



## Appunti: “Aspettando Godot”

### 1) Sospensione dello spazio-tempo

#### LUOGO FISSO (senza via di uscita)

- Nuda strada di campagna con albero e luna
- Delimitazione del set
- Spazio limitale (vita-morte)

#### TEMPO

- Sera = preludio al brusco calare della notte
- “il tempo si è fermato”
- durata incerta del tempo vissuto
- labilità della memoria
- “passare il tempo” cioè “oltrepassare” il tempo fino alla morte
- pausa

#### DINAMICA ATTANZIALE (relazioni tra le azioni)

- Obiettivo fondamentale: aspettare Godot
- Obiettivo immediato: raggiungere una condizione di benessere e appagamento:
  - Alleviare il disagio della scarpa
  - Calmare la fame
  - Togliersi e levarsi il cappello
  - Riposare
  - Vendicarsi

#### STATUTO DEI PERSONAGGI

- Funzioni dell’attesa (didascalie)
- Identità incerta (nomi insignificanti)
- Simmetria delle relazioni ( il **DOPPIO**)
- Coppie di opposti-complementari



ESTRAGONE	VLADIMIRO
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Smemorato, pigro e passivo</li> <li>▪ Ossessionato dal sonno e suicidio</li> <li>▪ Identificazione con la povertà e la sofferenza di Cristo (archetipo dei personaggi)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dinamico, iperattivo e loquace</li> <li>▪ Ragionatore</li> <li>▪ Domina la paura e il disagio</li> <li>▪ Episodio dei due ladroni (salvezza, e collegato al Cristo)</li> </ul>

LUCKY	POZZO
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Remissivo</li> <li>▪ Masochista</li> <li>▪ Doppia personalità: folle/artista intellettuale/buffone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Violento</li> <li>▪ Arrogante, vigliacco</li> <li>▪ Narcisista, sadico ed esibizionista</li> <li>▪ Attore: recita sempre la commedia degli addii e dell'innocenza</li> </ul>
Pozzo-----Lucky	Padrone-----Servo

**RAGAZZO:** incarnazione del messaggero della tragedia greca, non è un personaggio ma una funzione.

### TEMI DELLA CONVERSAZIONE-ATTESA

- Prosaici (le scarpe, il cibo...)
- Esistenziali (vita, morte)
- Religiosi (Bibbia, Cristo)
- Morali (bene-male, inimicizia, vendetta...)
- Filosofici
- Metalinguistica (riferimento alla consapevolezza attoriale)



## DINAMICA STUTTURALE

- Storia circolare
- Due atti
- Cinque scene simmetriche:
  1. un duetto
  2. un quartetto
  3. un duetto
  4. un terzetto
  5. un duetto
- Ripetizione: caduta di energia (anti-climax), indebolimento delle relazioni tra i personaggi.

## LINGUAGGIO

- Parola logorroica
- Conversazione
- Dialogo contrastato da: soliloquio e silenzio
- Funzione fatica (ricerca della comunicazione)
- Citazioni e interrogazioni
- Metateatralità: i personaggi sanno di essere in “teatro”

## PAROLA

- Si riduce a *conatus* (tentativo di parola)
- E' l'unico antidoto all' “horror vacui”
- Virtualità scenica della parola
- **PAUSA:**
  - riflessione inquietante (preludio al salto di qualità banalità-profondità)
  - salto di livello (ndr)
  - ambiguità (portatrice di senso)

## DIDASCALIA

- Separazione tra discorso e movimento
  - Costume



▪ Gesto → Rilievo della dimensione corporea

▪ Voce

### **CORPO**

- Principio primo di realtà
- Fitta gamma di espressività
- Ferita (reale o metaforica)
- Preminenza della sguardo
- Percettività della scena

### **IL SENTIMENTO DEL TRAGICO (greco)**

- Uomo inchiodato alla sua fragilità
- Fatalità / destino (Leopardi)
- Pena e dolore (le lacrime del mondo sono immutabili)
- Schifo
- Morte: figura radicale della coscienza tragica
- L'uomo come essere per la morte

### **LIQUIDAZIONE DELLA TRAGEDIA**

- Demolizione dell'eroe e della sua azione
- Nome: identità incerta e dissociazione dell'asse **MEMORIA-PENSIERO-VOLONTA'-AZIONE**
- Azione "niente da fare", senso d'impotenza
- Attenuazione della responsabilità e della libertà (automatismi, libertà illusoria...)
- Morte: atto mancato, rimosso e sottinteso

### **DOMANDA SUL SENSO DELL'ESISTENZA**

- Albero: come simbolo biblico e cronologico
- Genesi: vita e colpa
- Vangelo: crocifissione.