



Gymnázium a obchodní akademie Chodov

Smetanova 738, 357 35 Chodov

Číslo projektu: CZ.1.07/1.5.00/34.0367

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Pořadí šablony a sada: I/7

Materiál: VY_32_INOVACE_MAUT.17

Vytvořený ve školním roce: 2013/2014 (listopad 2013)

Téma: S. Beckett a absurdní drama

Předmět a třída: Český jazyk a literatura, oktáva osmiletého gymnázia

Anotace: Práce na PC, s Internetem a s Čítankou 4: Žáci se seznámí se základními informacemi o absurdním divadle (výklad). Následuje práce s Internetem – vyhledávání informací o autorovi. Na základě textu v pracovním listu a domácí četby ukázky v Čítance 4 odpovídají žáci na otázky a doplňují informace do textu.

Autor: Sylva Jozefyová

Klíčová slova: S. Beckett, absurdní drama, Čekání na Godota, Godot, mnohovýznamová hra

Ověřený dne: 18. 11. 2013



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Absurdní literatura

= uplatňuje se především v dramatu, protože jevištní podoba s dialogy dokáže rozehrát daleko přesvědčivěji absurdní situace, které by v pouhém literárním textu mnohdy nevyzněly

= vyjádření jistého životního pocitu (svět, ve kterém nás utlačují věci)

- vychází z existencialismu, snaha zobrazit současnou odlišněnou společnost = zrcadlo i varování

- prosazuje se od 50. let 20. st.

- z lat. absurdus = sluchu nepřijemný, nesmyslný nebo protismyslný, odporující rozumnému myšlení

- základní námět:

- pocit bezmocnosti osamocenému člověka

- pocit nesmyslnosti života, úzkosti

- člověk ztrácí schopnost dorozumět se s ostatními; moderní civilizace, kterou vytvořil, ho izoluje, odcizuje ostatním lidem

- prázdno, nic; děj = vyplnění prázdna

- ruší tradiční kompoziční prostředky a postupy:

- chybí tu zpravidla souvislý děj, vyvrcholení zápletky

- opomíjena je charakteristika postav

- chybí psychologická motivace jednání postav = nemá smysl hledat v rozhovorech logiku

- jazyk:

- prvky grotesky, černého humoru

- jazyk ztrácí svou sdělovací funkci, postavy sice mluví, ale nekomunikují spolu

- používání fráží, plané rétoriky, monologů

- hromadění synonym

- nevhodné používání cizích slov, nesprávná výslovnost

- neustálé opakování stejných vět, spojení – nic neříkající

Samuel Barclay Beckett [Bekit] (13. dubna 1906 - 22. prosince 1989)

- irský dramatik a prozaik, představitel absurdního divadla

Narodil se ve Foxrocku u Dublinu v protestantské dobře situované rodině. Vzdělání získal na prestižních středních školách v Dublinu, poté absolvoval studium na Trinity College, kde od roku 1923 studoval práva a evropské jazyky.

Po ukončení studia 1927, pracoval jako učitel v Belfastu, ale již roku 1928 odjel přednášet angličtinu do Francie (mimo jiné působil i na prestižní pařížské Sorbonně).

V roce 1930 se vrátil do Irska, kde u něj propukly deprese, které léčil v psychiatrické léčebně. Po svém propuštění z léčebny několik let cestoval po Evropě.

Roku 1938 se Beckett odstěhoval do Francie. V průběhu druhé světové války se Beckett angažoval v protifašistickém odboji - francouzské hnutí odporu. Roku 1942, odchází do jižní Francie, kde žije do konce války na venkově a pracuje jako zemědělský dělník.

Po skončení druhé světové války se Beckett vrací do Paříže, kde žije až do smrti.

Roku 1969 mu byla udělena Nobelova cena.

S. Beckett žil v Paříži, jeho tvorba byla francouzským prostředím značně ovlivněna. Svá díla psal anglicky a francouzsky.

Drama

Čekání na Godota (En attendant Godot) - 1949

Konec hry (Fin de partie) - 1957

Akt beze slov - 1957

Poslední páska (Krapp's Last Tape) - 1958, hra je o hledání identity poslechem magnetofonových pásek, na kterých má pan Krap, v desetiletých odstupech, nahrány důležité fragmenty svého života.

Akt beze slov II - 1959

Šťastné dny (Happy Days) - 1961

Hra (Play) - 1963

Jde a přijde (Come and Go) - 1966

Dech (Breath) - 1969

Ne já (Not I) - 1973

Tenkrát (That Time) - 1975

Nyní - 1982

Prozaická tvorba

Murphy - 1938

Watt - 1945

Molloy - 1951, spolu s dvěma následujícími tvoří trilogii

Malone umírá - 1951

Nepojmenovatelný - 1953

Tso - 1953

Jak to je - 1961

Novely a texty pro nic - 1955 a 1958

Samuel Beckett - Čekání na Godota

Dnes již klasické absurdní drama poprvé uvedené v roce 1953.

Drama tvoří pouze dvě dějství.

- hl. postavy: Estragon (Gogo)
Vladimír (Danda)
- Pozzo – pán, ve 2. dějství slepý
- Lucky – otrok, ve 2. dějství němý

Co je zvláštního na použitých jménech postav?

- *podobenství o postavení, situaci lidstva*

= *jména postav – francouzské, slovanské, italské, anglické*

Dekorace se omezuje na jeden strom, scéna je tvořena venkovskou cestou.

Právě zde se setkávají dva tuláci, přátelé, Estragon a Vladimír, z jejichž chaotického dialogu vyplývá jen jediné, že čekají na jakéhosi Godota, který by měl změnit jejich životní osudy.

Kdo je Godot?

- *nevíme (neví to ani autor)*
- *Godot evokuje anglické slovo God = Bůh*
- *divák se může dohadovat – Naděje, Vykupitel*
- *čekání je beznadějně, člověk zůstává na světě sám – se svými starostmi, utrpením, drobnými radostmi i se svou smrtí a svými otázkami*

Jejich nekonečný rozhovor je přerušen příchodem dvojice pána Pozza s bičem a jeho sluhy Luckyho, který je jako otrok veden na provazu. První z nich ztělesňuje vychloubačnou a až sadistickou osobu, otrok je naopak bytostí zcela poníženu. Tuláci navazují s Pozzem absurdní rozhovor a po jejich odchodu vstupuje na scénu chlapec, oznamující, že pan Godot dnes nepříjde, ale že se určitě dostaví zítra. Odchodem chlapce končí první dějství.

Druhé dějství je pokračuje takřka opakování dějství prvního. Jedinou změnou je zde, že brutální pán Pozzo přichází a je slepý, že jeho život je závislý na Luckym. Lucky je zase němý. Na konci druhého dějství se opět objevuje chlapec a sděluje, že ani dnes pan Godot nedorazí. Estragon a Vladimír tedy odcházejí s tím, že přijdou opět zítra. Chtějí odejít, ale přitom se ani nepohnou.

Co chtěl autor zachytit na postavách Pozza a Luckyho?

Pozzo a Lucky jsou k sobě přivázáni a to zcela materiálně, provazem a smyčkou. Jejich poměr je vztah pána a otroka, vzájemně připoutaných zistnými zájmy. Nakonec pak spolu setrvávají snad i ze zvyku a společně v průběhu hry fyzicky zchátrají tak, že se posléze v nabytém zmrzačení navzájem doplňují. V prvním dějství Lucky tancuje, jak mu Pozzo píská. A vlastně i tak, jak mu Pozzo nepíská, ale jak si on myslí, že by pískal, kdyby zapískal. V dějství druhém sice Pozzo stále vede Luckyho na provaze, ale ve skutečnosti jde, kam ho Lucky táhne, alespoň potud, pokud je sám schopen jít. Toto jejich fyzické zmrzačení je tragickou výzvou k lidskosti.

Hra je mnohovýznamová.

Chápejme ji jako tragické podobenství absurdity lidského údělu, jako důkaz, že jediným možným smyslem života je **nesmyslné očekávání** a jediným způsobem, jak si svůj úděl ulehčit, je **zaplašovat čas, jenž je mu vymezen. A zabít je ho možno a nutno jakkoliv.**

Slova si zde dva hlavní protagonisté odrážejí jako pingpongové míčky, jejich úkolem není tomu druhému něco sdělit, ale jen zaplnit co nejvíce ubíjejícího času. Čekání na Godota není tedy hrou o rozbíjení sdělné funkce jazyka, ale hrou **o čekání.**

Vladimír a Estragon jsou tuláci, kteří se snad už padesát let pohybují po stále týchž místech, ačkoliv přitom putují z místa na místo, tuláci redukovaní na nepatrné množství fyziologických potřeb a na dvě tři potřeby morální, **nezůstat sami, čekat na Godota a zabíjet čas.**

Vladimír a Estragon jsou víceméně svobodní. Ve hře se na začátku scházejí, pak zase rozcházejí každý na jinou stranu a pak se zase vrací k sobě. Jistě mají někdy jeden druhého dost, ale **jeden bez druhého není schopen žít.** Vladimír a Estragon jsou **tuláci a zároveň i klauni**, parodují sebe i Pozzu s Luckym. V celém jejich dialogu nelze přesně rozeznat, která slova mají skutečně sdělnou hodnotu a která jsou řečena jen proto, aby zaplnila mlčení.

Čekání na Godota se neobrací k divákovi s jednoznačnou a ucelenou odpovědí, kterou by do hry autor předem zašifroval. Spíše na něho naléhá sérií krutých otázek, na něž se divák může pokoušet hledat odpověď vlastní. Drama tedy není ani existencialistické, ani absurdní, ale pouze kruté. Krutost spočívá v tom, že vrhá divákovi do tváře otázky po smyslu hry, po smyslu existence postav, i po smyslu jeho vlastní existence, a odmítá přitom podat odpověď, jež by položené otázky utěšeně zrušila.

Zdroje:

CÍSAŘ, Jan. *Světoví dramatici*. Praha: Fragment, 1997, ISBN 80-7176-501-5.

SOUKAL, Josef a kol. *Čítanka pro 4. ročník středních odborných škol*. Praha: SPN - Pedagogické nakladatelství, a. s., 2004, ISBN 80-7235-271-7.

KOTRBA, Pavel. *Samuel Beckett* [online]. [cit. 17.11.2013]. Dostupný na WWW: <http://www.postreh.com/phprs/rservice.php?akce=tisk&cislocclanku=2009062301>

Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Samuel Beckett [online]. [citováno 17. 11. 2013]. Dostupný na WWW: <http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Samuel_Beckett&oldid=10611203>

Absurdní literatura

= uplatňuje se především v dramatu, protože jevištní podoba s dialogy dokáže rozehrát daleko přesvědčivěji absurdní situace, které by v pouhém literárním textu mnohdy nevyzněly

= vyjádření jistého životního pocitu (svět, ve kterém nás utlačují věci)

- vychází z existencialismu, snaha zobrazit současnou odlidštěnou společnost = zrcadlo i varování

- prosazuje se od 50. let 20. st.

- z lat. absurdus = sluchu nepřijemný, nesmyslný nebo protismyslný, odporující rozumnému myšlení

- základní námět:

- pocit bezmocnosti osamocenému člověka

- pocit nesmyslnosti života, úzkosti

- člověk ztrácí schopnost dorozumět se s ostatními; moderní civilizace, kterou vytvořil, ho izoluje, odcizuje ostatním lidem

- prázdno, nic; děj = vyplnění prázdna

- ruší tradiční kompoziční prostředky a postupy:

- chybí tu zpravidla souvislý děj, vyvrcholení zápletky

- opomíjena je charakteristika postav

- chybí psychologická motivace jednání postav = nemá smysl hledat v rozhovorech logiku

- jazyk:

- prvky grotesky, černého humoru

- jazyk ztrácí svou sdělovací funkci, postavy sice mluví, ale nekomunikují spolu

- používání frází, plané rétoriky, monologů

- hromadění synonym

- nevhodné používání cizích slov, nesprávná výslovnost

- neustálé opakování stejných vět, spojení – nic neříkající

Samuel Barclay Beckett [bekit] (13. dubna 1906 - 22. prosince 1989)

- irský dramatik a prozaik, představitel absurdního divadla.

Doplňte alespoň 5 informací o životě autora.

Tvorba:

Drama

Čekání na Godota (En attendant Godot) - 1949

Konec hry (Fin de partie) - 1957

Akt beze slov - 1957

Poslední páska (Krapp's Last Tape) - 1958, hra je o hledání identity poslechem magnetofonových pásek, na kterých má pan Krap, v desetiletých odstupech, nahrány důležité fragmenty svého života.

Akt beze slov II - 1959

Šťastné dny (Happy Days) - 1961

Hra (Play) - 1963

Jde a přijde (Come and Go) - 1966

Dech (Breath) - 1969

Ne já (Not I) - 1973

Tenkrát (That Time) - 1975

Nyní - 1982

Prozaická tvorba

Murphy - 1938

Watt - 1945

Molloy - 1951, spolu s dvěma následujícími tvoří trilogii

Malone umírá - 1951

Nepojmenovatelný - 1953

Tso - 1953

Jak to je - 1961

Novely a texty pro nic - 1955 a 1958

Samuel Beckett - Čekání na Godota

Dnes již klasické absurdní drama poprvé uvedené v roce 1953.

Drama tvoří pouze dvě dějství.

- hl. postavy: Estragon (Gogo)

Vladimír (Danda)

Pozzo – pán, ve 2. dějství slepý

Lucky – otrok, ve 2. dějství němý

Co je zvláštního na použitých jménech postav?

Dekorace se omezuje na jeden strom, scéna je tvořena venkovskou cestou.

Právě zde se setkávají dva tuláci, přátelé, Estragon a Vladimír, z jejichž chaotického dialogu vyplývá jen jediné, že čekají na jakéhosi Godota, který by měl změnit jejich životní osudy.

Kdo je to Godot?

Jejich nekonečný rozhovor je přerušen příchodem dvojice pána Pozza s bičem a jeho sluhy Luckyho, který je jako otrok veden na provazu. První z nich ztělesňuje vychloubáčnou a až sadistickou osobu, otrok je naopak bytostí zcela poníženu. Tuláci navazují s Pozzem absurdní rozhovor a po jejich odchodu vstupuje na scénu chlapec, oznamující, že pan Godot dnes nepřijde, ale že se určitě dostaví zítra. Odchodem chlapce končí první dějství.

Druhé dějství je pokračuje takřka opakování dějství prvního. Jedinou změnou je zde, že brutální pán Pozzo přichází a je slepý, že jeho život je závislý na Luckym. Lucky je zase němý. Na konci druhého dějství se opět objevuje chlapec a sděluje, že ani dnes pan Godot nedorazí. Estragon a Vladimír tedy odcházejí s tím, že přijdou opět zítra. Chtějí odejít, ale přitom se ani nepohnou.

Co chtěl autor zachytit na postavách Pozza a Luckyho?

Hra je mnohovýznamová.

Chápejme ji jako tragické podobenství absurdity lidského údělu, jako důkaz, že jediným možným smyslem života je a jediným způsobem, jak si svůj úděl ulehčit, je

Slova si zde dva hlavní protagonisté odrážejí jako pingpongové míčky, jejich úkolem není tomu druhému něco sdělit, ale jen zaplnit co nejvíce ubíjejícího času. Čekání na Godota není tedy hrou o rozbíjení sdělné funkce jazyka, ale hrou

Vladimír a Estragon jsou tuláci, kteří se snad už padesát let pohybují po stále týchž místech, ačkoliv přitom putují z místa na místo, tuláci redukovaní na nepatrné množství fyziologických potřeb a na dvě tři potřeby morální:.....

Vladimír a Estragon jsou víceméně svobodní. Ve hře se na začátku scházejí, pak zase rozcházejí každý na jinou stranu a pak se zase vrací k sobě. Jistě mají někdy jeden druhého dost, ale Vladimír a Estragon jsou parodují sebe i Pozza s Luckym. V celém jejich dialogu nelze přesně rozeznat, která slova mají skutečně sdělnou hodnotu a která jsou řečena jen proto, aby zaplnila mlčení.

Čekání na Godota se neobrací k divákovi s jednoznačnou a ucelenou odpovědí, kterou by do hry autor předem zašifroval. Spíše na něho naléhá sérií krutých otázek, na něž se divák může pokoušet hledat odpověď vlastní. Drama tedy není ani existencialistické, ani absurdní, ale pouze kruté.

Krutost spočívá v tom, že vrhá divákovi do tváře otázky po smyslu hry, po smyslu existence postav, i po smyslu jeho vlastní existence, a odmítá přitom podat odpověď, jež by položené otázky utěšeně zrušila.