zapachowe na dobre zagościły w kinach. W 2007 roku pomysł telewizji zapachowej pojawił się nawet w Poznaniu. Widzowie mieli mieć możliwość powąchania tego, co dzieje się na ekranie, dzięki specjalnym urządzeniom podłączonym do tradycyjnego telewizora. Pomysł zapachowej telewizji jest czymś intrygującym i wraca do świata technologii medialnych co jakiś czas. Taki wynalazek mógłby znacząco zwiększyć realizm treści – widzowie nie tylko widzieliby i słyszeli akcję, ale również czuli zapachy związane z danym miejscem, potrawą czy emocją.

Źródło: geekweek.interia.pl

Filmy kulinarne, przyrodnicze czy podróżnicze zyskałyby nowy, intensywniejszy wymiar. To także ogromny potencjał dla reklamy. Wyobraź sobie zapach świeżo parzonej kawy przy jej reklamie. Jednak taka telewizja wiązałaby się również z wieloma wyzwaniami. Aby telewizja zapachowa działała, potrzebne byłyby zaawansowane urządzenia zdolne do: przechowywania setek zapachów, precyzyjnego ich uwalniania w odpowiednim momencie i szybkiego ich neutralizowania, zanim pojawi się kolejny zapach. Poza tym wielu ludzi ma alergię lub nadwrażliwość na niektóre zapachy. Dodatkowo, mogłoby dojść do sytuacji, w której w naszym domu rozpylona zostałaby substancja zagrażająca zdrowiu. Kolejną trudnością byłyby nieprzyjemne zapachy. Nie wszystko, co oglądamy, pachnie dobrze. Filmy wojenne, kryminalne, horrory czy dokumenty o zwierzętach – to często zapachy krwi, potu, spalenizny, zgnilizny... Czy naprawdę chcemy je czuć w swoim domu? Podsumowując, telewizja emitująca różne wonie to ciekawy wynalazek, ale w praktyce więcej z nim problemów niż realnych korzyści.

Choć wiele z przedstawionych wynalazków XX wieku dziś może wydawać się dziwactwem lub technologiczną pomyłką, pokazują one, jak silna jest ludzka potrzeba eksperymentowania i poszukiwania nowych form odbioru mediów. To właśnie dzięki takim śmiałym – choć nie zawsze udanym pomysłom rozwija się technologia i rodzą się innowacje. Można więc stwierdzić, że granica między absurdem a genialnym przełomem bywa zaskakująco cienka.

ZAOBSERWUJ
nasze social media

facebook.com/MagazynPresik

instagram.com/presik_ujk

tiktok.com/@presik_ujk

PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

CHCESZ SIĘ Z NAMI SKONTAKTOWAĆ CZY DO NAS DOŁĄCZYĆ? NAPISZ NA PRESIK_UJK@OP.PL LUB W FORMULARZU NA STRONIE

https://presik.ujk.edu.pl/contact/

WYDANIE Z DNIA 10 LIPCA 2025