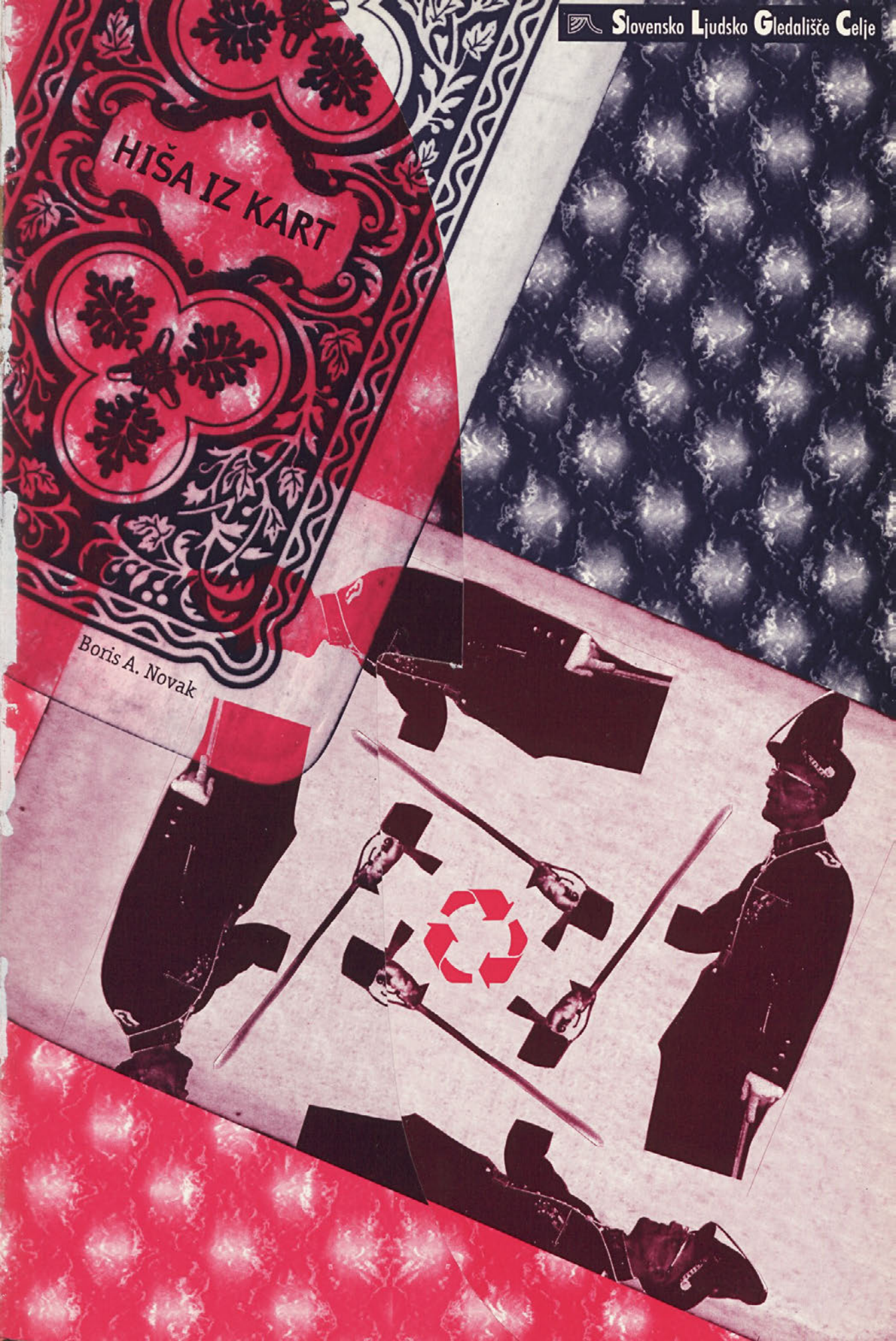


HIŠA IZ KART

Boris A. Novak



Boris A. Novak

# HIŠA IZ KART

KRSTNA UPRIZORITEV

Ves svet je oder in oder je ves svet,  
Med svetom in odrom zija neznansko  
Odrta rampa - notranji nož in rana, sled  
Razlike, smrt, ki nosi živo masko . . .

In vse je igra. Igra je nič, ki gradi  
Hram iz dlani in ljubezensko gnezdo v očeh.  
Igra je čarobno zrcalo nekdanjih dni.  
Igra priključuje odsotnost v strah in v smeh . . .

Vsak trenutek je igra na življenje in smrt:  
Čas meče kocke prostora, podoben otroku,  
Ki v krutosti odkrije najlepši vrt . . .

O, vrtinec: na vrtilnem odru sveta  
Se predstava vrti v neskončnem krogu ! . . .  
Sonce je žaromet na vrvišču neba . . .

(Boris A. Novak: Kronanje, MK, Ljubljana  
1984, prvi sonet sonetnega venca Harlekin)

Režiser: Aleš NOVAK

Dramaturg: Janez VENCELJ

Scenografka: Barbara MATUL

Kostumografka: Stanka VAUDA

Skladatelj: Primož AHAIČIČ

Lektor: ARKO

Oblikovalec luči:

Andrej KOLEŽNIK

Korepetitor: Miro PODJED

## Igrajo:

Jolly Joker

Tomaž Gubenšek

Križev as

Stane Potisk

Križev kralj

Miro Podjed,

Križeva kraljica

Nada Božič

Križ 10

Bojan Umek

Križ 7, Rabelj

Simon Dobravec

Pikova dama, Karo dama

Jagoda Vajt

Pikov fant

Igor Žužek

Karo fant

Igor Sancin

Srčeva dama

Manca Ogorevc

Srčev fant

Renato Jenček

Vodja predstave: Sava Subotić - Šepetalka: Ernestina  
Djordjević - Lučna mojstra: Izidor Korošec, Rudi  
Posinek - Zvokovni mojster: Stanko Jost - Krojača:  
Adi Založnik, Marjana Podlunšek - Frizerka: Maja  
Dušej - Odrski mojster: Miran Pilko - Rekviziter:  
Franc Lukač - Garderoberki: Amalija Baranovič,  
Melita Trojar - Tehnični vodja: Vili Korošec

Premiera: sobota,  
15. oktobra 1997

# BORIS A. NOVAK

Rodil se je 3. decembra 1953 v Beogradu. Diplomiral je iz primerjalne književnosti in filozofije v Ljubljani in nato delal kot dramaturg in urednik. Je pesnik, pripovednik, dramatik, literarni teoretik in prevajalec.

## **Dramatika:**

Dramski diptih: Vojaki zgodovine (dramska kronika 1918-48) in Hiša iz kart (igra), 1988

## **Lutkovne in radijske igre za otroke:**

V ozvezdju postelje, 1983; Kdo je napravil Vidku srajčico, 1983; Nebesno gledališče ter Mala in velika Luna, 1984; Prizori iz življenja stvari, 1991; Stotisočnoga in Mojca Pokrajculja, 1995

## **Poezija:**

Stihožitje, 1977; Hči spomina (lirske pesnitve), 1981; 1001 stih (pesnitev), 1983; Kronanje (sonetni venci) 1984, Vrtnar tišine - Gardener of Silence, 1990; Oblike sveta (pesmarica), 1991; Stihija, 1991; Vertigo, ZDA, 1992; Mojster nespečnosti, 1995

## **Poezija za otroke:**

Prebesedimo besede!, 1981; Domišljija je povsod doma, 1984; Periskop, 1989; Blabla, 1995

## **Pravljici:**

Nebesno gledališče, 1990; Mala in velika Luna, 1994

## **Esejistika:**

Oblika, ljubezen jezika (primerjalna verzologija), 1995



# ZALEŠ NOVAK

Rodil se je leta 1973 v Mariboru, kjer je tudi končal gimnazijo. Na AGRFT je diplomiral iz gledališke in radijske režije s Hiengovo Lažno Ivano.

V sezoni 1995/96 se je prvič predstavil celjski publiki z režijo Ende-Venceljnovega Čarobnega napoja.

Režiral je še Ljudožerce Gregorja Strniše in lani v MGL v Ljubljani Enquistovo dramo Iz življenja deževnikov. Poleg gledaliških predstav je režiral že več radijskih iger.

# PRAVILA IGRE

Hiša iz kart je poetična igra. Komedija o strašnih rečeh. Sodobna moraliteta. Smešni mrtvaški ples.

Bistvena je vezanost kart v snope, v serije, v nize. Ambicija te igre je uprizoriti kompjutersko serialnost današnjega sveta, v katerem posamezno življenje ne pomeni več enkratne, neponovljive vrednosti, ampak zgolj zamenljivi člen v total(itar)nem sistemu.

V svetu tovrstne igre tragičnost seveda ni možna. Pravila igre sicer predstavljajo devalviran ostanek nekdanje Usode ter bistveno določajo in odločajo o "dejanju in nehanju" kart, vendar same karte ne vsebujejo več tiste Subjektivitete, ki bi jih vzpostavljala kot junake.

Tako je srhljivost uprizorjenega boja na življenje in smrt relativizirana z naravo Igre, kjer padec karte po eni strani predstavlja smrt, po drugi strani pa zgolj potezo v Igru podobic.

Osebnost ne verjamem v prerokovanje s kartami. Trdno pa sem prepričan, da igralne karte s svojimi liki in pravili zrcalijo temeljne značilnosti človeške družbe.

Kakor vemo, so karte razdeljene po dveh principih:

1. Princip barve ima v tej igri rahel ideološki konotat: boj med črnimi in rdečimi kartami simbolizira boj med črnimi in rdečimi ideologijami.
2. Princip številke pa natančno opredeljuje položaj posameznih kart (as, kralj, kraljica in tako naprej vse do najnižjih kart . . .) v hierarhiji igre.

Čprav Hiša iz kart vsebuje določene zgodovinske in politične aluzije, sem se skrbno izogibal redukciji teksta na raven enoplastne, cenene satire. Vzvišen moralistični posmeh nad grdo stvarnostjo me tudi ne zadovoljuje. - Skozi igro kart sem hotel uprizoriti igro sveta. Barvam kart sem podelil ideološke odtenke. Tako v I. dejanju vlogo aduta opravlja Križ, ki z nekaterimi potezami predstavlja pobožnjakarsko, klerikalno ideologijo. S prestola

ga spodrine Pik, ki simbolizira neomejeno divjanje fašistične eksekutive (II. dejanje). Strahotni Pikov teror vzbudi zmagovito vstajo rdečih in nizkih kart. V III. dejanju adut postane Karo, ki je opremljen določenimi znaki boljševiske ideologije. Karo fant odpravi monarhijo, obdrži pa hierarhično organizacijo kart - pod ideološko krinko "enakosti": namesto kralja zdaj vlada Tovariš Štirinajst, namesto kraljice pa Tovarišica Trinajstica. - Tako tudi Karo karte s prehodom na oblast prevzamejo strukturo oblastniškega vedenja in se "stalinizirajo": v imenu "enakosti" posiljujejo tiste karte, ki so drugačne. Od oblastiteljnega značaja večine kart se nekoliko razlikujejo le Srčeve karte, ki bi rade ukinile vsakršno oblast ter vzpostavile vladavino Ljubezni, na svetu tako kot hipiji in študentski uporniki šestdesetih let. A izkaže se, da bi tudi vladavina Ljubezni bila bolj vladavina kot Ljubezen.

Hiša iz kart kaže, kako oblastniški prestol po svoji meri ukroji vsako rit, ki sede nanj. Igra uprizarja pošastno zakonitost, ki se ji ne more izogniti noben upor zoper tiransko oblast; če naj bo upor uspešen, mora neizogibno znotraj sebe reproducirati strukturo vladajoče oblasti. In celotna zgodba se ponovi. In tako v krogu. In tako v neskončnost ...

S kartami se igrajo ljudje. Z ljudmi se igrajo bogovi. Z bogovi pa se igra skrivnostna, strašna kozmična moč, ki je nekoč ob stvarjenju Igre ustvarila večna pravila in ki s svojo nedoumljivo, vsemogočno voljo meša in meče karte na mizo sveta. Torej se izkaže, da samozavestne in oblastiteljne karte niso junaki, ampak zgolj predmeti igre, ki ne razumejo pravil. Zato se igra nenehno ponavlja. Tako Hiša iz kart govori o usodnem pomanjkanju zgodovinskega spomina kot enem izmed glavnih vzrokov številnih kalvarij človeškega rodu.

(Odlomki so povzeti iz komentarja k Hiši iz kart: Boris A. Novak: Pravila igre, Nova revija, številka 63-64, str. 1140-1144, Ljubljana 1987)

# PREITI ALI NE PREITI NA DRUGO STRAN ČASA



Boris A. Novak je v komentarju k svoji drami Hiša iz kart, objavljenem v Novi reviji leta 1987 (tedaj je bila drama tudi napisana), točno označil njeno bistveno pomensko strukturo. To kaže, da se je avtor jasno zavedal, kaj piše, kaj sporoča; takšna zavest o lastnem početju - mišljenju, celo o rezultatih svojih načrtov - je redka. Analitik, ki hoče Hišo komentirati, mora torej izhajati ne le iz nje, ampak tudi iz dramatikove avtorefleksije. Postaviti jo mora v širši okvir slovenske dramatike, posebno tistih dram, na katere Novak s Hišo odgovarja. Takšnih dram je seveda veliko; analitik jih more izbrati le nekaj, da bi bila primerjava operativna. Za izhodišče jemljem Novakovo prvo dramo Vojaki zgodovine in Snojevo dramo Gabrijel in Mihael, obe napisani 1985.

V Vojakih opravi Novak relativizacijo, celo paradoksalizacijo zgodovine. Pokaže, kakšne in kako različne vloge odigra - mora odigrati? - človek v svojem življenju tudi zoper svojo voljo; tako je odvisen od okolja, še bolj pa od usode. Kaj je ta usoda, zanima dramatika bolj kot vsako drugo vprašanje; vendar so Vojaki šele uvod v to vprašanje. Sámo vprašanje razvije v Hiši iz kart; nanj tudi jasno odgovori. Zgodovino kot (a)logiko tega sveta kot družbe poglobi v sistem sveta kot takšnega. Odkrije - uprizori - ga kot "kozmično igró". Zastavlja vprašanja človekove eksistence, vendar v okviru kozmosa, ki je kot usoda igra.

Novak s tem nadaljuje linijo - se umesti znotraj okvira -, ki jo je najjasneje tematiziral Jesih z dramo Grenki sadeži pravice, 1974. Tudi Jesih je nato prešel v analizo sveta kot družbe (Brucka), nazadnje pa k intimi (Ljubiti, 1984). Različic, s katerimi skušajo dramatiki rešiti zastavljeno vprašanje, je več; večje pomenskih struktur. Intima je v Hiši le ena raven, ena tema, eno sporočilo; ni ne osrednje ne odločilno. Odločilna je dramatikova

odločitev, da ostane znotraj sistema igre, ki jo filozofsko razume kot usodo in vsebinsko kot čas. Čas je zadnja beseda Hiše, ključ za razumevanje drame.

Čas je celo nad parom življenje-smrt. Svet Hiše je strukturiran hierarhično. Hierarhičnost je bistven ustroj za družbo oblastništva; Novak ne izstopa iz nje, le preinterpretira jo. Čas pojmuje kot najvišjo oblast. Človek nima svobode, ne tedaj ko je zgolj karta, ne tedaj ko je človek; niti tedaj ko je bog ali eden izmed bogov. Vse te figure so smrtne, čeprav so ene - karte - le reči-vloge in druge - bogovi - božanske; človek je njihov spoj. Usoda-čas odloča o vseh treh oblikah obstoja subjektivitete, ki sega od funkcij do božanskosti. Nobena od njih ne more biti subjekt v pomenu, kakršen je veljal v klasičnem, novoveškem, evropskem ali meščanskem svetu. Vse so od usode poklicane v življenje, a vsem je življenje tudi odvzeto. Gibljejo se med življenjem in smrtjo - v večnem krog(otok)u, ki mu pravimo večno vračanje enakega.

Novakov čas je krog. Čas kliče k življenju, a tako, da vse pošilja v smrt; tako znova in znova. čas nima moči-možnosti, da bi se odprl drugam: da bi bil ustvarjal in svoboden, kot verujeta krščanstvo in meščanska misel; oba temeljita na predpostavki evolucije. čas je samozaprta v pravila igre. Je istoveten s temi pravili; točneje: jim je podrejen. Pravila igre - večno vračanje enakega, možnost, da se vsaka igra igrá le do konca, da iz igre ni mogoče izstopiti - so meja časa. Čas je sam svoj suženj. Čas na tej temeljni - usodni - ravni ni nič drugega kot - formalizirana - nesvoboda, sama Meja, Nemožnost.

Novak vzpostavlja izjemno - ne le zanimivo, ampak pomembno - figuro Jollyja Jokerja kot prazno mesto, ki pa je obenem vse; je kaos kot tak, vendar urejen, kar pomeni, da je tudi kozmos v kaosu ali kot druga plat kaosa; je kaozmos. Joker se trudi,



da bi izstopil iz samozaprtega sistema Igre-Pravil; a se mu ne posreči. Izstopa le iz vsebine pravil, ni tak kot druge karte, je brez številke, je ničla. A nazadnje, ker se hoče uresničiti - tj. prestopiti meje gole formalnosti igre in ne igrati le igre smrti, ki je tudi igra ubijanja -, mora tudi sam z najboljšim namenom, ubijati. Z najboljšim namenom je ubijal tudi Karov fant, ko je bil še revolucionar. Model lahko podaljšamo in predpostavljamo, da sta z najboljšim namenom, da bi odrešila-osvobodila svet, ubijala tudi Križev kralj in/ali Križev as, ko sta bila še katoliška vernika (svetnika in mučenca) znotraj poganskega sveta ali Rimskega cesarstva ali katere koli plemenske družbe. A tudi če Joker ne bi ubijal, bi ostal prazna vloga v igri, iz katere izstopa le v blodnji, v samoslepilu. Ni namreč dovolj, da se umakne iz vsebinske igre na njen rob; tudi tu veljajo zanj pravila igre, stroj usode ga obvlada. Izstopiti bi moral tako, da bi ustvaril - veroval v - povsem drugačen "sistem" od tega, ki je sistem časa, igre in večnega vračanja enakega. Tega radikalnega izstopa pa Joker ni zmožen. Tega tudi dramatik sam ne predvideva, ne imaginira.

Kljub temu je Joker izjemen lik. Omogoča model, ki mu pravim homo multiplex. V Hiši je razumljen le kot Igravec (v duhu-okviru Sadežev - to sledi iz songa z naslovom Joker). Znotraj tega

samorazumevanja pride le do igre, do Pokerja, kar bi bil Šalamunov okvir (glej Šalamunovo temeljno zbirko

Poker), če bi se Novak omejil ali razširil iz območja Igre v območje Magije. Vendar se ne. V tem je Novak močan, različen od dramatikov, ki so pisali obenem z njim, posebno od Šeliga (glej Čarovnico iz Zgornje Davče). Novaku se posreči nekaj zelo močnega: ne popusti zapeljivosti okolja, Zeitgeista; ne vda se fascinaciji Svetosti, tudi Svetega življenja, ki se zdi fascinirancem rešitev iz gole - mehanike - Igre, kot prehod v sakralni vitalizem (glej Hribarjevo geslo Sváta igra svetá, to je tudi naslov Hribarjeve osrednje filozofske magične knjige). Novak ostane pri razsvetljenstvu-

liberalizmu-humanizmu; to se zdi z vidika sakralizma-magizma zaostalo, z vidika, ki je do sakralizma-vitalizma kritičen - ki je evolucijsko naprej od tega vidika-ideologije -, pa prednost. Novak ohranja trezni razum, kritično distanco do samoopoja, do samozapeljevanja.

Homo multiplex je odrešilen lik, ki prehaja monolitni model, kakršnega terjajo politične ideologije, a ga tudi sakralizem-magizem ne zapusti, kajti večno vračanje enakega je v osnovi prav tako na monolitnost reducirani model. Z v sebi raznoterim likom človeka odpira Novak možnost, da bi postal človek ne le različen znotraj istega - identitete -, ne le različna barva in številka kart, ampak da bi različnost spremenil v drugačnost, drugačnost pa v drugost; da bi se odprl tudi tistemu, kar je zunaj sistema tega sveta, s tem pa tudi zunaj usode-časa.

Drugo ime za čas je minljivost, drugo ime za minljivost je smrt. Smrt je resnica življenja; sveti vitalizem se skaže kot sveti mortalizem, sakralizem kot





užitek v smrtosti kot mortofilija. Novak ravno zato, ker ne

prehaja v sakralizem, ohranja distanco do smrti, ji ne zapada kot zapeljanec v sadomazohizmu. Želim si, da bi Novak v naslednji drami izhajal od tod: s točke lika homo multiplex, ki pa bi (pre)stopil na ono stran časa; ki bi razumel, recimo z vrnitvijo h Kantu, da je čas le forma ene od percepcij sveta; da je še kaj, kar je zunaj časa, zunaj predstave, da je ta svet ali razvoj od nič do vsega ali pentlja kot varianta kroga oz. večnega vračanja enakega; da je lahko tudi skok v stran od tega dvojega.

Pomen lika homo multiplex je v tem, da z njim Novak izstopa iz identitete, s katero je Snoj v drami Gabrijel in Mihael poistil nasprotnika-sovražnika: črnega in rdečega, s tem tudi obe seriji kart: črne, Križe in Pike, in rdeče, Kare in Srca. Snoj ne predvideva t(akšn)e možnosti izstopa; kar je za Snoja onkraj Jelka in Elka, je le Turk: radikalna lumpenbanalizacija istega, to je nemočni sadomazohizem morivstva. Na ravni gole družbe ima Snoj prav; človek res nima možnosti izstopa iz modela identitete - igre usode kot večnega vračanja enakega -, če ne izstopi iz območja družbe(nega) in družbenozgodovinskega; Novak je v Vojakih ostal v tem območju, in to povedal tudi z naslovom drame: gre za Vojake zgodovine. V Hiši razume zgodovino kot igro (iz kart). Igro razkrije kot model za - vsako - zgodovino. Snoj je videl v vsakem od dvojčkov pomensko strukturalno istost, ki je istost existenc - vlog. Ne Elko ne Jelko ne zmoreta (raz)ločiti med svojo existenco in vlogo.

Prav to dolgo časa uspeva Jokerju; ostaja vloga, ki se le igra. Na drugi strani so karte, ki ne vidijo, da so le vloge, in se slepijo, da so polne existenc; zato ubijajo. Joker šele tik pred koncem zapade samoslepilu, prepričan, da mora v imenu Pravega ubijati, da bi s tem rešil drugega - svet. S tem zapade istemu slepilu kot karte; s tem pristane, da igra isto igro kot one. To pa mora storiti, ker je le prazno mesto, ničla: vse in nič, kvečjemu le



človek in bog. Prav kot tak je podrejen svojemu nasprotju: da je kar naprej le nič. Ne zmore preiti v Drugost kot Drugost, ki je zunaj vsega (boga) in nič. Bi pa zmožel, če bi se radikalno odprl različnosti in jo mislil - veroval -, da ni le različnost znotraj istega, ampak tudi drug(ačn)ost kot takšna. Da je še kaj - še kdo - onkraj sistema-časa-usode.

Joker razkroji istost dvojčkov, se pravi usodnost samoposnemanja (mimezis). Igra ostaja znotraj zrcalnega modela (samo)posnemanja, identitete. Igra - semiotika Označevalca, ki jo podaja Novak v Hiši - je igra identitete. šele klinamen, ki je v sami naravi, nereducirani na model igre, v kaosu, nereduciranem na kozmos, je kot odstop(anje) od pravila drugje. Jokerjeva praznost je edinstvena šansa, saj je praznina ničle nič, pot na ono stran sistema-kaosa pa je omogočena ravno s prehodom človeka skoz nič(lo). Nič(la) ne sme biti razumljena le kot pomnoževanje istega ali kot osnova vsega istega, ki je zgolj nič. V niču mora človek, ki v sebi začuti, da ni le ena od vlog v trojnem modelu karta-človek-bog, ampak je Drugost kot Drugost, odkriti preskušnjo zase, za svojo in za vsakršno vero; odkriti mora moč, ki je - Novak ima v kritiki intimistične in flower-power erotične ljubezni prav - v človeku kot bitju, ki ga je ustvaril Drugi kot Drugi. Te moči mu sistem Igre - Niča kot vsega - ne daje. človek se mora odpreti tistemu, kar je onkraj identitete, tj. onkraj modela dvojčkov, razmnoženih do poljubnega števila kart.

Joker izstopa iz števila kart, kot nič je mesto vrat na ono stran. Nič v tej točki ni le identiteta-dopolnilo Vsega, ki je vse določenega števila kart, ampak je izmik iz para (iz usodnosti identitete

para) nič-vse, življenje-smrt. Ta izmik je mogoče - psihološko, etično, eksistenencialno, celo samovzgojno - doseči s tem, da dobi človek kritično distanco tako do nič kot do vsega, do poraza in do zmage, do nesreče in do sreče, do smrti in do uspeha; to je: do strahu pred smrtjo in do ljubezni do življenja. To pa more doseči le, če odkrije v sebi

- v svoji notrini - svet, ki je od onkraj, ki je iz



transcendence kot takšne; ki mu ne vlada logika-usoda tega sveta; ta logika zmerom znova regradira v smrt.

Če postane človek vedro nezainteresiran za smrt in za življenje (to sta učila že budizem in antična etična filozofija, le da sta pri tem stavila eden na nič, nihilizem nirvane, druga na užitke življenja, epikurejstvo), a vzame to svojo nevtralnost do para življenje-smrt kot izhodišče, ki pa ga osmisli z ljubeznijo do drugega kot drugega, odkrije v sebi moč, ki ga usmerja v odreševalno akcijo in ga ne vrača ali v pasivizem ali v ego(t)izem. Novak z naravo Jokerja, ki ljubi Srčevo damo, kaže pravo pot; žal Joker zaostane v intimno naravni erotični ljubezni do Srčeve dame, ki jo s tem iz drugosti kot drugosti reducira na drugost kot istost. Zato mora ubijati: ker skuša Srčevi dami ohraniti življenje; s tem pristane na predpostavko, da je najvišja vrednota življenje. In se dezorientira; igro izgubi.

Življenje je velika vrednota, a ni najvišja. Dokler življenje ostaja najvišja vrednota kot takšna - celo Sveto - nujno-zakonito vodi v smrt; in ima prav sistem časa kot večno vračanje vsega skoz življenje v smrt. Nihilizem ostaja v veljavi. če pa človek na etično-praktično-

eksistencialno-umsko- verski način življenje ceni, a ga vzame kot sredstvo za nekaj drugega - za ljubezen do drugega kot drugega - in mu postane s tem cilj Drugi kot Drugi, ne pa niti njegovo lastno življenje niti življenje tega drugega, sistem identitete-kart izgubi čarovniško moč nad njim. Ta moč deluje le tako dolgo, dokler človek visi na življenju kot na najvišji vrednoti.

Šele ko se človek temu osnovnemu čaru - slepilu - odreče, dobi svobodo in avtonomijo, ki ni emancipacija subjekta in posameznika, kar je v liberalizmu in razsvetljenstvu, ampak moč absolutne ustvarjalnosti, ki prihaja od Boga, in ne več od bogov. Joker ima to možnost: ker je nič(la). Le to mora storiti, da se ne pridruži logiki tega sveta, štetju in odštevanju, koliko kdo dobi ali izgubi v igri (ob)lasti, ki je najpristnejša vsebina vase



zaprtega para življenje-smrt; žal se Joker tej igri-slepilu nazadnje pridruži. A je bil že blizu rešitve; v tem je edinstven pomen Novakove drame: pripeljala je zelo daleč, tj. v bližino Drugosti kot Drugosti. Joker bi moral izstopiti iz sebe - skozimistično eks-stazo - skoz svojo nič(el)nost, ki je ničla kot krog večnega vračanja enakega. Ničla namreč ni le krog. že kot črka - kot 0 - ima podaljšano obliko - trup. Je edina črka, ki obenem je in ni. Ko ni, je z eno platjo na drugi strani sebe, tega, da je. Ko ni, je že Drugost kot Drugost; le pogledati jo je treba z druge strani, od tam, kjer ni le ena črka med mnogimi; od tam, kjer tudi Joker ni le ena karta med drugimi.





Ko Joker vstopi skoz ta ozka vrata, ki so najožja vrata tega sveta - infinitezimalno majhna -, pa vendar so odprtina in edina absolutna, tedaj pride na ono stran, v transcendentnost. Alica, ki jo Novak navaja v motu - iz Carrollove knjige Alica v čudežni deželi -, pride skoz zrcalo na ono stran tega sveta, kateremu je zrcalna stran. Ni le Identiteta kot sta Jelko in Elko



v Gabrijelu in Mihaelu. Je nekaj drugega, saj preide iz identitete siamskih dvojčkov v začetek dvojništva: v fantastiko. Tega prehoda nista storila le E. T. A. Hoffmann in fantastična literatura po njem, ne le Strniša v Ljudožerih; stori ga dramatik, ki razume domišljijo kot pogoj za prehod na ono stran: kot mistično vero,



da je človeku mogoče dojeti pojavljanje Boga v tem svetu. V to verujejo Majcen v drami Bogar Meho in Marija, Smole v Antigoni, Strniša v Samorogu, čeprav Strniša ne v obliki Boga posamezne ampak v kot nature. Zrcala ni treba

še kot osebe, obliki nebes fantastične razbijati; vsako



bi zagledal sebe, ki je, nič(la), kot zrcalo, ki odbija istost le tistemu, v katerem je premalo vere. Niti umor, ki ga zagreši Joker - kot Paž v Smoletovi Antigoni -, ni ovira za prehod na ono stran; pogoj ni čistost, pogoj je vera v Drugost kot Drugost. Čistost ohranja abstraktnost identitete kot identitete; ta ostaja v zrcalni igri kart, znotraj hiše, ki je le iz kart.

Joker mora razumeti, da ne zadošča, ko kliče bogu-usodi: "Prej ko spremeniš pravila, prej bova spet začela," in to na pravi način "igrati;" kajti: "jaz se moram igrati!" Joker mora odkriti v sebi vero, ki je onkraj igre. Verujem, da je ta vera že v Jokerju; le poiskati je še ni znal.

### PRETEKLOST IN PRIHODNOST (sonetto continuo)

Preteklost se stalno spreminja,  
edino prihodnost je ista.  
Nikogaršnja, prazna in čista;  
skrivnostna kot praznična skrinja.

Čigav je portret? In stopinja?  
Imena na grobu, sred listja?  
Vladar po minulosti lista  
in trga spomin, da izginja.

Preteklost se stalno spreminja  
z odtenki spominskega kista.  
Edino prihodnost je sinja.

Nihče se je še ne spominja.  
Popolnoma moja in čista,  
zapre se nad mano kot skrinja.

(Boris A. Novak: Mojster nespečnosti,  
MK, Ljubljana 1995)

Janez Vencelj

# IGRA KART

V komentarju k svoji igri je avtor že povzel temeljne značilnosti igre, tako da dramaturgu preostane zelo malo prostora za njegove besede. Zato se bom skušal ogniti sami dramaturški zasnovi igre in se posvetil stvarim, ki se mi zdijo za gledališko uprizoritev ravno tako pomembne.

V nobenem primeru pa ne morem mimo dramskih oseb. Prav njihovo posebnost - to, da so igralne karte - postavlja avtor na sam začetek svojega komentarja. Seveda same navadne igralne karte ne bi bile zanimive niti za eno dobro gledališko zehanje, ko nam ne bi bile taiste karte tako zelo podobne. Ena od temeljnih značilnosti gledališča naj bi bila prav njegova (pris)podobnost z občinstvom. Tako imajo tudi karte Borisa A. Novaka v bistvu precej več skupnega z gledališkimi maskami kot pa z resničnimi kartami. Karte so namreč na igralni ploskvi postavljene v nek položaj, ki ga s svojimi vrednostmi tudi označujejo, vendar nanj neposrednega vpliva nimajo. Ne ustvarjajo dogajanja, nimajo zavesti niti svobodne volje, so predvsem vrednost. Seveda tudi za karte v Hiši iz kart velja, da so samo karte, s katerimi se igrajo ljudje, s katerimi se igrajo bogovi, s katerimi se igra čas, kakor ob koncu igre Srčevemu fantu razloži Jolly Joker. Vendar človeške igre z njimi ni videti, ravno tako kot se avtor drame v resnici poigrava s svojimi osebami na odru, a sam ostaja skrit. Tako na odru karte igrajo svojo igro in šele konec igre problematizira njihovo "svobodno voljo". Že sama opredelitev dramskih oseb kot kart nakazuje eno samo smer - tipizacijo likov. Pravih karakterjev v tej igri (z izjemo Jollyja Jokerja) ni. Trdno so določene s svojo masko, skozi katero tudi delujejo.

Križeva kralj in kraljica sta kot kraljevski par izmed vseh barv najizrazitejša monarha, Pikov kralj in Tovariš Štirinajst sta le tirana. Prav pri križevem paru je tudi najbolj izrazita navidezna nesprenmenljivost sistema. Križ je konec koncev le prvi na oblasti (vsaj v tej igri). Oba živita v tej "nesprenmenljivosti" in se pri tem niti zavedata, da je kakršna koli sprememba obstoječega stanja sploh mogoča. Vendar pa večnosti lastne barve ne poudarjata tako močno kot to počno kasnejši aduti. Bolj je majava oblast, bolj si prizadeva razglasiti svojo večnost. Prav zaradi svoje samozaverovanosti je Križev kralj najbolj komičen, je le kralj figura, brez resnične oblasti. Ta se kaže v njegovem ministru, Križevem asu. Njegova moč se ne kaže navzven, ampak se skriva za kraljevo podobo. Njegova moč je tiha, a zato toliko bolj grozeča. Prav skrivanje za avtoriteto kralja mu to moč še povečuje, saj za svoja dejanja ni odgovoren nikomur drugemu, razen napol senilnemu starcu, ki ga zanima samo njegova bolečina v križu. Kakor nobeni karti pa



mu to še ni dovolj in želi popolno oblast, in tu mu, kot se mu zdi, pride Jolly kot nalašč. Piki so v tem kraljestvu prav tako del hierarhije, le da predstavljajo bolj ali manj poslušno vojsko. Motnjo v tem navidezno trdnem sistemu predstavljajo ljubezenska afera med Pikovim fantom in Križevo kraljico in seveda Jokerjeve spletke. Pikov fant je vojak in tak tudi ostane, ko pride na oblast. Ljubezenska afera doživi zanimiv preobrat. Le nekaj replik po tistem, ko je želel za Križevo kraljico v smrt, jo Pikov fant enostavno zavrže. Dokler je bilo Križevo kraljestvo trdno in mu je tudi sam služil kot vojak, je bilo to razmerje zanj prava terna, ko pa mu Joker "odpre oči" in pokaže, da je prav on kot vojak temelj navidezne trdnosti kraljestva, ki ga lahko prav on tudi poruši, kraljica zanj ne igra nobene vloge več, ker nosi zdaj manjvredno barvo. Kljub svojemu razvoju od fanta do kralja pa je Pikov kralj prav tako le figura, tip oblastizeljnega nepismenega nasilneža. Oblast mu pomeni predvsem možnosti za neomejeno uživanje. Biti na vrhu zdaj zanj pomeni ne biti odgovoren nikomur. Vojaška disciplina velja le toliko časa, dokler jo narekuje podložnost. Odpoved užitkom življenja je zanj enako kot odpoved oblasti, zato tudi ne more sprejeti nesmrtnosti, kakršno mu prerokuje Joker. Njegova sestra Pikova dama je, kaj pa drugega, Pikova dama. Moč ženskosti v vsem svojem temnem blišču. Njena ženskost je njeno skrito orožje in sredstvo njene oblasti nad moškimi, za kar ji v bistvu gre. Je karta usode - usodna ženska, ki v pogubo zapelje vsakogar, ki podleže njenim čarom, in prepričana je, da njenim čarom lahko podleže vsakdo. Vlogo, ki jo je prej igral Križev as, zdaj prevzame bivša Križeva, zdaj Pikova desetka. A za razliko od asa je majhna, potuhnjena karta, ki svoje preživetje kupuje na račun drugih, je tip ljudi, ki se priklonijo vsakemu sistemu in svoje umazane roke hitro prekrijejo z umazanijo nove barve.

Karo fant je revolucionar, z besedami enakosti in upora na ustih, a samo toliko časa, da prileze na oblast in na oblast mu spet pomaga prav Jolly Joker. Izmed vseh treh oblastnikov je prav Karova vladavina najbolj ideološko obarvana, vse je treba



prebarvati rdeče in zaostri v oglat Karo. Njegovo nasilje je pravzaprav estetsko nasilje, v katerem se mu pridruži tudi Tovarišica Trinajstica. "Karo je edina forma!" Za razliko od ostalih dveh kraljev se edino tovariš štirinajst zaveda moči Jollyja Jokerja. Prej njegovo moč slutita le ministra. Karo pa je sam svoj minister, ostali pa so vsi enaki. Hierarhija prehaja od razvejane in široke Križeve preko vojaško stroge Pikove do Kariraste, ki je v bistvu sploh ni več, kajti pod tov. 13 in tov.14 so vsi enako globoko spodaj. Razen Srčevih dveh. Srčev fant in Srčeva dama sta najljubeznivejši osebi na vrtiljaku kart. Kot svetla točka v večnem boju za oblast žari želja po ljubezni. Oba sta v primerjavi s prevratniškimi in oblastnimi spletkami nekako naivna, vendar njuna naivnost nikakor ne pomeni topoumnosti. Gre za otroško zaupanje v ljubezen in samo med njima vlada taka otroška ljubezen, saj je Srčeva dama za svojega brata pripravljena žrtvovati vse. V nasprotju z njo je Srčev fant bolj vihrav, to pa ga seveda v kombinaciji z njegovo zaupljivostjo pripelje v ječo. Tudi on je za svojo ljubezen pripravljen žrtvovati vse. Najprej prijateljstvo s Karovim fantom, pozneje je pripravljen celo ubijati, za ljubezen. Če je že katera od oseb tragična, potem je to Srčev fant. Vseskozi želi doseči nekaj dobrega, a igra, kakršna je, tega

ne dovoli, v njej ni prostora za ljubezen. Ta nima zveze z glavnim - s časom, prava ljubezen je brezčasna.

Tu so seveda še pravila igre. Kakšna pravila so pravzaprav to? Boris A. Novak v svojem komentarju tega natančneje ne pojasni. Kaj so pravila igre, kaj je to - pravilo? "Pravila igre sicer predstavljajo devalviran ostanek nekdanje Usode ter bistveno določajo in odločajo o 'dejanju in nehanju' kart." Pravila igre so torej samo besedilo igre. šele to dokončno določa sleherni dejanje in nehanje karte - dramske osebe. Vendar pa avtor verjetno ni imel tega v mislih, temveč prej tiste glavne principe, ki jih je postavil na začetku ustvarjanja svoje igre. To pa sta predvsem principa barve in vrednosti, ideologije in hierarhičnega položaja. V okviru teh dveh principov bi veljalo opozoriti še na enega, ki ga avtor vzpostavlja v igri, vendar ga v komentarju ne omeni. Ta je povezan tako s principom barve kot s principom položaja. Znotraj ene barve so vse karte zadovoljne s svojim položajem. Pristajanje na eno ideologijo - nošenje ene barve - pomeni torej tudi pristajanje na trenutni položaj znotraj svoje barve. Tako se kolo igre pretežno obrača po ideološkem principu oziroma pride do razrednega boja le v povezavi z ideologijo. Seveda pa ostaja odprto, ali so spodaj zato, ker so rdeči, ali so rdeči zato, ker so spodaj. V zvezi z ideološkimi premiki je verjetno treba upoštevati to, da je igra nastajala do leta 1987 in bi bilo danes zaporedje adutov verjetno drugačno. Že prej sem omenil, da je glavno pravilo igre pravzaprav njeno besedilo. Razmerje med pravilom in dogajanjem pa je tako znotraj igre kot tudi znotraj predstave podobno. Glavno vlogo v tem razmerju ima naključje. Tako kot so osnovna pravila nespremenjena, je dogajanje vedno nekoliko drugačno, in tako kot je tekst vedno isti, je vsaka predstava po svoje drugačna. Tako se vzpostavi še eno izmed pravil, pravilo naključja. Naključje je seveda le "krinka za železna, vselej enaka, usodna pravila igre", po drugi strani pa je prav tako bistveno za igro - igra je zmeraj igra naključja. Tekst je sicer trdno določen in kot tak nasproti naključju, a je znotraj sistema predstave le element igre - rekvizit v širšem pomenu besede, ravno tako kot maska. Tako je tudi položaj in vpetost kart v

pravila znotraj besedila le element njihove igre - njihovega bivanja.

Pravila igre vedno določa tisti, ki je na hierarhični lestvici višje. Tako kot sleherni kralj na novo določi pravila igre pod njegovo oblastjo, tako ljudje določamo pravila igre s kartami oziroma avtor določa pravila igre dramskih oseb. In tisti, ki so spodaj, poskušajo znotraj teh pravil živeti svoje življenje.

Jolly Joker je prav gotovo najbolj posebna figura. Čeravno je karta, to vendarle ni, saj edino on to igro tudi zares igra. Vse ostale karte v svojem trenutku zaigrajo svojo igro, vendar pa se ob razpletu njihove igre izkaže, da se je v resnici igra igrala z njimi. Njegov zaključni monolog je znotraj celotne igre pravzaprav nekakšno razodetje, ki

razkrije ne samo njegove naravo temveč tudi naravo pravil in naravo igre same. Jolly Joker je gibalo igre, on je igralec, ki se poigrava z ostalimi kartami. On edini izmed kart stopi v



dialog z vrhovnim adutom - časom. V njunem sporu se razkrije, da so pravila in igralec nerazdružno povezani. Bog ne pristane na drugačna pravila igre, četudi bi se ji s tem dopovedal, kajti izkaže se, da je brez igralca igra nemogoča. Vendar je obenem tudi igra lahko samo igra s temi pravili, le v taki igri lahko deluje jolly Joker - igralec. Do konca se razkrije dilema razmerja med svobodno voljo in pravili. Jolly Joker se svobodno odloči za igro s temi pravili, ker spozna, da je igra mogoča le z njimi in da tako kot igre ni brez njega, tudi njega ni brez igre. Igra je edino bistvo. Na koncu se torej izkaže, da pravila igre sploh niso pomembna, da je bistvo njegovega sveta igra in da je igra vse. Brez nje je nemočen

igralec in so brez moči njena pravila - njen bog, čas.

Čas je postavljen kot vrhovni poglavar vsega. V igri sicer osebno ne nastopi, čeravno je monolog Jollyja Jokerja namenjen njemu kot osebi. Čas ne spregovori, je nem, obenem pa tudi ni fizično prisoten. V didaskalijah so sicer zapisani njegovi odgovori, njegove reakcije, a ti so le: "Tišina. Nič." in "Nevidne roke mešajo karte po zraku," kar pa je enako temu, da se karte mešajo v zraku. Njegova prisotnost torej vseskozi ostaja v območju dvoma, toliko, da (se) celo Jolly Joker vpraša: "Ali sploh si?". Čas je prisoten le kot dogajanje, kot pravilo igre in le znotraj igre. Jolly Joker s tem ostane edini subjekt igre, sam, obsojen na to, kar je - igralec. Kot tak pa podoben vsem ostalim v igri, saj niti njemu ni dano, da bi iz te igre izstopil. Njegova vloga, čeravno glavna in nepogrešljiva, je še vedno vloga. Njegov monolog je monolog biti ali ne biti, vendar brez izbire, kajti vse je obsojeno na večni obstoj in na večno ponavljanje.

Kaj je torej igra? To je verjetno glavno vprašanje Hiše iz kart. Pravzaprav je iger več. Igra je sleherna

spletka, ki jo spletajo karte, to je igra, ki jo igrajo one, Pikov fant se igra s Križevo kraljico, Pikova dama se igra kot mačka z mišjo s Srčevim fantom, Karo igra spet svojo igro ... Vsaka igra ima svoja pravila, svoje igralce in tiste, s katerimi se poigrava - igrače. Mnoge igre imajo zmagovalca. V teh drobnih igrah je zmaga oblast, ki jo pridobi igralec s svojo igro. A igralci v teh igrah postanejo spet samo igrače v Jokerjevi igri. Njegova igra nima zmagovalca, je le pasjansa samotnega igralca, ki se, ko se izteče, lahko začne vedno znova. A tudi Joker je le igrača v glavni igri, ki se imenuje Hiša iz kart. Ta pa je spet igrača, najprej avtorja, ki zanjo pravi, da se približuje poetični igri. Opredelitev za poetično pomeni predvsem pesniško oblikovanje dramskega besedila, to pa je neposredno vezano na pesniško govorico avtorja samega. Prav v poeziji Borisa A. Novaka pa je zelo značilen element igre - pesniške igre, ki se poigrava z besedami v okviru pesniških pravil - rim, asonanc, aliteracij, metafor, personifikacij, verznihih pravil ... - in ta pravila avtor nedvomno obvlada. S predstavo se začinja nova igra, ko se gledališče poigra z besedilom. Igra besed postane igrača igralcev.

## Gledališki list SLG Celje • Sezona 1997/98, številka 2

UPRAVNIK: BORUT ALUJEVIČ  
UMETNIŠKI VODJA: MATIJA LOGAR  
REŽISER: FRANCI KRIŽAJ  
LEKTOR: ARKO  
VODJA PROGRAMA IN PROPAGANDE:  
ANICA MILANOVIĆ  
TEHNIČNI VODJA: VILI KOROŠEC

PREDSTAVNIKA: BORUT ALUJEVIČ  
MATIJA LOGAR  
UREDNIK: JANEZ VENCELJ  
LEKTOR: ARKO  
OBLIKOVALEC: IZTOK SKOK  
FOTOGRAF: DAMJAN ŠVARC

NAKLADA: 3000 IZVODOV  
TISK: GRAFIKA GRACER

### *Igralski ansambel:*

ZVONE AGREŽ, BRUNO BARANOVIĆ, JANEZ BERMEŽ, TINA GORENJAK, TOMAŽ GUBENŠEK, RENATO JENČEK, MILADA KALEZIĆ, DRAGO KASTELIC, IGOR KOROŠEC, ANICA KUMER, IUNA ORNIK, MIRO PODJED, STANE POTISK, IGOR SANCIN, VANJA SLAPAR-LJUBUTIN, MARIO SELIH, EVA ŠKOFIČ-MAURER, BOJAN UMEK, JAGODA VAJT

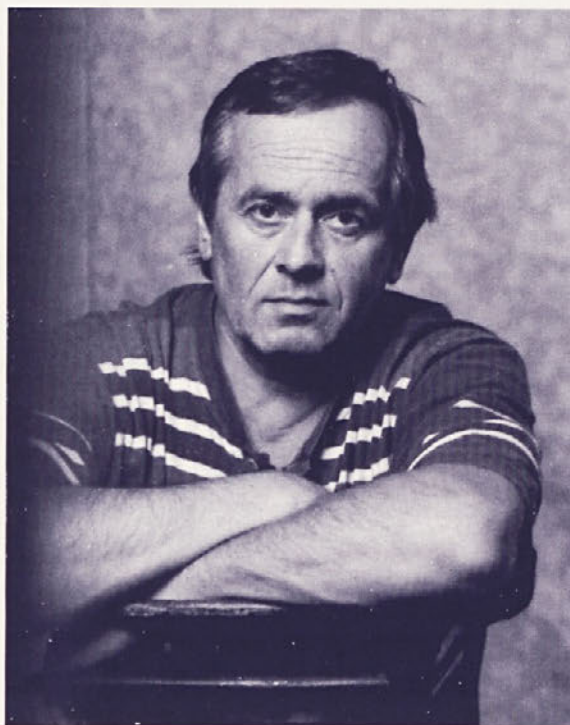
### Slovensko ljudsko gledališče Celje

SLOVENSKO LJUDSKO GLEDALIŠČE CELJE,  
GLEDALIŠKI TRG 5, 3000 CELJE,  
CENTRALA: (063) 442-910  
TAJNIŠTVO: (063) 441-861  
VODJA PROGRAMA: (063) 441-814  
BLAGAJNA: (063) 442-910 INT. 208  
FAKS: (063) 441-850

<http://www2.arnes.si/guest/ceslg1/slg.html>

# MATIJA LOGAR

## Novi umetniški vodja Slovenskega ljudskega gledališča Celje



V gledališču je ustvarjalno prisoten od začetka sedemdesetih let. Preden je postal umetniški vodja celjskega gledališča, je to funkcijo opravljal v Prešernovem gledališču v Kranju, ki je pod njegovim vodstvom ponovno postalo poklicno gledališče.

Rojen je bil 6. 2. 1949 v Ljubljani. Maturiral je na kranjski gimnaziji, diplomiral pa na Ljubljanski AGRFT (gledališko - radijska režija). Obštudijsko se je izobraževal v Italiji v okviru Fundacije Goffreda Belloncija in Mednarodne zveze za gledališke raziskave, študijsko pa v Angliji in Sovjetski zvezi. Režiral je preko trideset predstav v gledališčih in na radiu.

### **Nagrade in priznanja:**

Študentska Prešernova nagrada, nagrada za režijo na beograjskem festivalu BRAMS, priznanje za umetniške dosežke na berlinskem študentskem festivalu, Zlata ptica, Prešernova nagrada Gorenjske, Plaketa občine Kranj, nagrada za dramsko besedilo Kralj v časopisu (anonimni natečaj Slovenskega mladinskega gledališča), različne nagrade oziroma priznanja za humoristiko.

### **Uprizorjena dramska besedila:**

Striček metla, Kralj v časopisu, Kvik, žabe rig, Princ v etru, Dosje, Špeckahla na kahli, R. kapica, žaba in ... , Morske žabe.

### **Objave:**

Kralj v časopisu, Pege med včeraj in jutri , Aforistična tinktura, eseji, humoreske, satire, aforizmi.

Iztočnica moje estetske, miselne in repertoarne usmerjenosti temelji v takem izboru dramskih besedil, ki skozi maksimalne uprizoritvene cilje omogočajo ustvarjalcem in avditoriju (ne)posredno komunikacijo s problemi sodobnega sveta, v katerem je gledališče "svetišče", ki skozi svoj jezik omogoča, da svet in njegovo (ne)posrednost (pre)živimo tudi skozi enkratnost gledališke uprizoritve. Komunikacija mojega razumevanja gledališkega ustvarjanja se približuje identifikaciji občinstva s posredovanjem hipnega gledališkega dejanja.

Žanrska pestrost je gotovo med tistimi temelji, ki morajo vzpostavljati SLG kot eno popularnejših slovenskih gledališč. Različnost žanrov in ustvarjalna odprtost do različnih vendar ne hermetično vase zaverovanih gledaliških poetik mora ta krepiti pluralno ustvarjalno podobo SLG. Ekskluzivnost uprizoritev SLG se mora osredotočiti na raven najvišje profesionalne izvedbe posamezne uprizoritve. Tako uprizoritev za otroke kot tragedija in komedija morajo imeti avtonomno pravico do uprizarjanja.

SLG vidim kot odprt prostor neoviranega pretakanja vsakokratnih umetniških energij, ki so zapisane žlahtni ljudskosti.

Iz že zapisanega seveda izhaja koncept takšnega gledališkega programa, ki je v polovici repertoarja komedijsko naravnano. Hermetične ali morda "raziskovalne" uprizoritve mi niso tuje, toda prepričan sem, da mora biti velik del programa naslonjen na "transparentna" dramska besedila sodobnega gledališkega pisanja in klasike. Vsak gledališki organizem v iskanju svoje podobe s posebno pozornostjo uvršča v svoj osnovni program t.i. praižvedbe. Uprizarjanje izvirne slovenske dramatike mora biti podvrženo istim kriterijem, ki veljajo za vsa besedila v posameznem repertoarnem obdobju. Spodbujevalni funkciji do še ne uveljavljenih se gledališče ne sme odreči.

*Vsako nadaljevanje, recimo že dobrega, je vedno znova in znova začetek. V metodi dela je priporočljiva rahla prednost razuma pred strastjo, sicer pa naj bo predanost do ustvarjanja, ne do kuloarja, napeta v ustvarjalni trepet. Tudi v prihodnje nas bo tolerantnost do pameti obvarovala neizbežnih padcev, ko bredemo v temi umetniškega akta. In ta bo tudi v prihodnje cilj, ki še ni bil in ne bo dosežen. Je pač samo približevanje k popolnemu dejanju...*

**Matija Logar:** iz Koncepta umetniškega dela v SLG Celje

# NOVA ČLANICA SLG CELJE



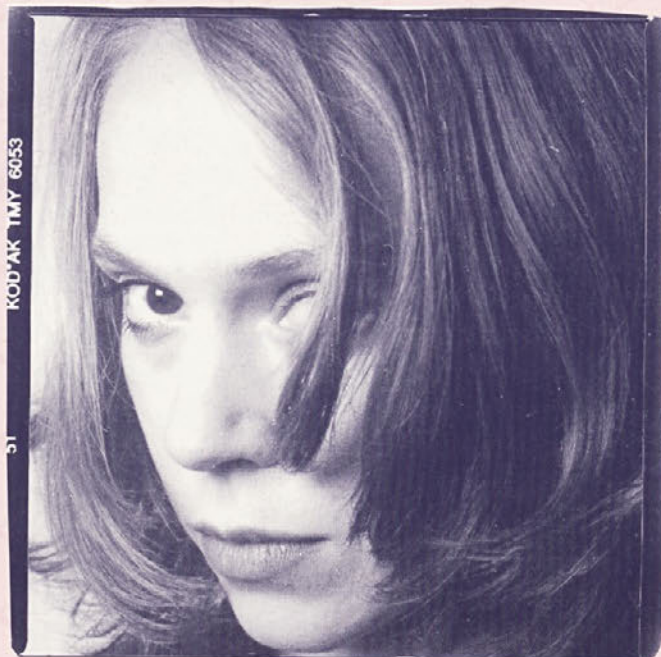
## JAGODA VAJT

V Slovensko ljudsko gledališče se po nekaj sezonah vrača igralka Jagoda Vajt.

AGRFT je končala z diplomsko vlogo Claire v Genetovih Služkinjah in zanj je prejela tudi študentsko Severjevo nagrado. Kot članica ansambla SLG Celje je odigrala vrsto vlog: Marico v Jesihovi Pravopisni komisiji, Matildo v Cankarjevi komediji Za Narodov Blagor, Gospodično v Strindbergovi Sonati strahov in Hildo Wangel v Ibsnovi drami Stavbenik Solness je prejela tudi Borštnikovo nagrado.

Pozneje je delovala kot svobodna umetnica v raziskovalnih projektih, eno leto delala v Parizu v Ateljeju Andreas Voutsinas, v Sloveniji pa se je predstavila tudi kot režiserka in igralka v postavitvi Genetovih Služkinj.

# GOSTJE V SLG CELJE



## MANCA OGOREVC

Rojena v znamenju leva leta 1973 v Radovljici. Trenutno študentka 7. semestra AGRFT in absolventka sociologije na FDV. Občinstvu se je prvič predstavila v Ionescovi Plešasti pevki v produkciji 4. semestra AGRFT. Nastopila v dveh filmih: Triptih Agate Schwarzkobler M. Klopčiča in v Stebru M. Fistrovca.

## **IGOR ŽUŽEK**

Rojen leta 1960 v Škofji Loki. Z gledališčem se ukvarja od leta 1981. Igral je v Škofji Loki, Kranju in na Jesenicah. Leta 1996 diplomiral na moskovski akademiji za igralsko umetnost GITIS - RATI.

V Rusiji igral Montega v Romeu in Juliji, Grka v Bulgakovovem Begu, Medveda v Čehovovem Medvedu in Kreona v Anouilhovi Antigoni. Prejel je tudi prvo nagrado žirije na festivalu ruskih malih gledališč.

V Sloveniji je debitiral z vlogo kraljičinega odposlanca v Genetovem Balkonu (Koreodrama) in vlogo očeta Maxa v Pinterjevi Vrnitvi (MGL).



## **SIMON DOBRAVEC**

Rojen je bil leta 1969. V študijskem letu 1995/96 končal GITISRATI v Moskvi. Tam je igral v Anouilhovi Antigoni, Petra v Albeejevi zgodbi iz živalskega vrta, Lomova v Čehovovem Snubaču, Jesaula v Begu.

Lani igral v Koreodrami (Dekle v Genetovem Balkonu) in v MGL (Joeyja v Pinterjevi Vrnitvi).





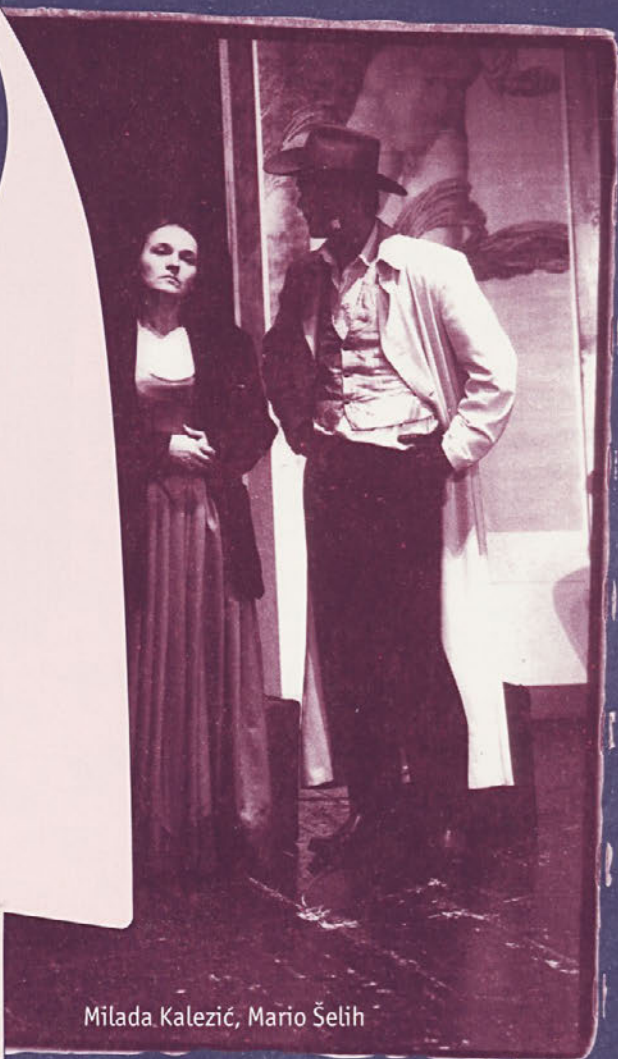
**UKROČENA  
TRMOGLAVKA PREJELA  
VELIKO NAGRADO  
32. BORSTNIKOVEGA  
SREČANJA ZA  
PREDSTAVO V CELOTI**



Milada Kalezić

**IZ OBRAZLOŽITVE ŽIRIJE:**

Ansambel SLG iz Celja je Ukročeno trmoglavko odigral v na videz neustavljivem in neukrotljivem komedijskem zamahu in na prvi pogled oddaljeno komedijsko benevolenco Ukročene trmoglavke zaostрил z dramatično poanto in jo s tem usodno povežalo z današnjim časom.



Milada Kalezić, Mario Šelih



Peter Ternovšek, Miro Podjed, Milada Kalezić, Bruno Baranovič, Renato Jenček, Mario Šelih, Stane Potisk, Vesna Jevnikar

