

## **Temat: Sztuka średniowieczna w duchu teocentryzmu. ( 2 godz.)**

1. Biblia gł. źródłem inspiracji artystycznych w średniowieczu.
2. Przykłady teocentryzmu w sztuce:
  - literatura
  - malarstwo
  - rzeźba
  - architektura.
3. Współczesne nawiązania – **Katedra** T. Bagińskiego.

### Ad.1

**Biblia**, czyli święte księgi judaizmu i chrześcijaństwa, były inspiracją dla twórców późniejszych epok. W świętej księdze, znajdziemy wyznanie i świadectwo wiary w jednego Boga. Jest to wiara inna niż religie starożytnych Greków i Rzymian opartych na politeizmie, czyli wierze w wielu bogów. Biblia była źródłem wiary w jednego Boga, czyli opierała się na monoteizmie. Kultura europejska, ma duży związek z kulturą chrześcijańską, dlatego miała ona olbrzymi wpływ na twórczość w każdej dziedzinie artystycznej.

Kultura średniowieczna, pokazuje również, iż rola Kościoła i religii, była dominująca. Odnosi się to nie tylko do kultury polskiej, ale całej Europy. Miała charakter uniwersalny i jednoczyła wszystkich chrześcijan, dlatego sztukę tej epoki cechował uniwersalizm ujęcia problematyki, gdzie nadrzędnym motywem musiał być BÓG.

### Ad.2

#### LITERATURA

#### Główne cechy literatury średniowiecznej

**Anonimowość** - większość utworów nie była podpisywana, miało to na celu ukrycie się autora za dziełem, a przez te wyeksponowanie jego wartości dydaktycznych, moralnych czy teologicznych.

**Dydaktyzm** - fabuła podporządkowana była roli wychowawczej, miała rozpowszechniać przede wszystkim wzorce moralne. Najczęściej jednak podejmowała tematy religijne (teocentryzm)

**Dwujęzyczność** - literatura pisana była tylko po łacinie, która była uniwersalna (tzn. znano ją we wszystkich krajach), ponieważ języki narodowe uważane były za niedoskonałe. Nie mogły zatem traktować o sprawach ważnych (np. teologicznych). U schyłku średniowiecza w miarę kształtowania się języków ojczystych, zaczęło rozwijać się piśmiennictwo rodzime.

**Rękopiśmiennosc** - przed wynalezieniem druku książki przepisywane były przez mnichów, którzy często zaznaczali na egzemplarzach swoje uwagi, dokonywali zmian itd. Dlatego średniowieczne utwory często występują w wielu wersjach.

**Alegoryczność** - pod motywami postaciami czy obrazami, ukryte były pewne domyślne treści; nie wszystko powiedziane zostało wprost.

#### Główne gatunki literatury średniowiecznej:

Kronika - dotyczą dziejów jakiegoś narodu np. "Kronika Galla Anonima"

Chanson de geste - opiewają bohaterskie czyny wybitnych postaci, np. "Pieśń o Rolandzie"

Hagiografia - opowiadają żywoty świętych, np. "Legenda o świętym Aleksym"

Misterium - przedstawia żywoty świętych lub opowieści biblijne

Moralitet - ukazywały walkę dobra ze złem za pomocą alegorii

Apokryf - niespotykane w Piśmie Świętym historie z życia Jezusa i świętej rodziny

## Główne tematy literatury średniowiecza:

Religijno-filozoficzne

Świeckie

Historiozoficzne

Liturgiczne

Średniowiecze obfitowało w rozmaite utwory o tematyce religijnej bądź zaczerpnięte wprost z *Biblii*. Takim dziełem może być *Psalterz floriański* - XV-wieczny zbiór psalmów, stworzony na zamówienie królowej Jadwigi. Podobnym dziełem jest *Biblia królowej Zofii* - tłumaczenie *Pisma Świętego* na język polski, pochodzące z XV wieku. Przekład ten stworzony został dla królowej Zofii, żony Władysława Jagiełły.

Ważne miejsce wśród utworów średniowiecznych zajmuje również liryka religijna. Dobrym przykładem może tutaj być *Bogurodzica*, anonimowa pieśń, zawierająca wezwania do Jezusa za pośrednictwem Maryi i Jana Chrzciciela (jest to ilustracja tzw. motywu *deesis*).

Z epoki średniowiecza (choć można odnaleźć w niej również elementy renesansowe) pochodzi *Boska komedia* Dantego - alegoryczna opowieść o wędrówce bohatera przez piekło, czyściec oraz raj.

## MALARSTWO

Doskonałym przykładem odniesień biblijnych w malarstwie epoki średniowiecza są: malowidło naścienne *Narodziny Chrystusa* oraz przepiękne mozaiki w Rawennie. Malarstwo religijne było nie tylko wyrazem uwielbienia dla Boga, ale pełniło również ważną funkcję w życiu religijnym narodu - miało objaśniać wiernym, którzy nie umieli czytać, podstawowe zasady chrześcijaństwa.

Treści biblijne były dla wielu ludzi dostępne jedynie w postaci fresków czy mozaik - warto również wspomnieć, że średniowiecze to okres dominacji łaciny, w której były odprawiane msze oraz wygłaszane kazania. Od początków XIII wieku obrazy zaczęły pojawiać się w kościołach, w miejscu centralnym - tzn. tuż za ołtarzem. Stanowiły one tło dla obrzędów religijnych. Często pojawiały się formy dyptyku (obrazu składającego się z dwóch części) bądź tryptyku (obrazu składającego się z trzech części).

Przykładem malarza tworzącego pod wpływem Biblii jest H. Bosch.

"Sąd ostateczny" Hieronima Boscha jest dziełem szczególnym. Żaden inny artysta tamtej epoki nie osiągnął takiego mistrzostwa w operowaniu alegoriami i łączeniu elementów realistycznych z mrocznymi i przerażającymi wizjami. Nikt nie jest bez winy – zdaje się mówić dzieło. Zło pojawiło się nawet w raju, skąd musi zostać wypędzone. Szatan wziął ziemię w swoje władanie i rozacza nad nią krwawe rządy. Wiele treści dodają alegorie

(często trudne do rozszyfrowania z dzisiejszej perspektywy), które dookreślają winę danego człowieka, eksponują wspólne cechy ludzkości i szatana itp.

Olbrzymie dzieło Hieronima Boscha nieprzypadkowo niemal całe znajduje się „pod rządami” szatana. Obraz ten miał za zadanie uświadamiać odbiorcom, że ziemia jest domeną sił nieczystych, a prawdziwa ulga czeka na nich w niebie. Przeróżające wizje krwawych rządów szatana i jego świty demonów (najprawdopodobniej większość z nich stanowiła odzwierciedlenie ówczesnych wierzeń w siły nieczyste) musiały doskonale trafiać do odbiorców.

## RZEŹBA

Wpisz z internetu informacje na temat rzeźby średniowiecznej.

## ARCHITEKTURA

Średniowiecze określają dwa style – typowe dla epoki. Są to jej symbole – budowle romańskie i gotyckie. Ale – wyrażają też filozofię średniowiecza, tworzą jego obraz i atmosferę.

### Styl romański

Wcześniejszy. Budowle romańskie: kopulaste, ciężkie, kamienne gmachy projektowane według planu krzyża. Noszą cechy budowli obronnych – stąd te grube mury i małe okienka. Słabe oświetlenie stwarzające atmosferę skupienia. Romańskie warownie, kościoły, zamki to pejzaż wczesnego średniowiecza potwierdzające główną ideę, iż Bóg jest tajemnicą, której człowiek nie ogarnie swoim umysłem, która go przeraża i rzuca na kolana.

#### Cechy stylu romańskiego:

- materiał – kamień,
- ciężkie, przysadziste budowle,
- masywne, grube mury,
- z uwagi na małe, wąskie okna, we wnętrzach budowli romańskich panuje półmrok,
- prostota form, niewiele elementów dekoracyjnych, jedynie portale są bogato dekorowane,
- absydy, wieże i przybudówki półokrągłe jako urozmaicenie bryły budynku,
- półkoliste łuki okien i drzwi,
- sklepienia kolebkowe (połowa walca).

### Styl gotycki

Styl, który pojawił się w XIII wieku, zaś trwał w wiekach XIV i XV. Wystrzelił w dosłownym niemal sensie – odwrotnie niż osiadłe gmachy romańskie – katedry gotyckie będą budowane wysoko, wznoszone do Boga. W ten sposób człowiek wyraża teocentryzm, świątynie wznoszone jak najwyżej ku niebu wyrażają tęsknotę i szacunek do Boga.

- Gotyckie katedry są także symbolem filozofii późnego średniowiecza – teocentryzmu, dążenia ku niebu, pochwały Boga. Miały wyrażać tęsknotę człowieka do Boga.
- Wnętrza gotyckich budowli były widne dzięki dużym oknom. Charakterystyczne dla gotyku były rozety – okrągłe okno wypełnione witrażem i ornamentem umieszczone nad głównym wejściem do kościoła.

## Cechy stylu gotyckiego:

- materiał – cegła.
- budowano (tak jak w romańskim): katedry, kościoły,
- zamki, ratusze,
- smukłe, lekkie proporcje budowli,
- sklepienie łukowate,
- dominacja układu wertykalnego (pionowego)
- konstrukcja stropu oparta na lekkich, smukłych filarach
- cienkie mury, ostre łuki,
- bogato zdobione portale (wejścia do budowli),
- wysokie, zdobione witrażami okna,
- wieloskrzydłowe ołtarze, takie jak np. ołtarz Wita Stwosza w kościele Mariackim Krakowie!

### Ad.4

Średniowiecze wciąż inspiruje artystów swoją tajemniczością, religijnością i kontrastem wartości, czego przykładem jest film T. Bagińskiego wykonany techniką komputerową - KATEDRA.

Film **Tomasza Bagińskiego** został zrealizowany na podstawie powieści **Jacka Dukaja** o tym samym tytule. Jego bohaterem jest pielgrzym, który zwiedza gigantyczną budowlę, przywodzącą mu na myśl średniowieczne konstrukcje katedralne. Z jego perspektywy widz przemierza długie i rozległe korytarze świątyni oraz analizuje ornamenty i inne elementy zdobnicze, znajdujące się w jej wnętrzu. Po skrupulatnych obserwacjach zwiedzający dochodzi do wniosku, że nie jest to zwyczajny budynek, postawiony ze standardowego materiału budowlanego. W miejscu gdzie według planu powinien znajdować się **ołtarz**, bohater odnajduje jedynie ogromną czarną przepaść. Tajemnicę istnienia katedry ujawnia dopiero wschód słońca, choć wcale nie powoduje to żadnego olśnienia u oglądającego. Uświadamia sobie jedynie, że znajduje się na granicy dwóch rzeczywistości i że póki co nie zrozumie ich sensu. Świt przynosi bohaterowi nadzieję, że promienie słońca rozwieją mrok konstrukcji i stanie się ona dla niego sympatyczniejszą, bardziej przystępną przestrzenią. Rzeczywiście efekt połączenia światła ze szkieletem katedry robi na zwiedzającym piorunujące, jakby metafizyczne wrażenie. W pewnym sensie nowy dzień przynosi bohaterowi śmierć, otwiera przejście do innego świata. Budowla ożywa i wchłania człowieka, proponując mu transcendentne doświadczenia.

Nad tym animowanym dziełem reżyser pracował aż trzy lata (1999-2002). Efekty jego pracy zostały docenione w postaci nagrody na festiwalu animacji i efektów specjalnych SIGGRAPH, a następnie nominacji do Oscara w kategorii: film animowany krótkometrażowy w roku 2002.