

Nominacija za nagrado Slavka Gruma 2020

50. Teden slovenske drame

Žirija: Matej Bogataj (predsednik), Srečko Fišer in Amelia Kraigher

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 zaostroje. 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 družino igra *Vse OK* presvetli s tremi zunanjimi liki, z organizatorko 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; skozi 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.