

ABSURDNÁ DRÁMA

- Porušuje tradičné významové a formálne postupy divadelnej hry.
- Nemá súvislý dej.
- Chýba pointa.
- Chýba zápleтка, charakteristika postáv a motivácia ich konania.
- Autori nepíšu hry, ale antihry – namiesto logických príčin uprednostňujú náhodu, namiesto literárneho hrdinu vytvárajú antihrdinu.
- Dekompozícia drámy – teda nemá expozíciu, kolíziu, krízu, peripetiu...
- Cyklická kompozícia – všetko sa točí v blúdnom kruhu.
- Postavy vedú antidialóg – monotónne opakujú nezmyselné repliky, ktoré na seba mnohokrát nenadväzujú, ich komunikácia je nefunkčná.

Prečo sa autori orientovali na absurdnú drámu?

.....

.....

.....

.....

.....

Divadlo, ktoré uvádzalo absurdné hry: ASTORKA KORZO '90

SAMUEL BECKETT

Írsky spisovateľ, písal po francúzsky.

Čakanie na Godota – divadelná hra

- Tragigroteska – tragická groteska
- Hlavný motív: Čakanie, ktoré neprináša výsledok.
- Cyklická kompozícia – točia sa v kruhu.
- Čas a priestor: neurčitý
- absurdná dráma s 2 dejstvami, hra je nadčasová, monotónna, nemá dej a je bez dekorácií, má všeobecnú platnosť, dejové situácie sú stále tie isté, prevláda veľká symbolika, groteskné situácie, zobrazuje pocit absurdity ľudskej existencie - bez cieľa, nádeja a pohybu vpred, koniec hry je na divákovi, názov hry akoby mal dve časti



Konflikt: nie je vyhradený, ako by sa nerozvíjal

Dialóg: - monotónny, banálny, neposúva dej dopredu, prehovory postáv sú krátke, slová sa opakujú, hromadia sa frázy – myšlienka neschopnosti ľudskej komunikácie, repliky – nenadväzujú na seba,

- vyznačuje sa množstvom otázok, na ktoré divák nedostane odpoveď,
- nezmyselnými dialógmi vypĺňajú čakanie, zabíjajú čas (v bežnom živote – výmena info)
- zápleтка aj vyvrcholenie chýba, budúcnosť sa stráca.

