

Utemeljitive nominacij (razvrščene po abecednem redu naslovov):

Iza Strehar: *IZKORISTI IN ZAVRZI ME*

Dve sestri in dva fanta, vsi v dvajsetih, si za popestritev vsakdana, hitrih in neobveznih kopulacij, drog in alkohola omislijo dodatno zabavo: na literarnem večeru bodo stopiti v stik s pesnikom iz zakotja, da bi se neposredno in od blizu naslajali nad njegovim pesnjenjem. Dejan, pesnik, namreč piše o mrtvih in o junaštvu, skozi mračne pesniške podobe poskuša ustvariti angažiran odnos do sveta in opozarjati na kri in nasilje, ki sta se v svetu, v katerem bivajo, skrila in potuhnila. A družčina po literarnem večeru doživi prometno nesrečo, avto je uničen, to pa sproži medsebojno obračunavanje, ki razkrije, kako protagonisti delujejo: vsak je proti vsem, namesto prijateljstva sklepajo zaveznitva, med njimi pa poteka tudi boj za prevlado in položaj. Obe sestri sta namreč zaljubljeni v istega prijatelja, ena bolj neobvezno, zato lahko nekdanjo seksualnost uporablja kot orožje za obračun, druga je spoznala iluzornost zveze in odhod odigrala po svoje. Igra tako prikazuje zaprto družčino v izrednih razmerah, ko pod vplivom alkohola in drog počasi kaže svoje prikrite plati, kar omogoča zaostrene replike, hkrati pa se v svojem početju dotakne tudi sicer za mlade perečih tem, nepotizma pri zaposlovanju in nezaposljivosti izobraženih, ki so se primorani začasno udinjati na neprimernih in podplačanih delovnih mestih, emocionalne izpraznjenosti ob vseprisotni in na videz neproblematični spolnosti, pomanjkanja odgovornosti, predvsem pa na primeru ožje družčine razkriva odsotnost vsakršne empatije, namesto nje sta tu surova igra moči in boj vsakogar proti vsem. Igra je spisana v zaostrenih replikah, jezik je generacijsko prilagojen in blizu pogovornemu, celoten zaplet pa spremljamo skozi hitre in včasih simultane prizore, z montažo dogajalnih časov, nekatere prizore vidimo v retrospektivi in konec, se nam zdi, postavi mlade v položaj, ko se morajo soočiti s posledicami svojega početja.

Tjaša Mislej: *NAŠE SKLADIŠČE*

Štiri ženske delajo v skladišču ogromne trgovine. Pogovarjajo se o delu in še več o drugem: vsaka ima svojo zgodbo, svoje sreče in nesreče, svoje upe in strahove. Bojijo se, da ne pride šefica in jih zaloti pri bogvekakšni delovni nedisciplini; ali da s seboj pripelje celo direktorja, ki zna govoriti le o optimizaciji, kar je druga beseda za odpuščanje.

Skratka, socialna drama. Samo da je v resnici smešna. Potemtakem komedija? Pravzaprav res, mogoče celo farsa, le da je v bistvu žalostna. Realistična? Dovolj, da je absurдна. Iz našega okolja in časa? Iz našega, čeprav je tako rekoč utopija. In sicer bolj negativna, distopija, kot se dandanes reče po ameriškansko. Takšna, ki je tik za vogalom: ali bo vsak čas napočila ali je pravkar prehitela, minila in že postala preteklost.

Svet je sama zaprta škatla: skladišče je zaprta škatla, v kateri je neznansko število manjših škatel, ki vsebujejo različne stvari, od fižola do ... Ena od njih, a posebna, je magična škatla, televizor, ki je hkrati znotraj in zunaj. (Tudi če bi bil oni drugi okvir, ki se imenuje monitor, *nadzornik*, ne bi bilo nič drugače.) In pravzaprav je tudi oder še ena taka škatla, ki je hkrati notri in okrog.

Kakšen je človek, ki živi in preživi v takem svetu? Najbrž mora biti naiven. Točneje, tako kot vojak v svetu vojne: naiven ali pa pokvarjen.

Naiven človek je nekaj, naivno upodobljen človek pa nekaj drugega. Nekaj drugega, že res, a ve se, da mora biti dramski pisec svojim osebam blizu, od sebe pa stopiti korak stran

(pogosto pozabljeno v svetu, kjer se iz vseh zvočnikov razlega in z ekranov migeta *jaz*). Mora biti, skratka, *čuteči pripovedovalec*, kot ga imenuje nedavna Nobelova nagrajenka. A koliko sme tak pripovedovalec biti pametnejši in večveden od svojih upovedencev? To vprašanje je tu odprto, dovolj je še priložnosti, da, kot pravi Beckett, poskusimo znova in propademo bolje.

Včasih v skladišče zatava kakšen kupec. Tudi kakšen, ki si želi kupiti, kar ni naprodaj, in to plača z ... ne prehitujemo. Včasih pride novinar, ki bi rad svoje občinstvo osrečil in ogorčil z zgodbo iz resničnega življenja, vendar mu življenje naših delavk ni dovolj resnično. Kako bi tudi bilo? Ko pa je življenje v škatli.

Simona Semenič: *RABLJENA ROBA*

Potrpežljivo, vse do konca, do zadnjega diha, vsi z bralcem/gledalcem vred upajo na čudež, kajti samo čudež lahko reši mlado punco, ki jo pripeljejo v bolnišnico po prometni nesreči. Njej je čudež že to, da se je odpravljala na zmenek, in tudi sicer imajo vse vpletene z zmenki skoraj več opravka kot z reševanjem; skoraj toliko kot s pričakovanjem čudeža. Ker so tudi zmenki čudežni, kadar gre za Janeza, ime je seveda generično, on ima najlepšega tiča na svetu, pravi ena od očitvidk, in z njim so obsedene in okoli njega se prekrivajo skrivnostne zgodbe na kliniki ob nesreči in pričakovanju čudeža prepletenih. *Rabljena roba* je igra o prepletajočih se ženskih usodah, o njihovih poželenjih, o izrabljenosti, utrujenosti materiala in minevanju, kar je v prostoru, kjer se vse skupaj dogaja, na bolnišnični urgenci, še bolj podčrtano. Igra je spisana z dobršno mero potujevanja: tukaj je mlado dekle, ki se nam predstavi tako rekoč z meje med življenjem in smrtjo, pa tudi glas nekoliko starejše pripovedovalke, tiste, ki ves čas pada s postelje proti tlom in prizemljitvi. Ob tem meša čase: kar se je in kar se šele ima zgoditi, je stisnjeno v eno; časovni žepki, tudi takšni, ki nas napotujejo na tekoči trak v perutninski klavnici, le-to privzdignejo v prisposodbo jalovosti in ponovljivosti naših gonov. *Rabljena roba* govori o ženski želji neposredno, govor poželjivk o tistem, ki jih vse združuje, ker ima univerzalen ključ do njihovih src in tistega okoli njih, teles, se približuje trivialnim klišejem, opazen je preplet različnih govoric, tudi obarvanost z dialektom, ki zaznamuje govorce in pogloblja njihovo karakterizacijo. Drama, ki z mehkim in fantastičnim drsenjem skozi čase in situacije kaže notranje, psihične procese vpletenih; ti so na sledi idealiziranja objekta želje: osvobojeni in nezadržni. Pravzaprav je od poželenja in libida močnejša samo smrt.

Katarina Morano in Žiga Divjak: *SEDEM DNI*

Besedilo *Sedem dni* je niz sedmih zgodb in situacij, ki so organizirane kot dnevi v tednu, kar kaže določeno zaključenost in ponovljivost; dramski fragmenti si sledijo od priprave na nov krog dela in zaključijo s tistim, zaradi česar sploh delamo, kar delamo, torej s prostočasnimi in razvedrilnimi opravili. Niz epizod iz vsakdana oziroma omnibus sledi različnim življenjskim obdobjem, od mladega para, ki išče najemniško stanovanje zase in za prihajajoči naraščaj, prek živčnega zloma nekdanjega mojstra varilstva, ki zdaj našemljen v kravo animira otroke v nakupovalnem središču, in frenetične izpovedi preobremenjenega kreativca, ki mu ne gre in ga stiskajo roki, on pa pritiska navzdol na tiste še bolj odrinjene in nemočne ... Brat in njegova v tujino preseljena sestra ob usodi stare psice ugotavljata, da se je svet postaral in razpršil, medtem ko družinski izlet razkrije nefunkcionalnost družine, preutrujenost in slabo

vest staršev. Prav vse dramske osebe so izpostavljene degradaciji, življenje se jim je obrnilo proti pričakovanjem. *Sedem dni* je minimalistično spisano besedilo, s pomenljivimi premolki, ne gre za razkrivanje velikih ali potlačenih resnic preteklosti, socialno dno, brezpravni zdomski delavci, ki so jih zafrknili z neplačevanjem prispevkov, so presvetljeni s pozicijo birokratov, ki jim ne morejo pomagati, tudi če bi hoteli, ker je celoten sistem tog in nepravilen. V besedilu, ki ponuja družbeni prerez skozi generacije, izgubljajo vsi, svet se kaže kot prostor postopne degradacije. Kljub temu pa v atmosferah in karakterizaciji natančno izpisano besedilo ni brez humorja in ironije že pri izbiri tem, ki jih načenja, niti pri spretnem izpisovanju replik, ki so ozemljene in kar najbolj podobne verističnemu govoru. *Sedem dni* predstavlja prerez današnje družbe in poskuša biti pri naboru tem in motivov čim širši, da bi se toliko bolj pokazalo stanje na potrošništvo, brezbržnost in posameznikovo nemoč obsojenega sveta.

Simona Hamer: VSE OK

Vse OK je igra o delovnem kolektivu na obveznem neobveznem druženju, ki naj bi ga izklesalo v homogeno in kompaktno skupino, v učinkovit delovni stroj z zamenljivimi deli. V ta namen se v tistem času, ki mu je težko reči delovni, manjkati pa tudi ne smeš, namenijo v sobo pobega. Kjer se zgodi marsikaj; ne le, da morajo reševati naloge, zaradi nespretnega hišnika zmanjka tudi elektrike, in ker začnejo nekateri med njimi petkovo veseljačenje že v tem službenem podaljšku in pretiravajo z vnosom, se vsa vnaprej napeta situacija še zaostreje. Med sodelavci, njihovimi nadrejenimi in lastniki uspešnega zagonskega podjetja so trdni hierarhični odnosi, ključni red je določen, vendar nestabilen, zato v zaostrenih razmerah izbruhnejo (stara) rivalstva, pokaže pa se tudi skrita plat udeležencev igre; enim se zdi, da so luzerji, drugim, da so bolj zmagovalci, kot jih vidi okolica, vsi pa prikrivajo to in ono in imajo obenem izdatno slabo vest, saj so kot da v službi medtem, ko jih pričakujejo doma, kjer pa so prav zaradi nenehne službene obremenjenosti tudi po lastnem prepričanju premalo aktivni. To turbulentno družščino igra *Vse OK* presvetli s tremi zunanjimi liki, z organizatorico sobe pobega, čistilko in nekdanjim hišnikom, ki imajo svoje poglede na timbilinge in na vedenje skupin, zaprtih v iskanju možnosti izhoda. Govor treh opazovalcev je izrazito prizemljen, prerivanje za položaje na vrhu jih ne zanima in tako opravljajo funkcijo zdravih rezonerjev dogajanja, so pogled od zunaj. Dramske osebe na obeh straneh zaklenjenih vrat svoj notranji svet doživljajo intenzivno, kar se kaže skozi poetične in razsekane notranje monologe, v njih se razkrivajo zatajevane skrivnosti in prikrita hotenja udeležencev igre; skoznje se nam prikazuje stanje sveta, ki je do konca tekmovalno in kjer se vsako odstopanje obrne in uporabi proti tistemu, ki kakorkoli izstopa. Igra je spisana dinamično, menjavajo se zaostrene replike članov ekipe/delovnega kolektiva, njihov potlačeni miselni svet je artikuliran v izrazito sodobnem jeziku, pri najbolj *kul* tipih je tudi poln angleščine, ki je sploh edini *kul* jezik za *kul* tipe, s tem pa *Vse OK* začrtuje robove sveta, v katerem so vsi malo prekurjeni, napeti in tesnobni, kar pa seveda prikrivajo za nasmeški, ki naj kažejo njihovo kar najboljšo kondicijo in uspešnost. Igra tako sondira različne situacije v našem krasnem modernem svetu in kaže, kako brezizhodne so, če nanje pogledamo od blizu in od znotraj.