

Absurdná dráma

- vzniká a rozvíja sa v 50. rokoch 20.st.,

Znaky:

Absurdná dráma sa niekedy nazýva aj **antidráma**, pretože porušuje klasickú kompozíciu **drámy**. Chýba v nej súvislý dej, zápleтка, motivácia konania postáv, rozuzlenie a záver. Nie je rozdelená na dejstvá.

Charakterizovala ju **nihilistická koncepcia života i človeka**, vychádzala z **existencialistickej filozofie** Ľudský život akoby nemal zmysel, neexistuje schopnosť komunikácie, prevláda **pocit odcudzenia**, hrdina je obyčajne osamelý človek, je neschopný komunikovať s inými postavami.

Devalvácia jazyka – neslúži jazyk na dorozumievanie, pretože monológy sú nelogické, chaotické, reč v dialógoch nenadväzuje na jednotlivé repliky.

Je veľmi **subjektívna** - zobrazuje najmä pocity a život jednotlivca.

Prebiehajúci príbeh je neskutočný až **absurdný** a odohráva sa v **neurčenom čase a na neznámom mieste**.

Častým javom v absurdnej dráme je **opakovanie sa situácií** - autori tak chcú poukázať na monotónnosť a kolobeh života a tak vytvárajú pocit beznádeje. Je to spôsobené aj tým, že hry majú veľa krát rovnaký začiatok aj koniec.

Dej sa skladá v množstva **rôznych obrazov a výstupov**, ktoré však **nie sú dejovo pospájané**.

Scéna v divadle je často veľmi jednoduchá - **nemá kulisy a má veľmi málo rekvizít**.

Postavy sú absolútne netypické. Autori ich zobrazujú v cudzom a pre ne nepochopiteľnom svete. Vzťahy medzi postavami sú absurdné a nezvyčajné, **postavy** medzi sebou **nevedia komunikovať**. Veľmi často sa vyskytujú **monológy postáv**, ktoré síce nasledujú za sebou, ale **nenadväzujú logicky**, čo spôsobuje nízku zrozumiteľnosť. **Konanie postáv** tiež často **nekorešponduje s ich slovami**.

Postavy sú **osamelé** a uvedomujú si, že nežijú v reálnej skutočnosti. **Nežijú plnohodnotným životom**, často **konajú bezcieľne**. Postupne to speje až k odcudzeniu samého seba. Postavy sú podriadené modernej dobe, ktorú však vnímajú ako niečo, čo ich ohrozuje.

Na rozdiel od ostatných, či už dramatických alebo iných literárnych diel, sa v absurdnej dráme nevyskytujú **hrdinovia**, v absurdnej dráme sa často hovorí o **antihrdinoch**, ktorí sa správajú absurdne a až groteskne.

Samuel Beckett (1906 - 1989)

- držiteľ NC je írskeho pôvodu, ale väčšinou je považovaný za francúzskeho prozaika a dramatika
- od roku 1937 žil vo Francúzsku

Tvorba:

Čakanie na Godota

- hra nemá dejovú líniu
- na opustenej ceste sa stretávajú dvaja tuláci – Estragón a Vladimír
- medzi nimi sa odvíja chaotický dialóg, z ktorého vyplýva, že čakajú na nejakého Godota

- ten by mal zmeniť ich životné osudy
- počas ich replík prichádza na scénu dvojica Pán Pozzo, ktorý vedie na reťazi otroka Luckyho. Kým pán sa správa povýšenecky, sadisticky, otrok je pokorný, pasívny
 - postavy majú francúzske, slovanské, anglické a talianske meno, akoby autor pocit svojich postáv zovšeobecnil na všetkých ľudí na svete. Prichádza nový deň, ale nič sa nevyrieši
 - hra pokračuje a na konci dejstva sa objaví chlapec ktorý oznamuje, že pán Godot dnes nepríde, ale že príde až zajtra
 - druhé dejstvo predstavuje tú istú scénu a tými istými postavami, len pán je slepý, preto je odkázaný na pomoc otroka
 - postavy opäť opakujú banálnu frázu že čakajú na Godota, ktorý ani v závere hry neprichádza
 - divák sa nedozvie kto je Godot
 - podľa niektorých kritikov je to boh (z angl. God), podľa iných alegória beznádejného čakania, smrti, nádeje
 - postavy sa pohybujú v akomsi začarovanom kruhu z ktorého niet úniku

Eugene Ionesco – autor rumunského pôvodu

Plešatá speváčka Dráma: Plešivá speváčka

- scéna londýnskeho domu,
- jeden manželský pár prichádza k inému manželskému páru na návštevu,
- je tam veliteľ hasičov, slúžka, ktorá sa vydáva za Sherlocka Holmesa,
- veľa postáv a ešte viac rečí, každý „odverlikuje“ svoje pravdy, je to vodopád slov o ničom, ich názory a myšlienky sú plytké, konformné,
- hra končí ako sa začala, len výmenou manželského páru, na začiatku sedia, nudia sa a čakajú Smithovci, na konci sedia a čakajú Martinovci,
- kolobeh absurdného života pokračuje.

Podobná téma o neschopnosti ľudí komunikovať je aj v hre **Stoličky**.

- starí manželia chcú spáchať samovraždu, pozývajú hostí a rečníka, ktorý má predniesť hostom ich poslednú vôľu, pripravia stoličky, komunikujú s pomyselnými ľuďmi, na javisku stále pribúda stoličiek,
- v skutočnosti nikto z hostí nepríde,
- rečník, ktorý sa má za starkých pred ich smrťou rozlúčiť s pozvanými, nehovorí, len vyráža z hrdla neartikulované zvuky.

Nosorožec

“Som posledný človek, zostanem ním až do konca! Nevzdám sa!” - takto znejú posledné slová hlavnej postavy Berengera v hre Nosorožec.

Hra v sebe zahrnuje obsiahle avšak zmysluplné dialógy a úvahy nad svetom, ktorý nás obklopuje. Nosorožec sa odohráva v malom zapadnutom mestečku v južnom Francúzsku. Na tom nie je nič tak zvláštne, ako fakt, že sa v meste objavuje zaujímavý úkaz a to voľne cválajúci nosorožec. Spočiatku mu ľudia nevenujú veľkú pozornosť a svoj objav pripisujú poháriku vína, ale časom už nie je nosorožec len jeden. Zašliapnuté mačky aj psy sú na dennom poriadku. A to je len začiatok. Celé mesto sa začína meniť na nosorožce. A prečo? Je to metaforický obraz na ohrozenie totalitnou nákazou (nosorožec ako človek, ktorého sa nič netýka, nič necíti).