



**CYKL | MIĘDZY TEKSTAMI KULTURY – KLASA 1.**  
**GRUPA WIEKOWA | SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA**  
**PRZEDMIOT | JĘZYK POLSKI**

## **MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA** **SCENARIUSZ LEKCJI**

opracowanie: Małgorzata Wiśniewska

**FILM | „RYCERZ”**  
Polska 1980, 84 min

**reżyseria:** Lech Majewski

**scenariusz:** Lech Majewski

**zdjęcia:** Czesław Świrta

**muzyka:** Zdzisław Szostak, Zygmunt Konieczny

**montaż:** Lidia Pacewicz

**obsada:** Piotr Skarga (Rycerz), Daniel Olbrychski (Rycerz Hierofant), Jan Frycz (Panicz), Piotr Machalica (Mnich)  
Katarzyna Kozak (Księżniczka).

## **POSZUKIWACZ „ZŁOTEJ HARFY”, CZYLI O CENIE I WARTOŚCI IDEALIZMU – NA PODSTAWIE FILMU „RYCERZ” LECHA MAJEWSKIEGO**

### **Temat lekcji**

Poszukiwacz „Złotej harfy”, czyli o cenie i wartości idealizmu – na podstawie filmu „Rycerz” Lecha Majewskiego.

### **Czas trwania lekcji**

45 min

### **Cele lekcji**

Podczas lekcji uczeń:

- utrwała znajomość literatury i kultury średniowiecznej;
- rozpoznaje obecne w filmie motywy kulturowe i potrafi je zinterpretować z pomocą nauczyciela;
- dostrzega paraboliczność struktury fabularnej i uniwersalność tematyki poruszanej przez Majewskiego;
- rozpoznaje środki języka filmowego i rozumie ich znaczenie (opcjonalnie).

### **Metody i formy pracy**

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące metody i formy pracy z uczniem:

- streszczanie tekstu filmowego;
- praca w grupach i pod kierunkiem nauczyciela;
- wypełnianie i referowanie ustaleń z karty pracy;
- wypisywanie na samoprzylepnych karteczkach zauważonych w filmie motywów kulturowych;
- rozmowa kierowana.

## Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- film „Rycerz” Lecha Majewskiego;
- wybrane przez nauczyciela ze stron internetowych miniatury średniowieczne;
- karta pracy nr 1;
- komputer z dostępem do Internetu.

## Przygotowanie do lekcji

Lekcja filmowa powinna odbyć się po omówieniu epoki średniowiecza i może stanowić element powtórzenia i utrwalenia wiadomości (albo stanowić kontekst współczesny dawnej epoki). Nauczyciel rozdaje karty pracy i dzieli zespół na grupy, które w trakcie pracy (10 minut) mogą korzystać z podręcznika, notatek w zeszytach oraz rad i wskazówek opiekuna. W końcowej części lekcji uczniowie, pod kierunkiem nauczyciela, scharakteryzują filmowe środki wyrazu (wariant opcjonalny).

## **PRZEBIEG LEKCJI**

### Wprowadzenie

Zanim nauczyciel poda temat lekcji, prosi chętnego ucznia o przypomnienie treści filmu (streszczenie), która układa się, co powinna młodzież zauważyć, w strukturę fabularną typową dla baśni. Osadzona w średniowiecznych realiach opowieść o wyprawie rycerza po „złotostrunną arfę” przypominać może mityczne historie o poszukiwaniach „Złotego runa”, czy św. Graala, a entuzjastom kina przygodowego i wielbicielom Indiany Jonesa z pewnością skojarzy się z cyklem o poszukiwaczach zaginionej Arki.

Po sformułowaniu przez nauczyciela tematu zajęć, podzielona na grupy klasa przystępuje do opracowania pytań.

### Realizacja tematu

Po upływie wyznaczonego czasu liderzy zespołów referują temat na forum klasy. Nauczyciel komentuje i uzupełnia ustalenia uczniów (przewidywane odpowiedzi):

Majewski nie dokonuje szczegółowej rekonstrukcji epoki, raczej stylizuje rzeczywistość filmową, zgodnie z konwencją paraboli. Buduje obraz królestwa z kilku czytelnych elementów pochodzących z dworskiej i plebejskiej kultury średniowiecznej, takich jak:

- scena dworskiego tańca;
- wyprawa na wojnę z niewiernym i łamanie sztandarów i proporców pokonanych wojsk przed królem;
- tortury zdrajcy;
- pożegnanie rycerza z damą serca – otrzymanie szarfy;
- pojedynek dwóch rycerzy;
- rytuał przygotowywania rycerza na wyprawę – ofiarowanie miecza;
- spotkania z mnichami, kupcem, szaleńcem;
- uczestnictwo w słowiańskich, pogańskich obrzędach Rusaliów.

Królestwo jest pogrążone w chaosie. Panuje nędza, szerzy się przekupstwo, zdrada, samowola możnych. Okazuje się np. że sztandary złożone po bitwie u stóp króla zostały kupione, a nie zdobyte na przeciwniku. Dwór wraz z królem zamyka się we własnym świecie zabaw i ogłupiających rozrywek. Kilka zaledwie migawek-scenek z życia obrazuje stan kryzysu i zbliżającego się upadku. Bunt wobec sytuacji w królestwie podnosi młody rycerz, decydując się na niebezpieczną podróż w poszukiwaniu „złotostrunnej arfy”, porwanej przez nieznaną sprawców i zatopionej w morzu. Tylko ona może uratować kraj. I choć młodzieniec przegrywa pojedynek ze swoim mistrzem i nauczycielem – Hierofantem, otrzymuje zgodę na wyprawę dzięki sile wiary w moc instrumentu. Czym jest magiczna harfa? Nie można kupić jej za pieniądze, nie każdy chce i potrafi ją zdobyć, gdyż wymaga ofiary, cierpienia i poświęcenia, jest wiarą w lepszego człowieka i lepszy świat, stanowi ideał, do którego należy dążyć bez pewności jego osiągnięcia. W finale wędrówki rycerz słyszy dźwięki harfy w swoim sercu, a więc mieszka ona we wnętrzu człowieka. Jest Ideał – Cnotą, Dobrem, Miłością, Wiarą i Nadzieją, które są w stanie pokonać Zło. Harfa może też symbolizować drzemiące w człowieku pragnienie Absolutu, Transcendencji, które łatwo pomylić z ziemskim szczęściem i rozkoszą. W trakcie podróży nasz bohater zetknie się z różnymi ludzkimi postawami – alegoriami wybranych idei i wartości. W głębi puszczy natknie się na mnichów budujących niewidzialną świątynię i szyjących białe koszule dla pielgrzymów. Odrodzenie narodu i kraju ma się dokonać, ich zdaniem, poprzez wiarę. Ale rycerz kwestionuje sens i skuteczność ich zamiarów, niepopartych działaniami („nie możecie odgradzać się od żywych, macie do nich iść, nauczać ich i pomagać im. Liczą się czyny”). Zatem wiara bez czynków umiera, staje się pustą deklaracją. Napotkany na drodze kupiec, którego uwalnia od śmierci (powieszony na drzewie głową w dół budzi skojarzenia z Wisielcem z karty Tarota) radzi mu kupić arfę na targu i omamić nią ludzi. Wyznaje wiarę w pieniądź, który daje władzę nad innymi. Wyznawcami tej „religii” okażą się też występni mnisi, którzy podążyli tropem rannego rycerza, by go zdążyć przed śmiercią obrabować. Zainspirowani jego ideą czynu, tłumaczą swój występek wolą Boga. Twierdzą, że łup przeznaczają na budowę katedry. Ani umierający w chacie szalony pustelnik, ani rozpaczająca po śmierci męża wdowa („Jakie szczęście może dać ci

arfa, która jest bez krwi i kości?" nie umocnią rycerza w jego dążeniu. Dopiero ofiara najmłodszego mnicha (wystylizowanego na cierpiącego Chrystusa), który przejmie na siebie chorobę rycerza („czarną plagę”) umożliwi dalszą wędrówkę. Jej finałem będzie udział w pogańskich orgiastycznych obrzędach Rusaliów, które niczego mu nie dają poza chwilową rozkosz. Po oczyszczeniu ciała i duszy, młodzieniec doznaje wraz z braskiem słońca objawienia. Słyszysz dźwięki harfy w sobie, w swoim sercu. Osiąga cel wyprawy, zdobywa wiedzę o świecie, ludziach i sobie, o tym, co w życiu naprawdę ważne.

### **Podsumowanie tematu**

Poetycka baśń Majewskiego wzbogacona została licznymi odwołaniami do kulturowych archetypów i toposów. Uczniowie wypisują je na samoprzylepnych karteczkach, odczytują i przylepiają na tablicy, budując mapę myśli, np.:

- topos wędrówki poznawczej i osobistej, wewnętrznej, przemieniającej wędrowca (Odyseja);
- topos „złotostrunnej arfy”, magicznego instrumentu, odmieniającego świat i naturę człowieka (mit o Orfeuszu i jego lirze);
- topos krzyża, koniecznej ofiary (Prometeusz, Chrystus), by naprawić świat, zgładzić ludzkie grzechy;
- topos wody oczyszczającej fizycznie i duchowo, wody życia, odrodzenia;
- topos góry jako kierunku duchowego wznoszenia się człowieka;
- topos mistrza-przewodnika i ucznia (Chrystus i jego uczniowie), nauka życia, rola autorytetu.

Odczytują też obecną w dziele symbolikę biblijną (Rybak jako Bóg i Pan, łowienie ryb, ofiara Chrystusa na krzyżu). Czemu służą te zabiegi? Nadają „Rycerzowi” formę paraboli-przypowieści:

- o potrzebie wiary w ideały;
- o wytrwałym dążeniu do nieuchwytnego celu, który nie przekreśla włożonego wysiłku i zdobytych doświadczeń;
- o poszukiwaniu wyższego sensu bytu.

Na koniec zajęć młodzież charakteryzuje filmowe środki wyrazu, oglądając na monitorze wybrane przez nauczyciela miniatury średniowieczne (propozycja wniosków):

- malarskość scen filmowych, inspirowanych sztuką wieków średnich („ożywione obrazy”),
- statyczność kamery (brak jazd) – powolny, nieciągły rytm narracji,
- ustawienia kamery na wprost i „z góry”,
- kolorystyka kadrów oparta na symbolicznych kontrastach: biel – czerń – czerwień.

## KARTA PRACY NR 1

1. W jaki sposób autor wprowadził do filmu elementy świata wieków średnich?

.....  
.....  
.....

2. Jaka sytuacja panuje w królestwie? Odwołaj się do przykładów scen.

.....  
.....  
.....

3. Co symbolizuje magiczna harfa jako cel wyprawy rycerza?

.....  
.....  
.....

4. Kogo spotyka i czego doświadcza bohater podczas wędrówki?

.....  
.....  
.....

5. Zinterpretuj finał wyprawy.

.....  
.....  
.....