

ANTYK

Nazwa, czas trwania epoki, pojęcia, archetypy mitologiczne, dziedzictwo antyku – związki frazeologiczne, gatunki uprawiane w antyku, sztuka, tragedia, filozofia, kto kogo uczył, wzorce osobowe.

Podsumowanie epoki: historia i społeczeństwo, tematy i motywy, idee, cechy tekstów kultury, wzory osobowe, prądy i kierunki artystyczne, gatunki literackie, złote myśli.

1. Nazwa epoki

Nazwa epoki wywodzi się od łacińskiego słowa *antiquus*, czyli „dawny”.

2. Ramy czasowe epoki

Początek epoki to około IV tysiąclecia przed naszą erą, a koniec to rok 467, czyli upadek cesarstwa zachodniorzymskiego.

3. Pojęcia:

- politeizm – wielobóstwo,
- antropomorfizm – posiadanie ludzkich wad, cech zalet, np. przez bogów greckich,
- kalokagatia – ideał starożytny, którego nazwa wywodzi się od słów *kalos kagathos* oznaczających „piękny i dobry”,
- topos – powtarzający się w utworach motyw literacki,
- archetyp – wzór uniwersalnej postawy człowieka,
- patos – cecha stylu, podniosły sposób mówienia czy pisania; wiąże się z zasadą decorum – odpowiedniości formy do treści,
- prometeizm – postawa buntu wobec Boga/bogów, świata, ludzi podejmowana w imię altruizmu, z którym wiąże się przyjęcie samotnego cierpienia,
- apokryf - tekst nawiązujący tematycznie do Starego lub Nowego Testamentu, jednak nieuznany przez Kościół za natchniony i w związku z tym niewłączony do kanonu biblijnego,
- sacrum i profanum – dwie sfery doświadczeń człowieka; sacrum odnosi się do świętości, profanum do doświadczeń codziennych,
- heroizacja – ujęcie bohatera w taki sposób, aby podkreślić jego bohaterstwo, odwagę, siłę

4. Archetypy mitologiczne:

- Demeter – czułość i miłość matki,
- Ikar – idealista, marzyciel dążący do wzniosłych celów,
- Orfeusz – archetyp poety, muzyka i śpiewaka, który w imię miłości gotów jest do największych poświęceń,
- Prometeusz – samotny buntownik i altruista, poświęcający się dla ludzi których kocha,
- Narcyz – Archetyp miłości własnej,
- Syzyf – archetyp niekończącego się, absurdalnego, bezowocnego wysiłku.

5. Dziedzictwo antyku – związki frazeologiczne

a) pochodzące z mitologii

- bunt prometejski – bunt w wielkiej sprawie często okupiony cierpieniem,
- jabłko niezgody – przyczyna sporu, powód kłótni,
- koń trojański – podstęp,
- męki Tantalosa – torturowanie wizją czegoś bliskiego, jednakże nie do zdobycia,
- między Scyllą a Charybdą – być w bardzo trudnej sytuacji, bez wyjścia,
- nić Ariadny – wskazówka, pomoc w trudnej sytuacji,
- pięta Achillesa – słabość,
- pole elizejskie – raj,
- przeciąć węzeł gordyjski – rozwiązać skomplikowaną sprawę,
- puszka Pandory – źródło nieszczęść,
- pyrrusowe zwycięstwo – zwycięstwo okupione straszliwymi stratami,
- spartańskie wychowanie surowe wychowanie,
- stajnia Augiasza – miejsce w którym panuje straszliwy nieporządek, bałagan,
- syzyfowa praca – praca bezsensowna, bezowocna, niekończąca się,

- złote runo – skarb; coś bardzo cennego, lecz trudnego do zdobycia,
 - ikarowy lot – dążenie do nieosiągalnego,
- b) pochodzące z biblii
- alfa i omega – początek i koniec,
 - wdowi grosz – przedmiot o obiektywnie małej wartości, ale ofiarowany staje się symbolem wielkiego osobistego wyrzeczenia,
 - żona Lota – symbolizuje niepokromioną ciekawość,
 - egipskie ciemności – nieprzeniknione ciemności,
 - Sodom i Gomora – miejsce moralnego zepsucia,
 - wieża Babel – symbol niemożności porozumienia się,
 - arka Noego – schronienie, ratunek,
 - plagi egipskie – surowa kara,
 - zakazany owoc – coś co kusi, ale nie wolno po to sięgnąć,
 - chodzić od Annasza do Kajfasza – nie móc rozwiązać danej sprawy,
 - judaszowe srebrniki – symbol zdrady,
 - miecz z kimś/czymś Pański krzyż – miecz wielki kłopot,
 - iść/przenieść się na łono Abrahama – umrzeć,
 - hiobowa wieść,
 - niewierny Tomasz – niedowiarek,
 - syn marnotrawny – osoba która popełnia błędy, ale potrafi się do nich przyznać,
 - rzeź niewiniątek – wydarzenie, w wyniku którego ucierpiały niewinne osoby,
 - kainowe piętno – piętno zbrodniarza,
 - manna z nieba – nieoczekiwany dar, cudowny ratunek,
 - zamienić się w słup soli – stanąć jak wryty,
 - droga krzyżowa – życie człowieka cierpiącego, przeżywającego trudności i kłopoty.

6. Gatunki epoki

Epika	Liryka	Dramat
epos/epopeja,	elegia, tren, oda, hymn, pieśń, sielanka, anakreontyk	tragedia, komedia,

7. Sztuka

- ideał piękna wyznaczany był przez: symetrię, harmonię, równowagę, umiar, oszczędność środków wyrazu oraz mimesis (naśladowanie natury),
- w sztuce klasycznej nie przedstawiano wartości negatywnych (takich jak np. starość, cierpienie),
- w malarstwie wazowym styl czarnofigurowy lub czerwonofigurowy,
- porządki (style) architektoniczne: dorycki, joński, koryncki.

8. Tragedia

a) Cechy

- w utworze występuje bohater tragiczny (czyli taki nad którym ciąży fatum lub musi wybierać pomiędzy równorzędnymi racjami), który na końcu utworu umiera,
- występuje konflikt tragiczny (starcie dwóch równorzędnych racji, które prowadzi do nieuniknionej katastrofy),
- występuje zasada trzech jedności:
 - miejsca – jedno miejsce,
 - czasu – akcja ma miejsce w ciągu 24 godzin,

- akcji – jeden wątek,
 - zasada trzech aktorów,
 - służyła katharsis – wewnętrznemu oczyszczeniu,
 - zasada decorum – zasada odpowiedniości formy do treści, podniosła treść, brak kolokwializmów i bohaterów niżej urodzonych,
- b) inne pojęcia
- mimesis – zasada naśladowania rzeczywistości w sztuce i prawdopodobieństwa,
 - hybris – pycha, która prowadzi bohatera do klęski,
 - hamartia – błąd, wina tragiczna, która polega na błędnej ocenie rzeczywistości przez bohatera,
 - tragizm – występuje gdy mamy do czynienia z konfliktem dwóch równorzędnych racji lub gdy nad bohaterem ciąży fatum (nieodwoływalny wyrok),
- c) rola chóru:
- wprowadza w akcję – parodos,
 - komentuje rozgrywające się na scenie wydarzenia,
 - wyraża przesłanie dla widzów, odbiorców tragedii.

9. Filozofia

SZKOŁA FILOZOFICZNA	ZAŁOŻYCIEL / PRZEDSTAWICIEL	POGLĄDY
epikurejczycy	Epikur z Samos	<ul style="list-style-type: none"> · życie w zgodzie z naturą przynosi człowiekowi szczęście, · strach przed śmiercią nie ma sensu, gdyż w istocie nas nie dotyczy, · przyjemność jest najwyższym dobrem, · potępienie osób szukających zmysłowych przyjemności, · pochwała cnoty i ascezy, · aby osiągnąć szczęście trzeba „żyć w ukryciu”, w gronie przyjaciół,
cynicy	Diogenes z Synopy	<ul style="list-style-type: none"> · lekceważenie wszelkich społecznych zwyczajów, kondensatów, · brak dbałości o dobra materialne, · nieprzywiązywanie wagi do tytułów, zaszczytów, · materializm jest źródłem nieszczęścia człowieka,
sofiści		<ul style="list-style-type: none"> · empiryzm, · prawda jest zależna od punktu widzenia, · ważna jest prawda, która jest praktyczna, nawet jeśli jest absurdalna, · konwencjonalizm – nie ma prawd powszechnych, · izostenia – koncepcja równości sądów,
stoicy	Zenon z Kition	<ul style="list-style-type: none"> · przyjmowanie, że wszystko jest z góry ustalone, · wyzbycie wszelkich uczuć, · kierowanie się w życiu wyłącznie rozumem, · zasada harmonii – złotego środka, · kosmos jest kształtowany przez boski Rozum, · ostateczny cel to osiągnięcie wewnętrznego spokoju,
sceptycy	Pirron z Elidy	<ul style="list-style-type: none"> · należy powstrzymać się od wydawania sądów na temat rzeczywistości, · trzeba postępować zgodnie z rozsądkiem, · trzeba podporządkować się panującym obyczajom i prawom obowiązującym w danej społeczności.

10. Kto kogo uczył?

Sokrates → Platon → Arystoteles (złoty środek)

11. Wzorce osobowe

- HEROS – odważny, honorowy, biegły w sztuce żołnierskiej, cieszący się uznaniem wśród innych,
 - TUŁACZ (PODRÓŻNIK) – konsekwentnie i uparcie dąży do celu, odważny, otwarty na świat, polega głównie na sobie,
 - BUNTOWNIK – nie szanuje nawet boskich reguł, gotów do poświęceń,
 - BOHATER TRAGICZNY – kieruje się dobrymi zamiarami, kierowany fatum w efekcie skazany na klęskę, nie panujący nad swoim losem, jego wybory tragiczne w skutkach (konflikt tragiczny), unikając przeznaczenia – przyspiesza je (ironia tragiczna), obciążony winą tragiczną.
-

Podsumowanie epoki:

- A. Historia i społeczeństwo:
Polis, demokracja ateńska, imperium rzymskie i jego podział;
Biblia: stworzenie świata, dzieje ludzkości, historia Izraela
- B. Tematy i motywy:
Mitologia, tragizm, hybris, miłość, walka i wędrówka;
Biblia: Bóg i człowiek, Dziesięcioro Przykazań, teodycea, Apokalipsa
- C. Idee:
Epikureizm i stoicyzm, sceptycyzm, idealizm i materializm, kalokagatia, antropocentryzm, politeizm, złoty środek, człowiek miarą wszechrzeczy;
Biblia: monoteizm, miłość bliźniego, grzech i zbawienie
- D. Cechy tekstów kultury:
Mimesis, harmonia i proporcja, decorum, w dramacie występuje zasada trzech jedności;
Biblia: styl biblijny, alegoryczność
- E. Wzory osobowe:
Heros, stoik i epikurejczyk, człowiek doskonały moralnie i fizycznie;
Biblia: człowiek niezłomnej wiary
- F. Prądy i kierunki artystyczne:
Klasyczne porządki architektoniczne, sztuka klasyczna
- G. Gatunki literackie:
Epos, tragedia, komedia, pieśń, anakreontyk, oda;
Biblia: psalm, przypowieść (parabola), kazanie, hymn
- H. Złote myśli:
 - *Panta rhei* – Wszystko płynie (Heraklit),
 - *Oida ouden eidos* – Wiem, że nic nie wiem (Sokrates),
 - *Carpe diem* – Chwytaj dzień (Horacy),
 - *Non omnis moriar* – Nie wszystek umrę (Horacy),
 - *Panem et circenses* – Chleba i igrzysk