

SAMUEL BECKETT
ČAKAJOČ GODOTA

Seminarska naloga za slovenščino

KAZALO

KAZALO.....	2
LITERARNA ZVRST, OBLIKA IN ZGRADBA.....	3
OZNAKE IN RAZVRSTITVE DRAMSKEGA DELA.....	3
OBNOVA.....	3
KRAJ IN ČAS.....	4
KONEC IGRE.....	4
LITERARNE OSEBE.....	5
NASLOV.....	5
ŽIVLJENJEPIS SAMUELA BECKETTA.....	6
VIRI IN LITERATURA.....	6
POVZETEK ZA SOŠOLCE.....	6

LITERARNA ZVRST, OBLIKA IN ZGRADBA

Delo je drama, tragikomedija, vendar precej drugačna od tradicionalne. V njej ni zapleta, vrha in razpleta, saj se dogajanje ponavlja in na koncu vrne v svoje izhodišče. Zgodba ni dinamična, junakom se ne pripeti nič takšnega, da bi se očistile, izpovedale ali pa tragično propadle. V drami se pojavljajo dialogi in monologi. Delo je razdeljeno na dva dejanja, katera opisujeta vsak en dan.

OZNAKE IN RAZVRSTITVE DRAMSKEGA DELA

- gledališče absurda
- absurdna dramatika
- absurdno gledališče

Oznake ciljajo na to, da je dramatik želel pokazati svoj občutek metafizične tesnobe pred nesmiselnostjo človekove usode v svetu, ki sploh več nima višjih vrednot. Dramatiki ne govorijo o tem, ampak to uprizarjajo.

Tipična značilnost absurdnega gledališča je, da ima popolnoma drugačne značilnosti, kakor tradicionalno. Ob gledanju dobijo gledalci občutek sramu in sočutja do junakov, ki delujejo neumni. V celotnem delu je primanjkovalje smisla tako močno, da se mora gledalec močno potruditi, da šele ob koncu dela razbere dramatikovo sporočilo.

Poznavalci so igri nadeli tudi mnoge druge oznake, kot so tragikomedija in metafizična farsa.

Igra spada tudi v epsko gledališče. Začetnik epskega gledališča, ki mu pravimo tudi dialektično gledališče, je bil Berlot Brecht. Njegova ideja o popolnoma novem gledališču zavrača tradicionalno in slika brezčasnega človeka v večno isti družbeni situaciji. Igralec epskega gledališča se ne sme vživeti v vlogo, mora jo le igrati, ker se tako tudi gledalec ne vživi v vlogo in se ne preda čustvom lika, temveč kritično razmišlja o dogodkih na odru in njihovim dialektičnim pomenom. Brecht torej zavrača spontanega gledalca in želi, da ta globoko razmišlja o stvareh, ki so mu znane in samoumevne ter kritično razmisli o možnostih sprememb. Dramatik to poskuša doseči tako, da zmoti dogajanje z različnimi »potujitvenimi efekti«, ki so songi, napovedovalci, narečni in žargonski vložki, table z napisi, komentarji, parafrazami...

Čakajoč Godota je tudi konverzacijska drama, saj prikazuje konflikte in značaje, poudarja probleme in poteka v duhovnih dialogih.

OBNOVA

Glavna junaka Vladimir in Estragon, ki imata tudi vzdevke Gogo in Didi, sta brezdomca, ki se vsak dan srečujeta na podeželski cesti ob šibkem drevesu. Sta nenormalno fizično in psihično izmučena in drugačna. Nimata kaj za jesti, komaj kaj imata za obleči, to pa je vse, kar imata. Sta stara znanca in ne glede na to, kolikokrat se skregata, užalita, naveličata drug drugega, še vedno ne moreta drug brez drugega. Skrbita drug za drugega, se dopolnjujeta, kratkočasita in opominjata. Nimata občutka za čas in prostor.

Skupaj čakata na Godota, ki je človek, ki naj bi ju vzel k sebi in ju odrešil življenjskega sloga, v katerem

sta ujeta. Očitno je, da ga nikoli ne bosta dočakala. Kratkočasita se tako, da se pogovarjata in iščeta smiselne in nesmiselne teme za pogovor. Med čakanjem srečata Pozza in Luckya, ki prideta mimo. Pozzo na povodcu vodi Luckya, ki je človek, vendar se obnaša kot pes in svojemu gospodarju nosi kovček poln peska. Tega kovčka nikoli ne izpusti na tla, tudi ko spi. Nikoli ne govori in nasploh ne naredi ničesar, razen, kadar mu to ukaže Pozzo. Estragon in Vladimir se ga bojita, ker je krut, ukazovalen, zelo čuden in hitro menja razpoloženja. Vendar se zabavata, ko vidita nekaj novega. Gogo in Didi srečata tudi dečka, ki jima pride povedati, da jima Godot sporoča, da bo naslednji dan prišel.

Naslednji dan se vse ponovi. Vse, kar smo izvedeli v prvem dejanju, ki opisuje prvi dan, se ponovi v drugem dejanju in se dodatno poudari. Vladimir in Estragon imata zelo slab spomin, pogovarjata se o nesmiselnih rečeh, želita obupati nad čakanjem, pa ugotovita, da čakata odrešitelja, zato ostaneta. Srečata Pozza, ki oslepi in Luckya, ki onemi. Opazita, da je drevo pognalo liste, kar kaže na tečenje časa, čeprav sta ujeta v njem. Zopet srečata dečka, ki jima pove, da jutri pride Godot. Deček je enako prestrašen in enako, kakor prejšnji dan, na vprašanje, ali ju je že kdaj videl, odgovori z ne.

KRAJ IN ČAS

Edini kraj, ki ga Didi in Gogo poznata in predstavita bralcem in gledalcem, je kraj dogajanja v igri, torej podeželska pot ob šibkem drevesu, ki je nedefiniran, v času pa komaj razločita razliko med dnevom in nočjo, ne zaznata pa razlike med letnimi časi, meseci, leti... Tudi čas je nedefiniran. Ne moremo razbrati niti v katerem obdobju se dogaja zgodba, saj je toliko univerzalna, da bi jo lahko postavili v vsako časovno obdobje, kar je Beckett zelo rad počel in s tem želel sporočiti na problematiko človeštva. Edini znani čas je danes, omenja se jutri, kateri pa se vsakič spremeni v isti danes. V drugem dejanju takoj začnemo opazovati dejanja, ki se ponavljajo tistim iz prvega dejanja, ali pa opominjajo nanje. Ko zopet prideta Lucky in Pozzo, se ju Estragon ne spominja, kakor se ne spominja včerajšnjega dogajanja. Deček, ki spet pride, se ne spomni Vladimirja in Estragona. Vse to kaže na brezčasnost situacije, v kateri sta glavna lika ujeta. Ubežati ne morata niti prostoru, saj ob pobegu vedno zagledata prepad, ne moreta nikamor. Tu se kaže neizbežnost življenjskega stila in bivanja, liku ostaja le vztrajanje v danih razmerah, za katere si ni sam kriv. Želita storiti tudi samomor tako, da se želita obesiti na drevo, vendar nimata dovolj močne vrvi, pa tudi drevo je preveč krhko, zato jima nikoli ne uspe. To pa so tudi značilnosti eksistencializma in njegove filozofije.

KONEC IGRE

Na končnih straneh drame se Estragon in Vladimir pogovarjata o pobegu iz situacije. Pobegniti seveda ne moreta, saj je čakanje Godota njuna naloga, ki ju dela to, kar sta in brez nje ne obstajata. Že drugič pomislita na pobeg s samomorom in pri tem začneta opazovati drevo, ki je že vseskozi zraven. Na začetku igre je drevo suho, v drugem delu pa se spremeni in ozeleni. Tako drevo opominja na to, da čas še vedno teče, čeprav se Estragonov in Vladimirjev dan ponavljata. Ujeta sta v svojo usodo in ponavljanje dneva, vendar se še vseeno starata, čas se vsem osebam še vedno izteka. Položaj se vsem slabša, drevo pa doživi notranji razvoj in ozeleni, pa vendar ne obrodi. To še bolj opominja na mučno okolico, v katero sta glavna junaka postavljena. Naj bi šlo za drevo spoznanja in rajskega vrta, vendar njegovih prednosti Gogo in Didi ne vidita. Uporabiti ga skušata vsak dan tako, da pomislita na samomor, ki bi ga storila tako, da bi se obesila nanj. Vendar svoji situaciji zopet ne moreta ubežati, saj se nimata s čim obesiti. Prvi dan vrvi nimata in jo želita prinesiti naslednji dan,

drugi dan pa je zopet nimata, zato uporabita Estragonov pas, vendar ni dovolj močan, zato se strga. Zopet skleneta, da bosta prinesla močno vrv naslednji dan. Čisto na koncu igre razmišljata o rešitvah iz dane situacije. Prva rešitev je ta, da bi se razšla, vendar je dejstvo, da drug brez drugega ne moreta. Druga je ta, da bi se obesila, tretja pa je prihod Godota. Zadnjič skleneta, da gresta. Vendar se ne ganeta. Tak konec igre še zadnjič pokaže na to, da ne moreta nikamor, da bosta tu ostala večno, da Godota ne bosta dočkala, da se ne bosta morala obesiti, niti raziti. Pisatelj tako želi sporočiti, da svoji usodi ne moremo zbežati, ne glede na to, koliko se trudimo, koliko si jo zaslužim in koliko trpimo.

LITERARNE OSEBE

Identitete literarnih oseb so zelo vprašljive. Lastna imena glavnih dveh oseb sploh niso izgovorjena, drug drugega kličeta po vzdevkih. Vladimir in Estragon sta si močno podobna. Sama sem skozi branje želela razbrati razlike med njima in njunima značajema, vendar se popolnoma izenačita. Preteklost vseh likov je neznana, le omenjena po delcih. Njihova usoda je vztrajanje in čakanje, ujetost v prostoru in času.

Stalnica Vladimirja in Estrogena je torej čakanje. To je vse, kar ju opredeljuje in brez tega ne obstajata. Zato Godota nikoli ne dočkata, saj bi to pomenilo njun konec. Pogojuje pa ju tudi njun pogovor, ki s svojo vsebino kaže na pomembne in brezpredmetne teme, katerih jima ne sme zmanjkati, saj tako nista več kdor sta, čakanje se preneha, ne obstajata več. Zato se tu nekako kaže njuna kreativnost pri zbiranju novih tem pogovora.

Omeniti je potrebno tudi obnašanje igralcev do svojih likov in likov do igralcev. Med dramo igralci želijo pobegniti iz odra (dogajalnega prostora), vendar ne morejo, saj je pod njem prepad. Kričijo v zaodrje in se pogovarjajo z ljudmi iz zaodrja. Kot gledalec ali bralec se tako vprašamo kdo so ti liki in kdo igralci. Liki so ujeti v zgodbo in na oder, vendar je vsak igralec nekako svoj lik, tako želi Beckett povedati, da smo vsi njegovi liki.

Lucky je ironično ime, ki pomeni srečnež, ki pa ta v resnici ni, saj ga Pozzo nečloveško muči in se igra z njem iz lastne zabave ter se nad njem izživlja.

Pozzo je zavaljen, nesramen, zastrašujoč, nemaren mučitelj. Posmehuje se vsem, kar vidi, dokler ne postane slep in nemočen.

NASLOV

Beseda čakajoč je deležnik in napoveduje enoličnost in časovno neomejeno trajanje. Je čustveno nevtralna in ne napoveduje niti ugodnega niti neugodnega izida čakanja.

Godot pa je osebno lastno ime osebe drame, ki sploh ni ime glavne osebe. Ime ne spominja na nobeno mitološko ali zgodovinsko ime, kar opozarja na nepomembnost osebe v drami. Celotna zgodba je nastala in se vrtila zaradi te osebe, vendar je po drugi strani močno nepomembna, ker je le omenjena, nihče ne ve niti, ali zares obstaja, izvemo pa, da je nikoli ne bomo videli in spoznali.

Lahko bi torej rekli, da se naslov navezuje na delo, saj izpolni pričakovanja in je razlog odločitev, ki jih sprejemata glavna junaka.

ŽIVLJENJEPIS SAMUELA BECKETTA

Samuel Beckett je bil rojen 13. aprila 1906 v južnem predmestju Dublina v premožni protestantski družini. Bil je drugi otrok v družini. Študiral je francoščino in italijanščino na Trinity Collegu v Dublinu. Najprej je delal kot lektor za angleščino na profesorski šoli v Parizu. Takrat je spoznal sonarodnjaka Jamesa Joycea in se z njim zblížal. Njemu je tudi posvetil svoj esej Dante... Bruno. Vico... Joyce. Nato je Beckett pomagal pisati Joycu tako, da je postal njegov tajnik. Leta 1935 je začel objavljati svojo poezijo in jo zbral v zbirke. Istega leta je začel pisati roman Murphy, ki ga je nato sam prevedel v francoščino. Njegova proza je bila dobro sprejeta. V eni izmed zgodb je celo napovedal prihajajočo dramo Čakajoč Godota, ki je njegova največja uspešnica. Izdana je bila leta 1952, svojo premiero pa je doživela 5. 1. 1953 v režiji Rogerja Blina v pariškem teatru. Tako je Beckett začel postajati znan.

Ustvarjal je celo življenje, dokler ni leta 1988 pristal v bolnišnici in tam preživel mesec in pol, nato pa se je nastanil v dom za ostarele z ženo. Napisal je še kratko prozo in nato umrl 22. 12. 1989.

Beckett je bil izrazit pesimist in absurdist. Prikazoval je razvoj človeka, njegov brezupni položaj ter bedno in mučno življenje na robu eksistence. Spada med glavne predstavnike absurde dramatike. Njegov literarni absurd mu je tako priskrbel Nobelovo nagrado za književnost leta 1969. Nagrado je sprejel, vendar je ni prišel prevzet.

Njegovi najbolj znani romani so Murphy, Malone umira, Neimenljivi, Molloy, njegovi igri pa Čakajoč Godota in Konec igre.

VIRI IN LITERATURA

- dijaski.net
- Beckett Samuel; Čakajoč Godota, 1994, DZS, Založba Klasje, Založba Klasje
- Vladimir Kralj; Dramaturgija Brechtovega epskega gledališča (K uprizoritvi Brechtovega Kavkaškega kroga s kredo v režiji Fr. Jamnika v ljubljanski Drami.)
-

POVZETEK ZA SOŠOLCE

Delo je drama, tragikomedija, vendar precej drugačna od tradicionalne. V njej ni zapleta, vrha in razpleta, saj se dogajanje ponavlja in na koncu vrne v svoje izhodišče.

Glavna junaka Vladimir in Estragon, ki imata tudi vzdevke Gogo in Didi, sta brezdomca, ki se vsak dan srečujeta na podeželski cesti ob šibkem drevesu. Sta nenormalno fizično in psihično izmučena in drugačna. Sta stara znanca in ne glede na to, kolikokrat se skregata, užalita, naveličata drug drugega, še vedno ne moreta drug brez drugega. Nimata občutka za čas in prostor, saj se ne spomnita katero leto je, kateri letni čas, kateri mesec, kateri dan, komaj ločita razliko med dnevom in nočjo. Ne spomnita se niti dogajanja za en dan nazaj. Sta ujeta v čas, ker se ta vseskozi ponavlja, zgodba je vseskozi monotona, vse kar ju opredeljuje, so njuni pogovori in čakanje, ki se nikoli ne konča, drugače več nista, kar sta in ne obstajata. Drame časovno ne moremo opredeliti, saj je tako univerzalna da paše v skoraj vsa časovna obdobja. Tudi prostor ni znan. Vse, kar vemo, je to, da se nahajata ob podeželski poti pri šibkem drevesu.

Skupaj čakata na Godota, ki je človek, ki naj bi ju vzel k sebi in ju odrešil življenjskega sloga, v katerem sta ujeta. Očitno je, da ga nikoli ne bosta dočkala. Kratkočasita se tako, da se pogovarjata in iščeta smiselne in nesmiselne teme za pogovor. Med čakanjem srečata Pozza in Luckya, ki prideta mimo. Pozzo na povodcu vodi Luckya, ki je človek, vendar se obnaša kot pes in svojemu gospodarju nosi kovček poln peska. Tega kovčka nikoli ne izpusti na tla, tudi ko spi. Nikoli ne govori in nasploh ne naredi ničesar, razen, kadar mu to ukaže Pozzo. Estragon in Vladimir se ga bojita, ker je krut, ukazovalen, zelo čuden in hitro menja razpoloženja. Vendar se zabavata, ko vidita nekaj novega.

Gogo in Didi srečata tudi dečka, ki jima pride povedati, da jima Godot sporoča, da bo naslednji dan prišel.

Naslednji dan se vse ponovi. Vse, kar smo izvedeli v prvem dejanju, ki opisuje prvi dan, se ponovi v drugem dejanju in se dodatno poudari. Vladimir in Estragon imata zelo slab spomin, pogovarjata se o nesmiselnih rečeh, želita obupati nad čakanjem, pa ugotovita, da čakata odrešitelja, zato ostaneta. Srečata Pozza, ki oslepi in Luckya, ki onemi. Opazita, da je drevo pognalo liste, kar kaže na tečenje časa, čeprav sta ujeta v njem. Zopet srečata dečka, ki jima pove, da jutri pride Godot. Deček je enako prestrašen in enako, kakor prejšnji dan, na vprašanje, ali ju je že kdaj videl, odgovori z ne.