

GRŠKA KNJIŽEVNOST

Delimo jo na tri obdobja:

Arhaično ali predklasično (8.-5. stol. pr. n. št.)

V tem obdobju se razvija predvsem lirika in epika. Najpomembnejši predstavnik je Homer, avtor epov Iliada in Odiseja.

Atiško ali klasično obdobje (5. in 4. stol. pr. n. št.)

V tem obdobju se razvije predvsem dramatika. Najpomembnejši pisci tragedij so: Ajshil, Evripid in Sofoklej. Manj pomembna je komedija. Najpomembnejši avtor je Aristofan.

Helenistično obdobje (4. stol. pr. n. št. – 5. in 6. stol. n. št.)

Pomen grške književnosti in njen vpliv na slovensko književnost :

Grška književnost je najstarejša in najizvirnejša evropska književnost. Grki so ustvarili vse tri književne zvrsti (epiko, liriko, dramatiko) in mnogo književnih vrst. Te so od njih najprej prevzeli Rimljani, pozneje pa tudi drugo evropski narodi. V delih evropskih književnikov različnih obdobj pogosto najdemo motive iz grških literarnih del oz. iz grške mitologije, tako npr. tudi pri Francetu Prešernu.

ARHAIČNO ALI PREDKLASIČNO OBDOBJE

8.-5. stol. pr. n. št.

Trojanski mit

Mit pripoveduje o desetletnem spopadanju Grkov in Trojancev, o vzrokih njihovega vojskovanja in o usodi preživelih junakov.

Na svatbi morske boginje Tetide in kralja Peleja so se zbrali vsi bogovi z Olimpa, le Erida, boginja prepira, ni bila povabljena. Zato je vrgla med svate » jabolko spora« z napisom »Najlepša«. Zanj so se potegovale tri boginje: Hera, Atena in Afrodita. Za rabsodnika so izbrale trojanskega kraljeviča Parisa, ki je jabolko prisodil Afroditi. Drugi dve sta sklenili, da se bosta maščevali nad njim in nad Trojo.

Helena, žena špartanskega kralja, je bila najlepša ženska tistega časa. Ko jo je ugrabil Paris, so se Grki odločili za maščevanje. Bojni pohod nad Trojo je vodil Agamemnon, brat špartanskega kralja, Ahil in Odisej pa sta se skušala pohodu izogniti.

Trojanska vojna je trajala deset let. Bojna sreča je bila enkrat na grški, drugič na trojanski strani. O njej ni odločalo le junaštvo vojakov, ampak tudi volja bogov. Odločilen je bil spopad med Ahilom in Hektorjem. Hektor je bil ubit, Grki so sicer zmagali, a so bogovi tudi njihovemu junaku Ahilu namenili smrt. Paris ga je zadel v peto in Ahil je izkrvavel.

S pomočjo Odisejeve zvijače – lesenega konja – so Grki zavzeli Trojo. Rešil se je le Enej.

EPIKA

HOMER - ODISEJA

9./8. stol. pr. n. št.

Zgodba:

Vsi junaki so že doma, le Odiseja zadržuje nimfa Kalipso. Na Atenino ponudbo bogovi sklenejo, da se tudi Odisej lahko vrne domov na Itako. Tam se snubci potegujejo za njegovo ženo Penelopo, ki še vedno čaka moža, Odisejev sin Telemah pa poizveduje po očetu.

Kalipso izpusti Odiseja in ta se s splavom odpravi na pot. V viharju se splav razbije in Odisej izmučen priplava na otok Fajakov. Tam sreča kraljevo hčer Navzikao in mladenka se vanj zaljubi. Fajaki ga prijazno sprejmejo in pogostijo. Odisej pa jim pripoveduje o svojih dogodivščinah, med

drugim o srečanju z velikanom Polifemom, enim od Kiklopov, ki požre šest njegovih tovarišev, ostalih šest in sebe reši Odisej z zvijačo. Rešijo se tako, da odidejo iz Polifemove jame, privezane na trebuhe ovc.

Na Kirkinem otoku čarovnica Kirka spremeni njegove odposlance v svinje. Ko Kirka spozna, da Odiseja ni mogoče začarati, odčara njegove tovariše in jih pogosti.

Na svojem potovanju se je Odisej srečal tudi z dvema pošastima, Scilo in Karibdo. Karibdi se je izognil, Scila pa je požrla šest njegovih tovarišev.

Fajaki so očarani nad Odisejem. Ponoči, ko spi, ga njihova ladje prepelje na Itako. Po Ateninem nasvetu pride pred ženo kot berač. Penelopa ga ne spozna. Snubci se potegujejo zanj v tekmi z Odisejevim lokom. Nobenemu ne uspe napeti niti strune. Berač prosi, ali sme tekmovati tudi on. Napne struno in zadene uho vseh dvanajstih sekir. Nato obračuna s snubci. Penelopa mu ne verjame, da je njen mož šele, ko vidi, da pozna skrivnost njune spalnice.

Oznaka:

Odiseja je pustolovsko – junaški ep, obsežna pripovedna pesnitev, ki govori o pustolovščinah in junaških dejanjih glavne osebe ter o poseganju bogov v dogajanje.

Književna oseba je junak, človek, ki je storil izredno pogumno dejanje. Odisej je bil junak že v vojni pa tudi na poti domov se je izkazal kot pogumen, iznajdljiv. Toda vse njegovo junaštvo ne bi bilo nič, če mu ne bi stali ob strani naklonjeni bogovi. Njihovo naklonjenost si je prislužil s svojim pogumom in poštenostjo.

Pripoved je okvirna. Dogajalni čas obsega 20 let (10 let vojskovanja, 10 let potovanja), dogajalni čas pesnitve, ki pripoveduje o vračanju, obsega le štirideset dni.

Epski slog:

Za obsežno pesnitev Odisejo je značilna epska širina:

- podrobni opisi (izdelava splava)
- okrasni pridevniki
- obsežne primere
- ponavljanje
- govori in dvogovori (blizu dramskega besedila)

Homer je v Iliadi in Odiseji uporabil verz, ki se imenuje heksameter ali šestomer.

Kaj je ep?

Ep je pripovedna pesnitev. Zanj so značilne epizode. Imajo tudi retardacije in zadrževalne momente. Epi so razdeljeni na speve. Po vsebini ločimo več vrst epov: zgodovinski, satirični, viteški in junaški.

Odiseja je pustolovski ep.

ATIŠKO ALI KLASIČNO OBDOBJE

5. in 4. stol. pr. n. št.

DRAMATIKA

O dramatiki govorimo, ko iz izbora izločijo posameznika, ki odgovarja zboru. Vzpostavi se dialog ali dvogovor, ki je temelj dramatike. Drugega igralca je dodal Ajshil, tretjega pa Sofoklej. Več jih ni bilo.

Grško gledališče je bilo ljudsko, zato si je predstave ogledalo veliko gledalcev. Na tekmovanjih, ki so bila marca in aprila, so običajno uprizorili tri tragedije in eno komedijo. Predstave so trajale od sončnega vzhoda do sončnega zahoda. Največkrat je zmagal Sofoklej.

Grško gledališče:

Grško gledališče se je razvilo iz obredov v čast bogu Dionizu. Grška beseda tragedija je najprej pomenila speve » kozlov«, to se pravi v kozle preoblečenih častilcev boga Dioniza. Pri teh verskih

obredih so govorili, peli in plesali. Z ulic so se kasneje preselili na poseben prostor – amfiteater, gledališče na prostem. To gledališče je bilo polkrožne oblike. V sredini je bil okrogel prostor, plesišče, kjer je nastopal zbor. Sredi orkestre je bil Dionizov oltar, namenjen daritvi. Ozadje je zapirala lesena gledališka zgradba (skene), pred katero so nastopali igralci. Na drugi strani orkestere oz. prizorišča so se v polkrogu dvigale klopi za gledalce. Zaves sprva ni bilo. Kulise je uvedel šele Sofoklej. Igrali so samo moški. Nosili so maske in dolge halje, na nogah pa so imeli čevlje z debelimi podplati.

Mit o tebanski kraljevi hiši

Podlaga Sofoklejevih tragedij, Kralja Ojdipa in Antigone, je mit o tebanski kraljevi hiši. Tebanskemu kralju Laju in njegovi ženi Jokasti je bilo prerokovano: če bosta imela moškega potomca, bo ta ubil očeta in se poročil z materjo. In rodil se jima je ravno sin. Da bi se kralj rešil napovedane usode, je dal dečku prebosti kite ob gležnjih in ga izročil pastirju, ki naj bi ga odnesel na planino Kitajron, da bi ga požrle zveri. Pastirju se je deček smilil, zato ga je dal pastirju korintskega kralja Poliba. Ta ni imel svojih otrok, zato je dečka posvojil. Ojdipa je zanimalo, čigav otrok je, saj je slišal čudne govorice. Odšel je v Delfe. Odgovora, kdo so njegovi starši, ni dobil. Izvedel pa je za svojo usodo, da bo ubil očeta in se poročil z materjo. Da se prerokba ne bi uresničila, si ni upal vrniti domov v Korint.

Telebanski kralj Laj je potoval v Delfe. Ker se nek popotnik ni hotel umakniti s poti, ga je voznik udaril z bičem. Prišlo je do pretepa, v katerem je popotnik ubil kralja Laja in njegovo spremstvo. Pobegnil je en sam mož. Neznani popotnik je bil Ojdip. Tako se je uresničil prvi del prerokbe: uboj očeta. Kmalu po kraljevi smrti je prišla nad Tebe nesreča v podobi Sfinge. Požrla je vsakega, ki ni znal rešiti njene uganke. Obupani Telebanci so obljubili, da bodo dali človeku, ki jih bo rešil Sfinge, prestol in kraljico za ženo. Uganko je rešil Ojdip. Postal je tebanski kralj in se poročil z Jokasto, telebansko kraljico, svojo meterjo.

Tako se je uresničil tudi druge del prerokbe. Ojdip in Jokasta sta imela štiri otroke: sinova Eteokla in Polinejka ter hčeri Antigono in Ismeno.

Kralj Ojdip je bil dober in priljubljen kralj. Čez nekaj let je Tebe doletela nova nesreča – kuga. Kuga naj bi bila kazen za to, ker še vedno niso odkrili in kaznovali morilca kralja Laja. Ojdip je obljubil, da bo našel morilca. Na koncu je ugotovil, da je morilec on sam. Njegova žena oz. mati se je od gnusa obesila, kralj Ojdip pa se je oslepil, ker ni mogel gledati svoje sramote.

Njegova sina, Eteokel in Polinejk, sta se dogovorila, da bosta vladala izmenično. A prišlo je do prepira. Polinejk je napadel Tebe. V spopadu sta bila oba brata mrtva. Antigona je Polinejkovo truplo odvezla na grmado, kjer je ležal Eteokel. Tudi po smrti sovražstvo med njima ni ponehalo, saj sta še trupli goreli v ločenih plamenih.

Načelo trojne enotnosti:

Za to načelo veljajo:

1. enotnost kraja: vse se dogaja na enem mestu – pred kraljevo palačo
2. enotnost časa: čas dogajanja ne traja dlje kot 24 ur
3. enotnost dogajanja: vsak najmanjši del dogajanja je pomembna sestavina celote

Tragičnost:

O tragičnosti govorimo, kadar je človek nemočen. Tragičnost v drami pomeni, da mora človek propasti zaradi svojega pomembnega prizadevanja in da je prav to prizadevanje vzrok njegovega propada.

Tragedija: je dramatsko delo s tragično perspektivo, moralno pozitivna oseba propade v spopadu z zunanji in notranji silami, konec je običajno smrt glavne osebe, ni pa nujno- lahko gre tudi za psihični zlom.