

24. ANTIROMÁN, ANTIDRÁMA

V 2. polovici 20. storočia vzniká vo Francúzsku nový román. Spisovatelia tvrdili, že éra románu už zaniká a zdôrazňovali, že v jednom diele nemožno zachytiť skutočnosť v celej šírke. Nepochybovali o objektívnosti sveta a nesnažili sa ani o jeho vysvetlenie, uspokojovali sa s konštatovaním, že svet jednoducho je, teda existuje. Patrí sem **Alain Robbe-Grillet**, **Michel Butor**, **Claude Simon**.

Znaky:

1. Odmietajú tradičnú kompozíciu románu
2. Snažia sa riadiť rozumom a vyhýbať sa fantázii
3. Dôležitý je pre nich dialóg, pretože vyjadruje psychiku hovoriaceho, odmietajú monológ
4. Prevládajú skôr opisy, čím sa dej potláča
5. Typické prostredie je spleť ulíc, labyrinty
6. Človek nie je schopný žiť vo svete, ktorý si vytvoril

Alain Robbe-Grillet

Debutoval románom **Gumy**. Toto dielo má kompozične znaky antickej drámy (prológ, úvod, 5 dejstiev, epilóg). Rozprávač v románe nefiguruje a román je založený na detektívnej zápletke, ktorá zostáva nevyriešená. V prológu sa stretávame s obeťou, vrahom, ale aj okolnosťami zločinu. Profesora Duponta sa snaží ktosi zavraždiť, pokus je však neúspešný a on sa z obavy o svoj život skryje na súkromnú kliniku k priateľovi. Jadro románu tvoria rozličné úvahy o profesorskej smrti, o prenasledovaní vraha, ktoré má na starosti detektív Wallas. Wallas v domnení, že strieľa na vraha zabije Duponta. Hľadá vraha a nakoniec zisťuje, že vrahom je on sám (Oidipovský syndróm). Stáva sa tzv. otcovrahom.

Antidráma

Vzniká v 2. polovici 50. rokov a zaoberá sa existenciou človeka.

Znaky:

1. Chýba súvislý dej, zápletky, aj rozuzlenie
2. Konanie postáv nie je motivované ničím
3. Hrdina je obyčajný človek, ktorý nevie komunikovať
4. Monológy aj dialógy sú nelogické a vôbec na seba nenadväzujú
5. Dej sa odohráva na tom istom mieste a scéna sa nikdy nemení

Samuel Beckett

Čakanie na Godota je hra v 2 dejstvách, ktorá sa odohráva v neurčitom priestore a čase. Jedinou kulisou je strom, pri ktorom sa stretávajú dvaja tuláci Vladimír a Estragon. Čakajú na akéhosi Godota, ktorý má rozhodnúť o ich ďalšom osude. Nie je však jasné kedy príde, a ani nevedia, kto to je. Vladimír a Estragon vedú medzi sebou nezmyselné rozhovory a medzičasom na scénu prichádza malý chlapec, ktorý oznamuje: „Pán Godot ešte neprišiel, možno príde zajtra.“ Prvé dejstvo uzatvára príchod pána Pozza s bičom a jeho sluhom Luckym, ktorého vedie na reťazi a je ovešaný rôznymi predmetmi (kufor, skladacia stolička, piknikový kôš). Druhé dejstvo je opakovaním prvého, ale pán Pozzo oslepne a je odkázaný na svojho sluhu Luckyho. Opäť prichádza chlapec so slovami: „Pán Godot ešte neprišiel, možno príde zajtra.“ Nakoniec sa Vladimír a Estragon rozhodnú, že sa obesia zajtra, ak by opäť Godot neprišiel. Je to hra o čakaní, ktorá neprináša žiadny výsledok, je o neschopnosti komunikácie medzi ľuďmi, ktorí blúdia v začarovanom kruhu. Ani v závere hry sa nedozvedáme, kto je Godot. Môže to byť boh, smrť, nádej, čakanie na niečo.

Eugen Ionesco

Predstavitel' absurdnej drámy, ktorý svojimi hrami odhaľuje komickosť, ale aj tragickosť sveta.

Plešivá speváčka – Názov absolútne nekorešponduje s dielom a východiskovú situáciu tohto diela tvorí návšteva známych a všetko ako keby bolo obrátené naruby. Rodina Smithovcov je priemerný anglický pár, ku ktorým prichádzajú na návštevu Martinovci. Počas večere vedú medzi sebou nezmyselné dialógy, konverzáciu o počasí, o jedle, dookola opakujú banálne frázy, no v skutočnosti si nemajú čo povedať. Centrom Ionescových diel je najmä jazyk, v ktorom využíva kliše a hromadí výrazy, ktoré groteskne deformuje.

Stoličky – Starý manželský pár sa rozhodne dobrovoľne rozlúčiť so životom, preto si pozvú hostí a rečníka, no rečník rozpráva len pred prázdny stoličkami, vydáva nejaké pazvuky, ktorým nikto nerozumie a hostia existujú len v myšli starých ľudí.

Nosorožec – Hra s fantastickým námetom, kde nosorožec predstavuje zlo.