

1) Ramy czasowe

VIII/IX w. p.n.e.

(pierwsze polis)

476 r. n.e.

upadek cesarstwa
zachodniorzymskiego



Kolebka
zachodniej
cywilizacji

2) Filozofia

SZKOŁY FILOZOFICZNE

Stoicyzm

Zenon z Kition

- We wszystkim należy znaleźć złoty środek i równowagę.
- Nie należy ulegać emocjom.
- Trzeba ufać prawom natury – bo burzy zawsze przyjdzie słońce, po smutku radość, etc.

Aurea mediocritas – złoty
środek

Epikureizm

Epikur

- Należy korzystać z tego, co daje życie, ponieważ nikt nie ma wpływu na to, co przyniesie przyszłość.
- Najwyższym dobrem jest przyjemność.
- Szczęście to brak cierpienia.

Carpe diem – chwytaj dzień

Filozofowie i ich myśli

Heraklit z Efezu – „Pantha rei” – „wszystko płynie”. Uważał, że wszystko jest zmienne i płynne. Nic nie zdarza się dwa razy i nie można dwa razy wejść do tej samej rzeki.

Sokrates – „Scio me nihil scire” – „wiem, że nic nie wiem”. Sądził, że wiedza nigdy nie jest pewna, a celem życia powinna być cnota.

Platon – twórca tzw. **idealizmu**, czyli poglądu, według którego widzimy tylko cienie bytów idealnych, które są niedostępne dla naszego poznania.

Arystoteles – świat należy poznawać zmysłowo, ale zgłębiać go przy pomocy rozumu. Drogą do poznania jest złoty środek.

3) Dziedzictwo literackie antyku grecko-rzymskiego

Najważniejsze gatunki:

EPIKA

Epos – jeden z najstarszych gatunków epickich; dłuższy, tradycyjnie wierszowany utwór opowiadający o dziejach bohaterów na tle wydarzeń ważnych dla danej społeczności.

LIRYKA

Dytyramb – utwór pochwalny na cześć konkretnego boga.

Pean – utwór pochwalny na cześć Apollina.

Hymn – uroczysta pieśń pochwalna o podniosłym tonie ku czci bóstwa, bohatera czy ważnego wydarzenia.

Tren – gatunek o charakterze żałobnym, którego funkcją było opłakiwanie osoby zmarłej.

DRAMAT

Komedia – utwór dramatyczny o lekkim tonie, w którym występuje kategoria komizmu i który dobrze się kończy.

Tragedia – utwór dramatyczny, którego akcja zorganizowana jest wokół tzw. konfliktu tragicznego; jej główny bohater skazany jest na porażkę, a sam utwór ma doprowadzać widza do katharsis.

Cechy twórczości:

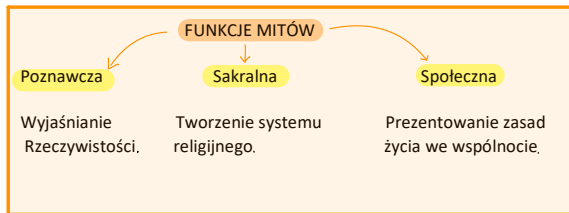
- harmonia i ład,
- idealne proporcje,
- mimesis.

Najważniejsi twórcy:

Homer (Grecja)	eposy bohaterskie: „Iliada”, „Odyseja”
Tyrtajos (Grecja)	poezja patriotyczna
Ezop (Grecja)	bajki
Sofokles (Grecja)	Tragedie: „Antygona”, „Król Edyp”
Arystofanes (Grecja)	Komedie
Horacy (Rzym)	ody, listy poetyckie

4) Mitologia

Mity – opowieści o bogach, herosach, bohaterach lub wydarzeniach, które wyjaśniają świat danej społeczności.



Mity wywodzą się z różnych kręgów kulturowych. w każdym z nich są podstawą, na której wyrosła dana kultura. Dzięki nim rozpoznajemy toposy, archetypy czy też powtarzalne w kulturze czy sztuce sytuacje.

„Odyseja”, Homer → topos wędrowca → podróże z Itaką
Mit o Niobe → „Treny” Kochanowskiego

Archetyp – pierwowzór; pojęcie wprowadzone przez psychologa C. G. Junga, nazywające prastary wzorzec istniejący odwiecznie w umysłowości ludzkiej i porządkujący wyobrażenia o świecie .

Topos – odwieczny motyw i temat, którego przywołanie gwarantuje rozpoznawalność czy wytworzenie asocjacji (nawiązań) wynikających z ciągłości kultury i utrwalonych w niej toposów.

BOGOWIE

Grecja	Rzym	dziedzina	atrybut
Zeus	Jowisz	bóg bogów	piorun
Posejdon	Neptun	trójząb	morza i oceany
Hades	Pluton	pan umarłych	Cerber
Demeter	Ceres	urodzaj	złoty sierp, kłos pszenicy
Hestia	Westa	domowe ognisko	plomień
Hera	Junona	małżeństwa	paw
Hefajstos	Wulkan	boski kowal	młot, kowadło
Ares	Mars	wojna	miecz, zbroja, tarcza
Afrodyta	Wenus	miłość	rydwan zaprzężony w gołębice
Atena	Minerwa	mądrość i wojna sprawiedliwa	sowa, włócznia
Artemida	Diana	łowy i zwierzęta	łuk
Apollo	j.w.	sztuka, piękno	laur, lutnia, łuk
Hermes	Merkury	boski posłaniec	skrzydlate sandały

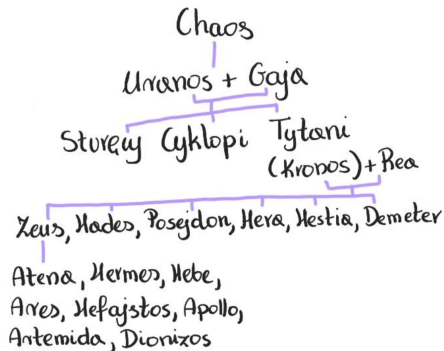
MUZY

muza	dziedzina
Kaliope	poezja epicka
Erato	poezja miłosna
Euterpe	poezja liryczna
Klio	historia
Melpomene	tragedia
Polihymnia	poezja sakralna
Talia	komedia
Terpsychora	taniec
Urania	astronomia i geometria

Kosmogonia

Kosmogonia – mit o narodzinach świata.

Z wielkiej pustki zwanej chaosem wyłoniła się pierwsza para: Uranos i Gaja. Ich potomstwo było tak szpetne, że Uranos strącał każde dziecko do Tartaru. Zrozpaczona Gaja nie mogła tego znieść i namówiła najmłodszego syna – Kronosa – by strącił ojca z tronu. Kronos to uczynił i zaczął swoje rządy. Wówczas powstała cała przyroda. Żoną Kronosa była Rea. On sam ze strachu przed utratą władzy zjadał każde swoje dziecko, do czasu, aż Rea – zamiast syna – podała mu zawinięty w pieluszki kamień, który tytan połknął. Syna Zeusa ukryła, a małym chłopcem opiekowała się koza Amaltea, z której złamanego rogu wykwitwały wszelkie obfitości. Po śmierci ukochanej piastunki Zeus zrobił tarczę z jej skóry (egidę). Gdy nadszedł czas, Rea podała Kronosowi środek wymiotny, dzięki czemu Tytan zwrócił rodzeństwo Zeusa: Posejdona, Hadesa, Demeter, Herę i Hestię. Zeus pokonał Kronosa. Zeus pokonał ojca i objął władzę.



Frazeologizmy: pod egida (pod opieką);

róg obfitości (źródło niekończących się dóbr);

tytaniczna praca (bardzo ciężka, niemożliwa do wykonania).

Demeter i Kora (Persefona)

Demeter przykazała swojej córce Korze, by ta nigdy nie zrywała hiacyntów, gdyż są to kwiaty poświęcone bóstwom podziemi. Kora oczarowana kwiatem nie posłuchała matki i zerwała kwiat, na co spod ziemi wyłonił się Hades i porwał ją ze sobą. Demeter na próżno szukała córki. Zrozpaczona bogini okryła ziemię nieurodzajem. Zeus, widząc klęskę natury, rozkazał Hadesowi zwrócić Korę matce, ale ten, zanim to zrobił, dał dziewczynie kilka ziarenek granatu, co zaślubiło ją z podziemiem. Z tego powodu co roku musi ona wracać do męża na kilka miesięcy i wówczas ziemia przestaje rodzić plony, gdyż Demeter płacze za córką.



Archetyp: cierpiąca, tęskniąca matka (Demeter).

Narcyz



Narcyz był niezwykle pięknym młodzieńcem, w którym zakochała się nimfa Echo. Ten jednak był ślepy na jej miłość, przez co ona straciła głos i mogła już tylko powtarzać fragmenty zasłyszanych słów. Narcyza ukarała Afrodyta. Sprawiała ona, że zakochał się we własnym odbiciu i z tęsknoty za sobą samym umarł. Na miejscu jego ciała wyrósł piękny kwiat, zwany odtąd narcyzem.

Archetyp: człowiek cechujący się samouwielbieniem (Narcyz).

Prometeusz i puszka Pandory

Prometeusz ulepił człowieka z gliny i tak bardzo go kochał, że wykradł bogom ich największy skarb – ogień, by człowiek mógł się ogrzać i bronić przed zwierzętami. Bogowie nienawidzili ludzi i postanowili zesłać klęskę na Prometeusza. Stworzyli najpiękniejszą kobietę świata – Pandorę. Ta została wysłana do Prometeusza ze szkatułką, w której zamknięte były wszystkie nieszczęścia. Nikt oprócz bogów nie wiedział, co zawiera puszka. Bystry Prometeusz oddał ją Pandorę, ale przyjął ją jego brat, który szybko dał się namówić na otwarcie szkatułki. By się zemścić, Prometeusz wymyślił podstęp. Przygotował dwie ofiary z byka: wyglądającą ubogo, lecz zawierającą najlepsze mięso oraz kuszącą, ale składającą się z tłuszczu. Zeus miał wybrać tę, którą bogowie chcą otrzymywać w ofierze. Oczywiście położył się na tę lepiej wyglądającą i dał się oszukać. Za tę zbrodnię przeciw Olimpowi bogowie skazali Prometeusza na wieczne męki. Przykuto go do ścian Tartaru, a co dzień przylatywał orzeł, który wyjadał jego wątrobę.

Od tego czasu ludzie stali się bardzo podejrzliwi i podstępni. Jeden z ludzkich królów (Lykaon) bardzo obraził Zeusa, dając mu do zjedzenia ludzkie mięso. Wściekły Zeus zesłał na świat potop, który zniszczył rodzaj ludzki. Ostała się jedna para, która za radą wyroczni delfickiej, rozsiewając kości, na nowo zaludniła Ziemię.

Prometeusza po latach ocalił Herakles.



Frazeologizmy: prometejski czyn (wielkie poświęcenie);
puszka Pandory (źródło nieszczęść).

Archetyp: buntownik-altruista.

Herakles

Herakles był synem Zeusa i królowej Alkmeny. Ojciec chciał przystawić go do piersi Hery, by syn zyskał nieśmiertelność. Hera się obudziła i odtrąciła dziecko. Odtąd była jedyną spośród bogów i bogiń, która nie sprzyjała Heraklesowi. Gdy heros miał dziesięć miesięcy, zdusił wysłane przez nią okrutne węże. Odtąd jego ojczym dbał o jego wychowanie wojenne, dzięki czemu Herakles wyrósł na potężnego wojownika.

Po raz pierwszy Herakles ożenił się z córką króla Teb. Jednak w napadzie szału zabił ją oraz swoje dzieci.

W ramach pokuty wyrocznia delficka nakazała mu oddać się we władanie króla Eurysteusa, który wymyślił mu dwanaście niezwykle trudnych prac.

Po odbyciu pokuty i innych mniej istotnych przygodach

Herakles ponownie związał się z kobietą – królowną Dejanirą. Była dobrą partnerką, jednak bardzo zazdrosną. Pewnego dnia, gdy przeprowiała się z Heraklesem przez wodę, podszedł do nich centaur Nessos, który zaproponował, że przewiezie Dejanirę na swoim grzbiecie. Oczywiście próbował ją porwać, ale Herakles śmiertelnie go postrzelił. Centaur, by się zemścić, powiedział Dejanirze, że jego krew ma niezwykłą moc przywiązywania do siebie mężczyzn. Dejanira nabrała nieco krwi Nessosa i wyprała w niej koszulę Heraklesa.

Krew okazała się zatruta, a Herakles, założywszy odzienie, zaczął odczuwać niewypowiedziany ból. Zrozpaczona żona zabiła się, a heros sam ułożył sobie stos pogrzebowy. Zanim zdążył spłonąć, bogowie przenieśli go do bram

- Zabicie lwa nemejskiego.
- Zabicie hydry lernejskiej.
- Schwytanie łani ceryntejskiej.
- Sprzątnięcie stajni Augiasza.
- Zabicie ptaków stymfalijskich.
- Przyniesienie królowi byka kreteńskiego.
- Zabranie koni Diomedesa.
- Zdobycie pasa Hipolity.
- Urowadzenie trzody Geriona.
- Zdobycie jabłek z sadu Hesperyd.
- Porwanie Cerbera.

Archetyp: bohater, człowiek niestrudzony.

Frazeologizmy: stajnia Augiasza (miejsce bardzo brudne);
koszula Dejaniry (niezdrowie przywiązanie,
które przynosi fatalne skutki);
uciąć łeb hydrze (zareagować, zanim sytuacja
stanie się jeszcze gorsza).

Tezeusz, Minotaur i nić Ariadny

Król Krety Minos został ukarany przez bogów – jego żona Pazyfae urodziła potwora, który przypominał byka (Minotaura). Monstrum pustoszyło wyspę, więc Minos zlecił Dedalowi budowę wielkiego labiryntu. Tam zamknęto potwora. Tezeusz postanowił zabić Minotaura, a córka Minosa – Ariadna, dała mu kłębek nici i nauczyła go, by przywiązać on jeden koniec przy wyjściu tak, by wskazywał mu drogę powrotną. Misja Tezeusza powiodła się. Ruszył w drogę do ojczyzny, zabierając ze sobą zakochaną w nim Ariadnę. W drodze jednak podstępnie ją porzucił. Przyplływając do Aten Tezeusz zapomniał o umówionym znaku. Gdyby wygrał, miał zawiesić na maszcie czerwoną flagę, a na znak porażki czarną. Bohater zapomniał zmienić flagi, a jego ojciec, zobaczywszy czarny proporzec, popełnił samobójstwo.



Frazeologizmy: nić Ariadny (pomoc w rozwiązaniu skomplikowanego Problemu);

po nitce do kłębka (dotrzeć do celu czy rozwiązania stopniowo, przy pomocy wskazówek).



Dedał i Ikar

Dedał był budowniczym labiryntu Minotaura. Król Minos nie chciał pozwolić mu wrócić do rodzinnych Aten. Sprytny Dedał skonstruował dla siebie i swojego syna skrzydła z piór zlepionych woskiem. Na nich mieli uciec. Mędrzec przestrzegł syna, by nie leciał zbyt blisko słońca, lecz ten nie posłuchał, wosk na jego skrzydłach stopniał, a nam Ikar wpadł do morza.

Frazeologizm: ikarowy lot (śmiałe przedsięwzięcie, jednak tragiczne w skutkach).

Argonauci i wyprawa po złote runo

Jazon był synem odsuniętego od władzy Azjona. Jego rodzice ukryli go przed wujem Peliasem, który chciał jego śmierci. Po latach Jazon upomniał się o władzę, jednak miał ją odzyskać tylko wówczas, gdy przyniesie Peliasowi złote runo.

Jazon wyruszył statkiem Argo na wyprawę. Towarzystwo mu pięćdziesięciu najznamienitszych bohaterami, m.in. Herakles czy Tezeusz. Po wielu niebezpieczeństwach dotarli do Kolchidy, gdzie król Ajetes trzymał złote runo. Obiecał oddać je Jazonowi, jeśli ten wykona trzy niemożliwe prace: zaora pole przy pomocy spiżowych byków Hefajstosa, zasieje smocze zęby i pokona ludzi, którzy z nich wyrosną, a na końcu odbierze runo pilnującemu go smokowi. Jazon wykonał wszystkie zadania, jednak pomogła mu w tym swymi czarami córka Ajetesa, Medea. Wraz z nią Jazon opuścił Kolchidę, ale król ruszył za nimi w pogoń. Medea, by zyskać na czasie, zabiła i poćwiartowała swojego brata. Ajetes musiał się zatrzymać, by wydobyć szczątki syna z morza. Za tę zbrodnię Zeus odwrócił się od Argonautów.

Bardzo długo wracali do Jolkos, ale gdy się tam znaleźli, powitano ich jak bohaterów. Jediną przykrą niespodzianką była bliska śmierć Azjona. Medea dzięki swoim czarom odmłodziła ojca Jazona, a dowiedziawszy się o tym cudzie córki Peliasa poprosiły ją o podobne czary dla ich ojca. Zła i podstępna Medea wiedziała, że Pelias był przyczyną wielu krzywd rodziny Jazona. Oszukała jego córki tak, że nieświadomie,

własnymi rękami zabiły i poćwiartowały ojca. Wówczas całe Jolkos zwróciło się przeciw Jazonowi i jego żonie.

Jazon i Medea znaleźli schronienie u króla Kreona. Jazon zaś zakochał się w jego córce, dla której postanowił porzucić Medeę. Ta udała, że z pokorą przyjmuje jego decyzję i dała przyszłej pannie młodej podarunek w postaci szaty. Ubranie okazało się zatrute – spaliło kobietę żywcem. Jazon i Medea na jakiś czas się rozstali, jednak potem wrócili do siebie i jako następcy Ajetesa rządzą Kolchidą.

Frazeologizmy: złote runo (coś bardzo cennego, ale do zdobycia).

Tułaczka Odyszeusza



Odyszeusz był królem Itaki. Był znany ze swej mądrości i przebiegłości. Jego żoną była piękna i uczciwa Penelopa, która urodziła mu syna – Telemacha. Odyszeusz musiał wyruszyć na wojnę trojańską. Po jej zakończeniu chciał jak najszybciej wrócić do Itaki, jednak napotkał po drodze wiele przeszkód, przez co powrót zajął mu dziesięć lat.

- Wyspa Lotofagów, którzy żywili się magicznym kwiatem lotosu. Roślina powodowała zanik pamięci.
- Wyspa cyklopa Polifema. Potwór zjadł kilku towarzyszy Odyszeusza, a ten, by uciec, oślepił go. Nieroztropnie zdradził też swoje imię, przez co ściągnął na siebie gniew ojca cyklopa – Posejdona.
- Wyspa Eola – króla wiatrów, który uwięził złe wiatry w worku. Zawiniątko podarował Odyszeuszowi, który gnany sprzyjającymi wiatrami niemal dotarł do Itaki. Jednak jego nieufni i chciwi towarzysze, przekonani, że w sakiewce jest złoto, rozwiązali motek, wypuścili złe wiatry i oddalili się od domu.
- Wyspa bogini Kirke, która początkowo zmieniła załogę w świnie. Później jednak Odyszeusz gościł tam przez rok.
- Kraina Kimeryjczyków, gdzie Odyszeusz miał otrzymać wróżbę od Tejrezjasza. Ten miał podpowiedzieć, jak na powrót zjednać sobie bogów. Od widm dowiedział się,

że w jego domu przebywają źli zalotnicy, którym jednak wciąż opiera się jego wierna żona.

- Spotkanie z zabójczymi syrenami – Odyszeusz zalepił uszy całej załogi woskiem, aby uchronić ich przed zwodniczym śpiewem. Sam przywiązał się do masztu.
- Przepłynięcie między Scyllą a Charybdą – dwoma potworami, które uniemożliwiały przebycie cieśniny. Odyszeusz stracił wówczas część załogi.
- Wyspa Heliosa – nieposłuszni Odyszeuszowi towarzysze zabili i zjedli woły należące do boga słońca, przez co ten zatopił wszystkich poza przywódcą.
- Gościna na wyspie bogini Kalipso, która bardzo pragnęła, by Odyszeusz z nią został.
- Gościna u Feaków – ludu żyjącego w pokoju i dostatku. Feakowie mieli bardzo szybkie okręty i zgodzili się pomóc Odyszeuszowi.

Odyszeusz dotarł do Itaki, gdzie spotkał Telemacha. W jego domu rządzą zalotnicy, czekający na przejęcie jego żony i majątku. Sprytna Penelopa odwlekała, jak mogła, dzień wyboru męża. Dzięki wygrani ogłoszonego przez Penelopę turnieju Odyszeusz odzyskał kraj i żonę, a zalotników wymordował.

Archetyp: wierna żona (Penelopa).

Topos: homo viator (wędrowiec).

Frazeologizmy: powrót do Itaki (wymarzony cel);
miedzy Scyllą a Charybdą (między dwoma wielkimi niebezpieczeństwami).

Szyf

Szyf był królem cieszącym się względami bogów. Często z nimi biesiadował, ale zdarzało mu się zdradzać ich tajemnice. Zwykle były to błahostki, jednak pewnego razu nie dotrzymał ważnej dla Zeusa tajemnicy. Za karę bóg wysłał po duszę Szyfa bożka śmierci Tanatosa. Król to przewidział, zaczął się i uwięził postać, przez co ludzie przestali umierać. Tanatosa uwolnił Ares. Szyf zmarł, ale przed śmiercią rozkazał żonie, by nie grzebała jego zwłok. Po śmierci błąkał się nad Styksem i uskarżał na niegodziwą żonę, przez co nieświadomy podstęp Hades pozwolił mu wrócić do świata żywych, by zemścić się na złej partnerce. O uciekinierze przypominano sobie po wielu latach i srogo ukarano, rozkazując przez wieczność wtaczać na górę ciężki głaz, który za każdym razem spadał.



Frazeologizm: szyfowa praca (ciężka praca nieprzynosząca efektów).

Orfeusz i Eurydyka



Orfeusz był synem Kaliope. Miał niezwykle piękny głos i szczył się szczególną urodą. Równie piękna była jego żona – nimfa Eurydyka. Pewnego dnia ukąsiła ją żmija. Kobieta niespodziewanie zmarła. Zrozpaczony Orfeusz udał się do Hadesu, by błagać o zwrócenie mu żony. Wszyscy byli tak wzruszeni jego śpiewem, że pan podziemi oddał mu żonę, jednak ostrzegł, by mężczyzna nie ważył się odwrócić, by sprawdzić, czy kobieta idzie za nim na powierzchnię. Mimo przestróg Orfeusz nie wytrzymał, obejrzał się, a w tym momencie Eurydyka zniknęła na zawsze.



Niobe

Niobe, żona króla Teb była dumną matką siedmiu córek i siedmiu synów. Bardzo kochała potomstwo i nie rozumiała, czemu Leto, matce Apolla i Artemidy oddaje się większą cześć niż jej, która dzieci ma aż czternaścioro. Urażona Leto poskarżyła się dzieciom, które zabiły wszystkie córki i wszystkich synów Niobe. Zrozpaczona matka z żalu zamieniła się w kamień, z którego nieustannie płynęły łzy.