

1. SAMUEL BECKETT: V PRIČAKOVANJU GODOTA

Samuel Beckett se je rodil l. 1906 v Dublinu, kjer je študiral jezike in nato postal profesor francoščine. Živel je odmaknjeno od javnosti. Umrli pa v Parizu 1989. Pisal je pripovedno prozo in drame. Je izrazit pesimist in absurdist; prikazuje razvoj človeka, njegov brezupni položaj ter bedno in mučno življenje na robu eksistence. Kot dramatik pa spada med glavne predstavnike absurdne dramatike.

Dela: romani: Murphy, Malone umira, Neimenljivi, Molloy

najpomembnejši igri: V pričakovanju Godota in Konec igre

V pričakovanju Godota (1953) je najbolj znamenita Beckettova igra in obenem eden glavnih primerov dramatike absurda. Prevevata jo značilna grotesknost in črni humor. Naslov bi lahko označili tudi na drugačen način, v pričakovanju rešitve. Igra ima sicer nekaj obešenjaško - klovnovskih potez, sicer pa prevladujejo tragične prvine. Avtor je delo označil za tragokomedijo. Delo nam prikazuje realnost s pomočjo nenavadnih likov.

Drama pripoveduje, kako se na prizorišču sreča nekaj čudnih dramskih oseb, predvsem sta to dvojčici Lucky in Pozzo ter Vladimir in Estragon. Deček, ki tudi nastopi v odlomku, ima vlogo tradicionalnega sla, a sporoča le malo, vendar pa na besedni ravni le obeta "rešitev", saj bo gospod Godot jutri zagotovo prišel.

V berilu imamo zaključni odlomek igre. Razdelimo ga lahko v tri razvidne dele: Vladimirjev monolog, dialog Vladimirja in dečka ter dialog Vladimirja in Estragona. Slednja se pripravljata na odrešilni samomor, nazadnje pa le ostaneta v neodrešenem, a solidarnem čakanju.

Naziv antidrama opozarja na različnost od navadne drame. Antidrama je oznaka za posebno smer modernega gledališča, ki izhaja iz absurda kot temeljnega doživetja sveta, ne upodablja ga samo z vsebino, ampak izraža tudi svojo formo. Namesto logično urejenega dogajanja gre za nesmiselno sosledje dogodkov ali gibanje v krogu brez začetka in konca, namesto aktivnih so pasivni junaki, podobni marionetom, namesto smiselnega dialoga prevladuje govoričenje tja v en dan.