

1. Połącz czasowniki z ich definicjami

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Natykać się na | a) próbować, starać się coś osiągnąć |
| 2. Towarzyszyć komuś | b) wchodzić coraz głębiej w wodę (często metaforycznie) |
| 3. Dokonać się | c) stawać się jednym |
| 4. Obcować z | d) mieć stały, bliski kontakt z kimś/ czymś |
| 5. Zbliżyć się do | e) iść z kimś gdzieś (np. w celu emocjonalnego wsparcia) |
| 6. Spajać się z | f) spotykać kogoś lub coś niekoniecznie celowo |
| 7. Wpatrywać się w | g) stawać się bliższy |
| 8. Przeżywać coś | h) stać się |
| 9. Zauważyć na czymś | i) patrzeć na coś intensywnie |
| 10. Zanurzać się | j) mieć decydujące znaczenie |
| 11. Dążyć do | k) emocjonować się czymś/ doświadczać |

2. Przeczytaj tekst i zamień zaznaczone słowa na słowa z ćwiczenia 1

We współczesnym świecie na każdym kroku¹ na ekrany.² w nie w autobusach, centrach handlowych i na ulicy. Korzystamy z nich, gdy sięgamy po smartfony, tablety czy laptopy.³ nam w załatwianiu codziennych spraw i w rozrywce. Trudno wyobrazić nam sobie świat bez ekranów, a przecież ich gwałtowne rozpowszechnienie⁴ w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat.

Pojęcie ekranu liczy sobie zaledwie nieco ponad sto lat — powstało wraz z kinem. Właśnie to medium, wraz z trochę młodszą telewizją,⁵ na poważnej zmianie w naszej kulturze. Przez wieki u jej podstaw leżały racjonalne myślenie i abstrakcyjne idee. Ekrany sprawiły, że współcześnie kulturę raczej się⁶, niż się z nią obcuje. W kontakcie z przekazem audiowizualnym najważniejsze jest zmysłowe doświadczenie. Świat przedstawiony w książce rekonstruujemy myślą, na podstawie znaczeń słów — zaś za pośrednictwem ekranu⁷ w fikcyjnej rzeczywistości bezpośrednio, za pomocą wzroku i słuchu.

Zwrot ku audiowizualności zauważyć można również w ewolucji komputerów. Jeszcze w latach osiemdziesiątych ich obsługa wymagała znajomości sztucznego języka operacyjnego, a na ekranie pojawiał się wyłącznie tekst. Przełomowym wynalazkiem była myszka — dzięki niej w korzystaniu z komputera zniknęła bariera komend tekstowych. Stworzenie pulpitu i obrazkowych reprezentacji programów

C1, Ekrany

komputerowych — ikon — jeszcze bardziej⁸ maszynę do zmysłowo doświadczanego świata.

Te przemiany dotyczyły interfejsu komputera, czyli zestawu narzędzi pozwalających na obsługę programów. Interfejs umożliwia komunikację z maszyną i pośredniczy w niej. Współcześni informatycy⁹ do tego, aby stał się on niezauważalny — aby nasz kontakt z komputerem przypominał spotkanie z człowiekiem. Głosowe wydawanie komend urządzeniom czy ekrany dotykowe to rozwiązania, za którymi stoi chęć ukrycia interfejsu i zwiększenia intuicyjności w obsłudze.

Świat ekranu coraz silniej¹⁰ z rzeczywistością. Wszyscy stajemy się coraz bardziej uzależnieni od informacji — napędzane przez media pragnienie „bycia na bieżąco” sprawia, że nieustannie wpatrujemy się w interpretację świata wyświetlaną na ekranach. Być może jednak warto czasem zrezygnować ze sztucznej rzeczywistości ekranu w poszukiwaniu tego, co autentyczne?

Odpowiedzi

1c, 2d, 3h, 4d, 5g, 6c, 7i, 8k, 9j, 10b, 11a

1.natykamy się, 2.wpatrujemy się, 3.towarzyszą, 4.dokonało się, 5. zaważyło , 6.przeżywa, 7. zanurzamy się, 8. zbliża, 9. dążą , 10. spaja się