

Miran Zupanič Igra s pari

GORAZD TRUŠNOVEC



Scenarij Igre s pari je bil pred leti predložen na razpis za razvoj pri Filmskem skladu. Kako se je ta zgodba odvila, je institucija prepoznala izrazito »filmične« kvalitete? Kako to, da je bil posnet v okviru TV Slovenija?

Ne, film ni bil nikoli deležen skladovega financiranja. *Igra s pari* je dramski tekst Matjaža Zupančiča, s scenaristično priredbo smo neuspešno kandidirali na skladu leta 2006. Potencialnih "filmičnih" kvalitet odločevalci tam torej niso prepoznali, za razliko od odgovornih v Umetniškem programu TV Slovenija, ki so projekt vključili v lansko produkcijo. Film, ki smo ga posneli v dvajsetih dneh, je nastal v vse prej kot razkošnih produkcijskih pogojih, saj je stal okrog 200.000 €, k temu pa je treba prišteti vrednost storitev, tehnike in prostorov TV Slovenija, kar skupaj ne preseže tretjine običajne cene celovečerca iz skladovega programa.

Kateri elementi so bili tisti, ki so vas v izhodišču pritegnili pri dramski zasnovi oziroma scenariju?

Na to vprašanje je nemogoče kratko odgovoriti. Matjaž je napisal izjemno dramo, ki nas je s kompleksnostjo sporočil vznemirjala v vseh fazah ustvarjalnega procesa. Zato moj pogled na tekst po končanem filmu ni enak tistemu na začetku. Vsekakor se drama vseskozi ukvarja s temeljnim vprašanjem: kaj je resnica in ali resnica – resničnost – sploh obstaja. Ali pa je vse, kar se nam kaže in kar živimo, samo niz videzov, utvar in samoprevar, s katerimi skušamo preglasiti slutnjo svoje absolutne samote? Zelo me je zanimalo delo z igralci, delo v omejenem prostoru enega samega snemalnega mesta, zanimalo me je, kako daleč lahko pridemo iz tega izvedbeno minimalističnega in pomensko razkošnega tekstovnega izhodišča.

V kolikšni meri se film navezuje na voajersko igro pogledov; ste v pripravi razmišljali tudi o tem, o voajerskem zapeljevanju sodobnega gledalca, ki ga mami vpogled v neko intimo?

Vsekakor. Iz Zupančičeve perspektive se nam svet ne kaže kot čvrst in gotov, pač pa kot nevarna, rekel bi krvava igra videzov. In v tej igri je oko ključno. Videza namreč ne

more biti brez pogleda, pogled pa vedno prihaja od zunaj in predpostavlja drugo oziroma drugačno raven realnosti od videne. Pri Zupančiču je zato pomenljiv in v nadaljevanju nevaren vsak pogled, tembolj, če pripada (domnevno) iskreni osebi.

Igra s pari je igra videzov, tudi zrcalnih slik in odslikav. Menite, da bi bilo smotno film gledati oz. o njem razmišljati v paru ali kot zrcalno sliko vašega prejšnjega, sicer kratkega igranega filma, Made in Slovenia (2007), ki se ukvarja z intimno stisko nekega drugega para iz nekega drugega miljeja in okolja, a prav tako sodobne slovenske resničnosti?

Ja, se strinjam. V obeh filmih ima junakinja isto ime – Sonja. Sonja iz *Made in Slovenia* je delavka, zaposlena za določen čas, ki se boji iti z bolnim otrokom k zdravniku, da ne bi izgubila službe. Skozi njeno zgodbo vstopamo v svet stotisočev, ki se z nekaj sto evri in v večnem strahu za delo prebijajo iz meseca v mesec. Vseeno pa je njen svet preprost, čvrst in določljiv. Sonja iz *Igre s pari* je nasprotno na vrhu socialne lestvice, zato pa se v njeni zgodbi soočamo z zapleteno dinamiko človeških odnosov in s kaotično kompleksnostjo sveta. Oba filma pa hočeta ujeti stanje tega trenutka. Upodobiti duh časa, ki je krut in ki iz dneva v dan postaja še bolj kruto neizprosno, brezobziren in razdiralen. Ne le za posameznika ali družino, ampak za vso skupnost. In ki grozi, da nas bo duhovno izvotlil, moralno izpridil in nas kot narod izbrisal s tega planeta.