

## **POROČILO STROKOVNE ŽIRIJE ZA PODELITEV NAGRADE SLAVKA GRUMA 2022**

Člani žirije za nagrado Slavka Gruma in nagrado za mladega dramatika 2022 smo natančno prebrali vseh 38 besedil, ki so bila poslana na oba natečaja – 29 za nagrado Slavka Gruma in 9 za nagrado za mladega dramatika.

Natečaj je bil drugič izpeljan po spremenjenih pogojih in izhodiščih, po katerih lahko sodelujejo samo neobjavljena in neuprizorjena besedila. Žirija festivalu zaradi pomembnih problemov, ki jih povzroča ta odločitev, saj v bistvu onemogoča, da bi lahko upoštevali celoten spekter novih dramskih besedil za slovensko gledališče v obdobju, ki ga festival pokriva, predlaga, da festival znova dobro pretehta določila vseh natečajev, ki potekajo ob festivalu Teden slovenske drame, ter upošteva tako njihov temeljni namen kot način, kako se ga najbolje doseže. Nadalje ugotavljamo, da je bila letos bera prijavljenih besedil za nagrado za mladega dramatika izjemno raznolika in kakovostna, zato bi kazalo v prihodnje uvesti tudi nominacije oziroma vsaj omembe širšega izbora besedil za omenjeno nagrado.

Po branju prispelih besedil in obširni razpravi med člani žirije je postalo očitno, da je bera v obeh kategorijah raznolika. Hkrati se je razkrilo dejstvo, da je mlada dramatika obrtno in kvalitativno bolj uravnotežena kot dramatika, ki se poteguje za veliko nagrado, kar je svojevrsten paradoks. Dramsko pisanje je tudi tokrat lepo razvejano, na žalost pa ga včasih zaznamujejo tudi površnost, obrtna neizdelanost in nedoslednost ter včasih celo začetniške napake. V najboljšem delu, ki pa je žal manjšinski, se tematska in motivna raznolikost kaže tudi v zvrstni raznolikosti in izdelanosti, kar priča o tem, da je slovenska dramatika daleč od tega, da bi bila v krizi in da se v najboljših legah zaveda svojih prednosti in čeri, ki prežijo nanjo tako pri uprizarjanju kot tudi v preveč dramatizirani družbi. Dejstvo, da so sodobna dramska besedila velikokrat na meji ali čez mejo distopičnosti, pa je gotovo že stvar hiperpolitiziranosti in krize demokracije, ki smo jim priča v zadnjih letih.

Žirija tako soglasno izbira štiri nominiranke ali nominirance, hkrati pa več intrigantnih besedil mladih dramatičark in dramatikov, ki obravnavajo relevantne, sveže tematike in ki jim pri tem velikokrat uspe izumljati singularne jezike dramskega, postdramskega in

dramskega po postdramskem. Zvrstno so ta besedila raznolika, včasih tudi hibridna, sveža, z nekaj še ne čisto razrešenih dilem na ravni sižerja in fabule. Včasih so za uprizarjanje izziv, a večinoma izziv, ki lahko prinese tudi gledališke presežke, tako užitek branja kot užitek gledanja.

Članica in člana žirije:

Vesna Jevnikar (predsedujoča)

Jakob Ribič

Tomaž Toporišič

#### **NATEČAJ ZA NAGRADO SLAVKA GRUMA NOMINIRANA BESEDILA**

*logocentrična komedija za sedem punc o delcih, revoluciji in gledališču*

*Weltschmerz*

*Usedline*

*Zgodba o bakrenem kralju*

#### **UTEMELJITVE**

*logocentrična komedija za sedem punc o delcih, revoluciji in gledališču*

V gledališču, ki je v času zaprtja osamelo, so ostale le igralke, ki so tam zato, da ga čuvajo in skrbijo zanj, to se pravi, da čistijo, zalivajo rože ipd. Že na ravni narativnega okvira se tako pojavlja prispodoba ženske, ki ji je naloženo, da dežura, varuje, skrbi in neguje, poanta pa je, da namesto tega stvari vzame v svoje roke, jih uporabi sebi v prid in napravi spremembo, da, torej, rečeno v konkretnem primeru, igralke izkoristijo emancipatorni in mobilizacijski potencial gledališča, z njegovo pomočjo posežejo v obstoječi družbeni red in ga spremenijo, kot se je to, denimo, primerilo v 19. stoletju, ko se je belgijska revolucija začela prav v

gledališču. Toda, kot ugotavljajo protagonistke, se mora za kaj takega najprej spremeniti gledališče samo. Ko namreč igralko ostanejo same s svojimi vlogami, jih začnejo preigravati in o njih kritično premišljevati, ugotovijo, da tudi domnevno najbolj emancipirani in feministični liki niso (vedno) na ravni svojega pojma, to se pravi, da tudi njihov upor proti patriarhalnemu modelu sveta ni (nujno) zadosten. Lepa Vida, denimo, se upre vlogi gospodinje, ki mora skrbeti za otroka in moža, toda takšen upor, »da zapustiš otroka in greš z drugim«, »delajo moški, ne ljudje«, konstatira ena izmed igralk, in v končni fazi Vida, tudi ko zbeži, z mislimi ostaja doma, zaradi slabe vesti pa na koncu celo naredi samomor. Tudi upor papežinje Ivane ni zadosten – do papeškega položaja pride tako, da prikrije svoj spol, da se spremeni in začne obnašati kot moški, uspe ji torej kot moškemu, ne kot ženski, nasprotno pa grška kraljica Helena sicer igra na svojo ženskost, toda tudi to je ženskost le skozi moški pogled, Helena se tako rekoč objektivizira in postane seksualni objekt. Vsem trem mitom je torej skupno, da v svojem uporu uspejo, vendar uspejo znotraj patriarhalnega okvira, ki se mu, namesto da bi ga igralko spremenile, vsaka prilagodi na svoj način. To je tako, ker so tudi obstoječe zgodbe in vloge, najsibo resničnih ljudi ali oseb iz fikcije, pa tudi drugi kulturni vzorci v gledališču (in umetnosti) podani skozi normativni okvir, ki je bil in je v veliki meri še vedno pretežno določen skozi moški pogled. Sleherni upor proti dominantni ideologiji svojega časa je zato vselej zahteven, meriti mora na pozicijo izjavljanja, na okvir, znotraj katerega se izreka, in sorodno tudi igra ne ponuja enostavnih in moraličnih odgovorov. Namesto tega napotuje na občinstvo, ki bi odkrilo »dvoumnost besed, vrednot, človeka«, sprevidelo »konfliktnost sveta«, navsezadnje pa morda »svoja prejšnja prepričanja« opustilo in sprejelo »negotov pogled na svet«.

### ***Weltschmerz***

*Weltschmerz* je igra o današnjem času, ki uporablja vzporedno in hkrati več dramskih postopkov in matric: od realistične in veristične do antiutopične in groteskno-satirične. Dramski avtor rapsod jo postavi v tipično blokovsko naselje, ki bi bilo lahko tudi slovensko. Hkrati pa smo priča bujni domišljiji, s katero poveže več tipov in situacij, ki jih na prvi pogled (tega ustvarja govorna lega, ki je izrazita simulacija pogovornega jezika) uprizarja s pomočjo zaporedja klišejev. Trinajst dramskih likov, razpršenih v sedem stanovanj, prihaja v različne interakcije, ki izrišejo mikro socialno okolje pripadnikov različnih spolov, starostnih skupin,

etničnega porekla, izobrazbe. Z novo normalnostjo, ki jo je oblikovala epidemija covid-19, se spopadajo vsi, a nihče ne najde prave izhodne strategije, nad vsem pa orwellovsko bedi fantomski »Center« za zajezitev epidemije, ki se je prelevil v center moči, nadzora in ustrahovanja. Prizori si sledijo s stopnjujočim se tempom, vedno večjo agresijo in (samo)destrukcijo. V na videz čisto realistično opisanem svetu ves čas nastajajo povečave in pomanjšave, ki like kot male »junake našega koronskega časa« približajo bralcu in gledalcu brez moraliziranja ali spuščanja v esejistični (dis)utopizem. Toda vsemu navkljub se znajdemo *in medias res*: razpoke, ki nastajajo v na videz še vedno obvladljivem svetu, postajajo vedno bolj groteskne, položaj junakov neboljšen, svet, kot da meča iz tira. Presežnost pa *Weltschmerz* doseže s katapultiranjem na videz realističnega besedila v hiperrealnost s pomočjo posebnega sistema didaskalij, ki so izjemno goste, natančne, detajlirane, včasih zaradi kompleksnosti na videz neuprizorljive, a dosežejo, da se bralec še bolj neposredno in celostno prepusti rapsodovim igram z resničnostjo in o resničnosti. In s posebno metafizijsko uporabo opomb pod črto, ki začrtajo esejizacijo tega dramskega hibrida. Prav te zarišejo posebno atmosfero, značilno za pisca. *Mahov hrošč* je tako drama, ki zrcali čas po postdramskem, v katerega prispeva nekaj dragocenih izvirnih rešitev.

### ***Usedline***

Ko se po Mamini smrti družinski člani in članice zberejo, da pospravijo stanovanje in ga pripravijo na odprodajo, se znajdejo pred nalogo, ki je težja, kot se zdi na prvi pogled. Skupaj morajo namreč pregledati stvari, ki jih je Mama pustila za sabo, in se odločiti, kaj storiti z njimi: ali jih odpisati in odvreči ali pa jih raje vendarle ohraniti in zadržati. Toda takšna odločitev odpira nadaljnja vprašanja – kaj s temi stvarmi početi? Kam jih shraniti? In sploh – kdo jih bo obdržal? Materialni kosi in reči zvečine končajo kar v škatlah, škatle pa pozabljene v kleti, toda, kot ugotavljajo protagonisti igre, ne gre le za materialije – tu so tudi različni dogodki, vtisi in spomini iz preteklosti, ki se z leti postopoma nabirajo in usedajo v vse večji kup. Usedlin namreč ne puščamo le *za sabo*, pač pa tudi v drugih, konec koncev pa se nabirajo tudi v nas samih. Igra je tako dokument nekega življenja, njegov odtis – tu ni posebej presenetljivih ali presunljivih zapletov in preobratov, ni nobenih velikih zgodb ali

posebej napetih situacij, niti kakšnih bistveno ambicioznih likov. Vse je zelo preprosto, enostavno, nemara celo banalno ali trivialno, toda prav skozi takšne partikularnosti, specifičnim osebam lastne in intimne drobce, tekst vstopa v obče in tako iznajde način, kako seči prek sebe in do nas. Čeprav ne gre za kakšne velike dogodke ali zgodbe, marveč za malenkosti, detajle, podrobnosti, ki se nam v času, ko se nam dogajajo, nemara niti ne zdijo tako pomembni in jih morda niti ne opazimo, nas prav takšni majhni drobcici, ki se postopoma usedajo na dno naše biti, definirajo in konstituirajo kot osebnosti. Tej ideji tekst spretno sledi tudi na ravni dramske strukture, ki je zgrajena iz prav takšnih drobnih vtisov in fragmentov ter spisana v skorajda že (hiper)naturalističnem slogu.

### ***Zgodba o bakrenem kralju***

Nenavadna pesniška igra uveljavlja drugačno teatralnost v dialogu s slovensko poetično dramo Daneta Zajca in Gregorja Strniše, hkrati pa tudi v intimnih dvogovorih z Beckettom in njegovim svetom absurda. Eliotovska pusta dežela, ki jo pesniško-dramsko postavlja *Zgodba o bakrenem kralju*, je izpraznjena vseh sledi misli in znotraj tega tudi distopična, tako čas, v katerem smo živeli zadnja leta. Svet, ki ga ubeseduje v sublimirani govorici poezije, je prazen in brez smisla. Kralj, ki nas asociira hkrati na Camusovega Kaligulo in Jarryjevega Ubuja, oznanja nekakšno artaudovsko kugo, uničuje vse in vsakogar, celo to, kar je že mrtvo. Kralj ostaja sam, resda ga, tako kot Kralja Leara iz Shakespearjeve poslednje igre vseh iger, kot jo je označila zgodovina, spremlja norec. In resda se na obzorju njegove zavesti izrisuje kraljica ali ženska, ki pa je bolj onstran kot tostran bivanja. In tudi Bog, ki se pojavi kot nekakšen dokaz popolne odsotnosti smisla v tem simulakru modernistične geografije, ki ga predstavlja ta drama po dramati, se končno z besedami rapsodke zapiše takole: »In Bog je – dodajmo končno – res mrtev.« Toda metafora kralja v tej pesniški igri se izkaže kot metafora za sodobni svet, njegove skorajda že kanibalistične vodje, in nas same, bralce in gledalce, ki smo kot sodobni subjekti izpostavljeni odtekanju časa in odsotnosti smisla, ki se je izmuznil med našimi prsti kot najtanjši pesek in za seboj pustil zgolj prašne sledi. Ta čista in umetelno izpisana pesniška igra ubesedi in utelesi serijo ponavljanj in razlik ter nas pri tem uroči kot poezija in dramatika hkrati ali – še bolje – kot dramski impulzi na rezilu pesniške ostrine.