

RAZPRAVE

Rosanda Sajko
Ljubljana

FRAGMENTI O RADIJSKI IGRI¹ (iz dnevnika radijske režiserke)

Radijska igra za otroke – (nadaljevanje)

Ali je radijska igra za otroke del mladinske književnosti?

V čem se razlikuje radijska igra za otroke od radijske igre za »odrasle«?

Kako naj pisatelj piše za mladega poslušalca? Kje naj išče gradivo, snov? Kako naj to gradivo oblikuje (strukturira)? Kateri elementi (specifična izrazna sredstva) so bistvena za zvokovno umetnino, ki ji pravimo radijska igra, posebej za otroke?

Misel Matjaža Kmecla, da je mladinska književnost »predvsem književnost, ki je prilagojena sprejemnim zmogljivostim mladega ne-odraslega bralca«, moremo prenesti tudi na radijsko področje, če spremenimo besedici književnost in bralec v radijska igra in poslušalec. Tudi mladi poslušalec nima dovolj »življenjske izkušnosti in znanja«, zaradi česar mu je vrsta »odraslih« besedil »nedostopnih, nerazumljivih, zato nezanimivih«.²

Avtor besedil za radijske igre za otroke se mora s tem dejstvom vsekakor sprijazniti. Ali je zaradi tega njegova ustvarjalnost omejena?

»Pisati za otroke ni ne lažje ne težje kot pisati za odrasle, potreben je le poseben dar,« ugotavlja James Krüss in nadaljuje: »Kdor piše za otroke, piše za najbolj odprto, najbolj pestro, najbolj radovedno in najmanj togo publiko na svetu. Piše pa tudi – in to je najbolj očarljivo – za tistega, ki bo jutri odrasel. Lahko vpliva nanj. Mora biti umetnik. Lahko pa je tudi vzgojitelj.«³ K tej koncizni misli, ki velja tudi za pisatelja radijskih iger, ni kaj dodati, potrebno je le poudariti, da mora ustvarjalec radijske igre poznati izrazna sredstva svojega medija.

Z odraščanjem otroka se življenjska izkušnost in znanje zelo spreminjata. Pri literarnem ustvarjanju za otroke se mora ustvarjalec vsekakor odločiti za temo/snov, ki bo sprejemljiva določeni starostni ciljni skupini otrok in jo bo moral temu primerno oblikovati. Glede radijske igre pa menim, da je situacija nekoliko drugačna. Knjigo vzame v roke mladi bralec sam ali mu jo prebira kdo od bližnjih, vsekakor pa otrok ne bo bral tistega, kar za njegovo starostno stopnjo ni primerno,

¹ Prvi del razprave je bil objavljen v reviji *Otrok in knjiga* št. 50, drugi del v št. 51, tretji pa v št. 52.

² Matjaž Kmecl, *Mala literarna teorija*, Ljubljana 1977, str. 312.

³ James Krüss, *Naivität und Kunstverstad*, Weinheim, Berlin, Basel 1969, str. 114; v nadaljevanju: Krüss.

česar še ne razume, ali kar je že »prerasel«. Radijska igra kot zvokovna »kompozicija« pa ima poleg pisno-besedne še druge, tj. zvočne razsežnosti, ki pridejo do veljave šele z zvočno uprizoritvijo. Zato je možno, da sledi otrok bogati zvočni upodobitvi in jo čutno-čustveno sprejme, ne da bi razumel vsa besedna sporočila, zlasti če ga pri tem spodbujajo njegovi najbližji sopuslušalci (starši, stari starši). Moram pa takoj pripomniti, da dobivam sporočila, kako se ob nekaterih radijskih igrah za otroke zabavajo tudi odrasli poslušalci. Mislim, da ni odveč opozoriti avtorje besedil radijskih iger za otroke tudi na to dejstvo.

Zapisala sem že, da radijskoigrski teoretiki (iz »klasičnega« obdobja) zanikajo domnevo, da bi bila radijska igra lirski, epski ali dramski zvrsti in zavračajo celo misel o radijski igri, ki bi naj bila nekakšen spoj oblikovnih lirsko-epsko-dramskih zvrstnih značilnosti. Radijska igra je zvrst, tako pravijo, pri kateri imata poleg govornjene besede pomembno funkcijo tudi zvočni prvini šum in glasba, vse pa je oblikovano in izraženo s pomočjo elektroakustičnih izraznih sredstev. Zato je, tako pravijo, to povsem samosvoja literarna zvrst. S to opredelitvijo se vsekakor strinjam, čeprav mislim, da je preganjanje zveze z literaturo odveč. Vsaj glede radijske igre za otroke.

Že iz površnega pregleda dokumentov o slovenski radijski igri za otroke lahko razberemo, da nova tehnično-akustična besedna zvrst ni nastala popolnoma avtohtono, da se je v veliki meri zgledovala pri umetnosti, ki je namenjena istemu sprejemniku, tj. pri mladinski književnosti, in da je iz le-te črpala ogromno gradiva in idej. V mislih imam vrsto uspešnih slovenskih radijskoigrskih realizacij v prvem povojnem desetletju (približno do 1958), ki so nastale po literarnih delih znanih svetovnih, pa tudi domačih pisateljev (*Koča strica Toma*, *Dečki iz Pavlove ulice*, *Srebrni glas*, *Brkonja Čeljustnik*, *Punčka se je vrnila*, *Žogica Marogica* itn.).⁴

Zanimivo pa je, kot izvemo iz pričevanja prvega urednika in dramaturga radijskih iger za otroke na Radiu Ljubljana T. Sojarja, da so se te radijske priredbe zvrstile šele po prvi »pravi«, tj. izvorni radijski igri za otroke *Zvezdica Zaspanka* Franeta Milčinskega. Ali je bilo to delo morda zgled za radijskoigrske priredbe, ki so nastale v naslednjih letih? Ali lahko ta besedila ocenimo za novo zvrst? Ali so le podzvrst mladinske dramatike? Vprašanja, na katera bodo morda odgovorile prihodnje radijskoigrske teoretske raziskave.

Ob razmerju radijska igra za otroke in književnost se mi izrišejo še nekatera dejstva. *Zvezdica Zaspanka* je bila npr. napisana izvorno za radijski medij, a je kmalu nezadržno prodrla na lutkovni oder. Tu jo uprizarjajo vedno znova in pomeni še danes »železni repertoar« lutkovnih gledališč. Kolikor vem, je bilo podobno s *Čudežno srajco* in marsikatero poznejšo radijsko igro za otroke. Dosti radijskih iger so prevzela lutkovna gledališča in narobe, dosti lutkovnih iger je zaživelo na radijskih valovih. Vse prav in lepo, vendar v tisku nikjer ni zaslediti naziva »radijska igra«, tudi v opombah ne. To dejstvo mi ni povšeči. Čeprav moram priznati, da smo za to »krivi« radijski ustvarjalci sami, saj smo bili zmeraj »v defenzivi«, nikoli se nismo znali uveljaviti. Naša krovna ustanova se je v tem pogledu obnašala do nas in naših del dokaj mačehovsko. Selekcija, kakovostna razvrstitev, objavljanje in tiskanje, načrtno gojena javna diskotečna dejavnost najboljših tovrstnih dosežkov

⁴ Prim. R. Sajko, *Fragments o radijski igri, Otok in knjiga*, št. 51.

⁵ Naj jih nekaj naštejemo: *Modra vrtinica za princesko* Kristine Brenkove, *Čudežni pisalni strojček* Smiljana Rozmana, *Nebesno gledališče* Borisa A. Novaka, *Hiša* Alenke Goljevšček.

ni zanimala nikogar, zato so tudi najbolj sijajna radijskoigrska dela kaj hitro zatonila v pozabo. Prava sreča je tedaj, če kakšno radijsko igro vzame pod svoje okrilje literarna zgodovina, pa čeprav z zamolčanim ustvarjalnim izvorom. Kljub temu je treba opozoriti na rahlo zmedo, ki nastane zaradi tega pri razvrščanju v literarno-zgodovinskih študijah. Antologijska *Zvezdica Zaspanka* Franeta Milčinskega je npr. klasificirana enkrat kot pravljica, drugič kot lutkovna igra, tretjič kot otroška igra, le redko pa je opremljena z nazivom *radijska* igra za otroke.

Tudi zaradi tega se ponovno sprašujem:

Kakšno gradivo, kakšna snov je primerna za radijsko (tj. nevizualno) igro za otroke? Kakšni so ustrezni slušni dogodki, ki se jih naj oblikuje v zaključeno zgodbo, ne da bi nanje vplivale zvrstne značilnosti vizualnih (mimetičnih) medijev? Kako naj povežem svoje praktične izkušnje, da bi vsaj približno lahko odgovorila na ta vprašanja?

Spet naj ponovim »svoje« staro pravilo: **pisatelj mora imeti »slušni pogled na svet« in mora iskati dogodke skozi svoje »slušne senzorzje«**. To je temeljno!

So snovi, ki so primerne za realistično književno oblikovanje in druge, v katerih svet resničnosti delno prevzame iracionalne značilnosti ali pa se stvarni svet v celoti preplete z irealnimi, fantastičnimi prvini. ⁶ Tudi radijske igre za otroke so lahko pisane v enem ali drugem umetnostnem stilu. Kateri od njiju je boljši? Kakšna naj bo téma, da jo bodo »slušni senzorzji« bolje zaznali?

Že večkrat sem izrazila prepričanje, da se *slušnemu* mediju zgodbe, pisane v *realističnem* slogu ne prilegajo.

Prihajanje in odhajanje »na oder«, tj. pred mikrofona, odpiranje vrat in oken, prižiganje luči, sprehajanje v različnih »realnih« okoljih, opazovanje, skrivanje, tekanje, lovenje, dirkanje z avtomobili itn., vsa takšna dogajanja niso »fonogenična«. Radijskih iger ali priredb, zlasti za otroke, v katerih so poglobljena dogajanja akcije, ki temeljijo na vizualnih izhodiščih, žal, kar mrgoli. Takšna radijska igra je le »surogat« za književne zvrsti (povest, dramsko ali lutkovno igro) in se more v zvočni obliki le redko dostojno predstaviti.

Za klasično (tradicionalno) radijsko igro smo rekli, da poleg tega, da obnavlja in niza prizore iz stvarnega sveta, »odpira vrata« tudi v nedoumljive domišljjske prostore. Ti so že od nekdaj privlačni tudi za otroke, npr. v pravljicah. Pri klasični radijski igri smo ugotovili, da je eden njenih najbolj izvirnih in samosvojih oblikovno-vsebinskih dramaturških izhodišč prikazovanje domišljjskih tokov v človekovi *notranjosti*; tudi motivom klasičnega pravljicega gradiva se ne odpoveduje, vendar ga oblikuje največkrat v obliki simbolov, ki jih povezuje s človekovimi podzavestnim tokovi. S takšnim gradivom ne moremo ustvarjati radijskih iger za otroke. Otrok je usmerjen navzven, v spoznavanje sveta okoli sebe, je radoveden in odprt, pripravljen sprejemati pojave, ki jih opazi v svoji okolici prvinsko, lahko se z njimi zabava in se ob njih uči, lahko se z njimi igra in jih postavlja celo »na glavo«, ne more pa reflektivno razmišljati o sebi. Otrok tudi še ne dojema globlje simbolike klasičnih pravljicnih likov iz ljudskega izročila. Zaradi tega znamenita definicija, da je klasična radijska igra bolj »prikazovanje dogajanj v človeku kot s človekom« za radijsko igro za otroke ne velja.

Mislím, da je prav to največja in najbolj »usodna« razlika med klasično (tradicionalno) radijsko igro (za odrasle) in radijsko igro za otroke!

⁶ Prim. M. Kobe, *Sodobna pravljica, Otrok in knjiga*, št. 47.

Kako potemtakem določiti, kaj je radijska igra za otroke? In ali jo sploh lahko uvrstimo h »klasični« oz. k njenemu nasprotju, to je k »novi/sodobni/eksperimentalni« radijski igri?

Na to vprašanje ne moremo odgovoriti, dokler si poblize ne ogledamo specifičnih izrazil zvočne umetnine, ki ji pravimo radijska igra. To so beseda, glasba, šum in tišina.

Beseda

Govorjena beseda je temeljno gradivo za estetsko oblikovanje klasične radijske igre in vsekakor tudi radijske igre za otroke. Tudi pri eksperimentih, če njihove raziskave delujejo v domeni besed, glasov in govornice. Z besedo se more zvočno oblikovati najbolj različne, najbolj subtilne in slušno najbolj sugestibilne senzacije. To je znano že od zdavnaj. Znano je tudi, da prav majhen otrok z neverjetno koncentracijo prisluhne otroški preštevanki. Ne da bi si belil glavo o smiselnosti povedanega, prisluhne »zgolj« muzikalno-govornemu nizanju vokalov in konzontanov. Ta vrsta umetniškega užitka izhaja prav gotovo iz človekovega prainstinkta, iz »kolektivne podzavesti«, kot bi rekel Jung, in učinkuje še danes prvinsko in ljubko tudi na odraslega poslušalca.

Kaj je beseda? Po K. Schwittersu je beseda:

1. kompozicija črk,
2. zven,
3. označba (pomen),
4. nosilec miselnih asociacij.

Podobno razlaga Arnim P. Frank: beseda je »kompleksno, štiripolno polje silnic (Krauffeld), ki se razteza med funkcijskimi lastnostmi zvočnega telesa (Klangkörper), pojmovne denotacije, slikovne evokacije in čustvenega koeficienta.«

Nemški radijskoigrski dramaturg H. Schwitzke te načelne ugotovitve praktično prilagodi svojemu področju: »Nenadoma mora samo živa, zvočna, govornica in ne tiskana beseda zadostovati. In mora znova dokazati, da zmora sama s svojo lastno ustvarjalno močjo zdramiti slikovne predstave ... «⁷ Iz citata, ki govori o tem, kakšna mora biti beseda v radijski igri (takoj lahko dodamo: tudi za otroke!), razberemo: beseda mora biti *živa, zvočna in nazorna*.

Živost besede

Živa je beseda tedaj, če uporablja izrazne oblike, kot so npr. klic, vzdih, vzklik, direktni nagovor, retorično vprašanje ipd. Pogovor je lahko sestavljen v *dialogski* in *monološki* jezikovni obliki. Lahko je tudi kombinacija obeh. Rekli smo že, da je monološka izpovednost v prvi osebi, t. i. *notranji monolog* v radijski igri za odrasle zelo priljubljen. Oseba (vloga) predstavi z glasom svoja notranja doživljanja, izpoveduje svoje misli, občutja, čustva, vtise, najrazličnejše asociacije, ki se bodisi dopolnjujejo ali si nasprotujejo. Tak notranji monolog je možen tudi v obliki odgovora fiktivnega partnerja (oz. nasprotnika), ki ni prisoten ali pa morda sploh ne obstaja.

⁷ Kurt Schwitters, *Konsequente Dichtung*, v: *Zeitschrift für elementare Gestaltung*, junij 1924, in Arnim P. Frank, *Das Hörspiel, Vergleichende Beschreibung und Analyse einer neuen Kunstform, durchgeführt an amerikanischen, deutschen, englischen und französischen Texten*, Heidelberg 1963; oba citata navajam iz: Werner Klippert, *Elemente des Hörspiels*, Stuttgart 1977, str. 65. V nadaljevanju: Klippert.

Če se ozremo v književna lirski, dramska in tudi pripovedna dela, ugotovimo, da je tudi tam takšen monolog pogosto uporabljen. Vendar je razlika v upodabljanju knjižnega ali odrskega monologa in monologa v radijski igri velika: prvič, ker je mogoče v radijskem mediju glas enega govornika s pomočjo tehničnih elektroakustičnih izraznih sredstev preoblikovati na najrazličnejše načine, če je potrebno tudi do nerazpoznavnosti, drugič, ker lahko notranji monolog protagonista zvočno ponazorimo tudi s prepletanjem raznovrstnih glasov drugih igralcev, ki interpretirajo temeljni miselni tok protagonista, in tretjič, ker lahko hkrati uporabimo še dve drugi zvočni izrazili: glasbo in šum.

V svetovni radijskoigrski teoriji se kot primer takšnega monologa dostikrat citira radijska igra *Poplah na ladji Jutro* slovenskega avtorja Vitomila Zupana.⁸ Tu se »glavni« JAZ razcepi v dvanajst različnih JAZ-ov, npr. dvomeči, verujoči, vitalni, analitični, pra-JAZ itn., ki se med seboj pogovarjajo, zmerjajo, obtožujejo, se rotijo, skratka razkrijejo se najbolj subtilni miselni tokovi, zavestne čutne predstave in podzavestne čustvene reakcije nekega moškega, ko se zjutraj zbudi.

Takšne vrste notranji monolog pri radijski igri za otroke ni mogoč. Kot smo že večkrat poudarili, je otrok obrnjen navzven in mu je vsakršno opazovanje samega sebe tuje. Zato lahko ugotovimo, da oblika notranjega monologa, ki je ena najbolj afirmativnih oblik klasične (tradicionalne) radijske igre za odrasle, v radijskih igrah za otroke ne pride v poštev.

Poleg notranjega monologa pa obstaja tudi *pripovedni monolog*.

Te vrste monolog se tudi v klasični radijski igri pogosto uporablja in je nadvse priljubljen tudi v besedilih za otroke. Pravzaprav je vsak nastop Pripovedovalca v radijski igri monolog. Pripovedovalec lahko nastopi samo na začetku igre kot Napovedovalec, tako da uvede dejanje, opiše prizorišče, predstavi osebe, naslika razpoloženje ipd. Na ta način skrajša ekspozicijo, tako da se dejanje začne takorekoč »in medias res«. Priljubljene pa so tudi oblike, pri katerih se pojavlja pripovedovalec skozi vso igro. Pripovedovalec lahko zavzame *neosebno*, avktorialno pozicijo. V tem primeru nastopa »zviška«, je vseved, ki dejanje razlaga, slika situacije, ki se samo z zvokom ne morejo izraziti in v celoti vodi poslušalčevo domišljijo. Ta način je privzet iz književnosti in je pri zvočnih upodobitvah zlasti uporabljen pri priredbah literarnih besedil za radio.

Pripovedovalec pa lahko poseže v igro tudi *osebno*: prvič, ali si nadene »masko« soigralca, to pomeni, da se iz začetne avktorialne pripovedne pozicije pomakne v dogajanje samo in agira kot ena izmed vlog, ali pa že od vsega začetka nastopa v vlogi (aktivni ali pasivni) enega od akterjev, in drugič, ostane ves čas *zunaj* dogajanja, vendar izraža čustveno razmerje do dogajalnega procesa, ga usmerja in komentira *osebno*, to pomeni, da ni zvišeni, »neopredeljeni« opazovalec, marveč vzpostavlja stike z nastopajočimi liki in dogodki, vendar so ti stiki posredni.

Primer prve upodobitve je npr. Langus v radijski igri za otroke V. Möderndorferja *Muc Langus in čarovnička Gajka*.⁹ Na začetku radijske igre ogovori poslušalca glas, ki se predstavi, češ da je »plemeniti mačkon iz rodu Superrumenusplezantusčezvsebrkatustinnežnosemuzantusvsnaročju Langus«, sicer pa o sebi ne pove nič drugega.

⁸ Citat v: Birgit Lermen, *Das traditionale und neue Hörspiel im Deutschunterricht*, Paderborn 1975, str. 32; v nadaljevanju: Lermen.

⁹ Vitomil Zupan, *Preplah na ladji jutro*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 5. 2. 1974, režija Mirč Kragelj.

Svojo pripoved začne pri koncu, saj pove, da čaka na svojo »gospodarico«, čarovničko Gajko, ki je odbrzela v veselje in se bo vrnila »čez tisoč let«. Nato začne pripovedovati retrospektivno zgodbo od začetka. V tej zgodbi Langus ne nastopa kot aktivni spodbujevalec dogajanja, je le opazovalec in občasn komentar (pripovedovalec) Gajkinega početja, ko hoče »v miru zganjati hrup na tem planetu«, poleg tega pa ves čas deluje tudi kot sogovornik protagonistke Gajke.

Primer druge upodobitve je Glas (pripovedovalec) v Puntarjevi radijski igri *A*.¹⁰

Pripovedovalec vodi dogajanje od začetka do konca, slika okolje, opisuje vizualne dogodke, razkriva čustvene reakcije nastopajočih, posreduje in komentira dejanje, kot nekdo, ki ne ve, kako se bo dejanje nadaljevalo in kakšen bo njegov konec. Vmes se nekajkrat »razkrije« tudi z lastnimi, povsem osebno-čustvenimi reakcijami, ki dajejo vtis dialoga, vendar so tudi te njegove replike *zunaj* dogajanja. Ko A smrči, ugotovi »Ta bi pa že lahko vstala!« in nato »Zbudi se! A! A! A!«, nakar se A zbudi in preteguje, Glas pa jo miri »Šššššš, ne tako glasno!«, a A ga ne sliši, ker ni z njim v direktnem kontaktu, in se še naprej glasno preteguje, dokler ne zbudi Medveda. Zdaj Glas reagira povsem čustveno: »Je že prepozno, je že prepozno!«

Ta drugi način *osebne* pripovedi *zunaj* dogajanja sem opisala malo bolj natančno, ker se mi zdi, da je specifičen in se lahko uveljavi le s slušnimi ponazoritvami.

V radijskoigrskem opusu F. Puntarja bi mogli najti še dosti izjemno inovativnih in zanimivih inčič pripovednega monologa, ki so imanentne zvokovnemu izražanju. Takšen je na primer Glas (v radijski igri *Vzorček*)¹¹, ki se prehladi in si hoče splesti šal, da bi se zavaroval. Tu teče dogajanje vzporedno: monolog imaginarnega Glasu, ki si mora zaradi svojega zdravja splesti »šal«, nima direktne zveze z zgodbo, ki prikazuje »vzorček« na tem »šalu«. Zgodba »vzorčka na šalu« nastaja namreč s prepletanjem različnih človeških glasov (igralk in igralca), šumov in glasbe. Spet drugačno pripovedno monološko obliko ima Jaz v radijski igri *Veter veje*.¹² Tu nastopa Jaz sicer tudi od začetka do konca v vlogi pripovedovalca, vendar vmes venomer skače iz svoje pripovedne vloge direktno v dogajanje, nadene si več različnih »mask«, kar pomeni, da spreminja svojo identiteto: najprej se identificira z možmi, ki hočejo uloviti veter, ker jim je odnesel klobuke, potem v dialogu z miškami prevzame novo vlogo, nato postane strasten zagovornik vetra, ga svari in ga hoče rešiti pred preganjalci in pred sodiščem, nazadnje pa se izkaže, da je Jaz ljubeznivi očka, ki namesto vetra popiha vročo juho za svojo hčerko.

V klasični radijski igri za odrasle je večinoma tudi *dialog* nosilec notranjega dogajanja, saj smo poudarili, da je najbolj avtentična naloga slušnega medija prikazovati »gibanje v človeku« in ne »človeka v gibanju«. Ena najbolj učinkovitih dialoških figur nastane, če se dramatično krešejo trditve in protitrditve (teza in

¹⁰ Vinko Möderndorfer, *Muc Langus in čarovnička Gajka*, premiera na Radiu Slovenija 5. 4. 1992, režija R. Sajko.

¹¹ Frane Puntar, *A*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 2. 1. 1969; besedilo je tiskano v: Frane Puntar, *Hojladrija in druge radijske igre*, Mladinska knjiga, Ljubljana 1993. V nadaljevanju: *Hojladrija* idr. RI. Prim. tudi R. Sajko, *Radijska igra za otroke in sodobno radiofonsko iskanje Franeta Puntarja, Otrok in knjiga*, št. 13–14, 1981.

¹² Frane Puntar, *Vzorček*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 3. 11. 1974, rež. R. Sajko, glasba Urban Koder; besedilo je tiskano v: *Hojladrija* idr. RI.

antiteza). To besedno figuraliko poznamo že iz del starogrških dramatikov in jo še danes – v nekoliko spremenjenem pomenu besede – imenujemo stihomitija.

Tudi v radijski igri za otroke je stihomitija sijajen pripomoček za vzpostavljanje napetosti, vendar je pisatelji ne uporabljajo za prikazovanje notranjih konfliktov, pač pa za ponazoritev napete situacije med posameznimi akterji. Sijajen, izjemno duhovit in smešen primer takšnega besednega »dvoboja« je v radijski igri za otroke *Petelin se sestavi* Daneta Zajca¹³:

- PETELIN: *Kaj tukajle miga iz prsti? Ali je vrv, ali je črv?*
KAČA: *Ssk, ssk.*
PETELIN: *Kaj praviš?*
KAČA: *Ssamo sstopinjo pa te ussekam.*
PETELIN: *Ti? Si upaš?*
KAČA: *Jaz ssi upam vsse.*
PETELIN: *Kavsnil te bom, črv.*
KAČA: *Kura. Le posskussi, kura. Ossskubljena kura.*
PETELIN: *Kača, pusti me na miru. Mudi se mi.*
KAČA: *Kam tako posspeššeno sspeššišš, kura?*
PETELIN: *Kaj te briga, črv.*
KAČA: *Ne presstopaj sse, kura.*
PETELIN: *Rad bi odšel, kača.*
KAČA: *Čakaj, da premisslim. (premišljuje)*
PETELIN: *Premisli hitro, ker se mi mudi.*
KAČA: *Kdor hitro missli, sslabo premissli. Kače misslimo počassi. (spet misli)*
PETELIN: *Kaj če bi premišljevala potem, ko bi me pustila?*
KAČA: *Sspet ssi sse presstopil. Sssk!*
PETELIN: *Kaj te briga, če sem se?*
KAČA: *Ssamo šše enkrat in sstrup!*

Največkrat se v radijskih igrah menjavajo dialogi in monologi. Tudi v radijskih igrah za otroke. Vendar je treba upoštevati lastnosti medija, zato naj bi bile faze menjavanja enega in drugega besednega oblikovnega sredstva kratke. Ne smemo pozabiti, da je radijska igra odvisna od slušnega posredovanja, zato je govorec prisoten le, če govori in tako dolgo, kolikor časa govori. Prav zaradi tega je treba zelo dolge replike enega govorca, prekinjati, da bi poslušalec ne pozabil na vse druge udeležence. Dolge replike govorca je smiselno pretrgati s kratkimi vprašanji, vzkliki, vzdih, ali vsaj z različnimi enozložnicami oziroma vsakršnimi glasovi, ki dokazujejo, da poleg govorca obstajajo še druge žive osebe. Šele na takšen način bo monološka replika v dialogu *zaživela*. Primer dolge replike, kjer so reakcije prisotnih soigralcev, tj. anonimnega Omizja, omejene na minimalno sodelovanje, je iz radijske igre za otroke Franeta Puntarja *Lov na Rep*¹⁴:

- REP: *...No, danes se mi je znova zahotelo pripovedovati lovske doživljaje. Ne – komurkoli, ampak strokovnjakom.*
OMIZJE: *(ljubezniv smeh)*

¹³ Frane Puntar, *Veter veje*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 11. 11. 1984, rež. R. Sajko.

¹⁴ Dane Zajc, *Petelin se sestavi*, (radijska priredba Djurdja Flere), premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 4. 5. 1980, rež. R. Sajko; prazvedba v Lutkovnem gledališču Jože Pengov, Ljubljana 1978, režija Helena Zajc.

- REP: *Jejte, jejte ocvrte mušje noge. (jedilni pribor zažvenkeče na krožnikih, on je in pripoveduje) Tisto mesarsko muho velikanko ...*
- OMIZJE: *(tiho, občudujoče) Aaaaaa.*
- REP: *...sem zasledoval ves dan. (srkne) Ssessajte ...ssessajte kossti, prijatelji lovci. (sesanje, dlje) Domačih muh pa imam za celo steno.*
- OMIZJE: *(občudujoče) Aaaaaa.*
- REP: *Domačo muho ujame vsak otročaj. (sesa mozeg) A moram reči, da moje domače muhe niso navadne domače muhe. To so podivjane domače muhe, nadvse nevarna vrsta domačih muh. Pri takšni muhi nikdar ne veš, kdo koga lovi, in kdo pred kom beži. (premor, samo sesanje kosti) Tista podivjana domača muha ... v trinajsti vrsti, če štejete od spodaj, tretja z leve ...*
- OMIZJE: *(šepet, premakne se kakšen stol)*
- REP: *Ste našli?*
- OMIZJE: *(posamezni glasovi) Ja ... Ja ... Ja..*
- REP: *No, tista muha ... kaj muha! Mrha! Malo je manjkalo pa bi bil zdaj tam, kjer ni muh. (glasno posesa mozeg)*
- OMIZJE: *(ga posnema)*
- REP: *(z nasmeškom) Spoznala sva se – ob paradižnikovi omaki.*
- OMIZJE: *(ljubezniv smeh)*
- REP: *Vsak s svoje strani sva se bližala krožniku in – obmirovala. (tišina) Debelo sem jo pogledal, ona pa mene – mrežasto.*
- OMIZJE: *(ljubezniv smeh)*

Ta »monolog« je še dolg, prekinjajo ga le vzkliki, vzdih, smehci, srkanje in cmokanje anonimne množice. Tudi to je ena izmed izjemno učinkovitih radijsko-igrskih »besednih figur«: govorec v razmerju do glasov množice.

Seveda bi bilo treba ob problemu živosti interpretirane besede v radijski igri spregovoriti še marsikaj, vendar naj za zdaj zadostuje, da v našem razmišljanju opozorimo samo še na eno »podrobnost«, ki pa je za slušno oblikovanje izjemno pomembna: to je razmerje med radijskim izvajalcem/igralcem in poslušalcem. To razmerje mora biti, drugače kot npr. v gledališču ali filmu, intimno. Zakaj? Poslušalec se ne nahaja v velikem prostoru, med množico ljudi, ampak sedi doma tik ob sprejemniku, se pravi, da mu zvoki, ki prihajajo iz sprejemnika, govorijo takorekoč »na uho«. Kadarkoli sem poslušala radijske igre, ki so bile od začetka do konca oblikovane s prizori glasov množice (to pomeni, da so neidentificirani glasovi vseprek kričali in hrumeli), ki so bodisi podprli ali negirali glavnega, tudi glasnega govornika - protagonista, sem ugotovila, da tudi moje, lahko rečem, za poslušanje dovolj izvežbano uho, ni moglo spremljati toka dogajanja in se je zato, vsaj zame, avtorjeva ideja »utopila« v hrupu. Naj opozorim: pri zgoraj navedenem odlomku iz radijske igre *Lov na Rep* nastopa prav tako anonimna množica v velikem dogajalnem prostoru, vendar je situacija povsem drugačna: govorec, čeprav posnet v akustiki velike dvorane (z velikim odmevom) lahko govori z normalno jakostjo, medtem ko je množica glasov že zaradi podrejenega razmerja do govorca (strah pred avtoriteto) izjemno decentna, utišana. Naj še dopolnim: glasovi »množice«, ki podpirajo glavnega govornika ali mu nasprotujejo, so tako v klasični radijski igri za odrasle in tudi v »tisti« za otroke zelo uporabljivi, vendar le v primeru, če prizor ni predolg in če se množični prizori menjajo z intimno koncipiranimi deli igre.

Pri radijski igri (zlasti) za otroke pa je možna še ena oblika dialoga med protagonistom in množico, ki je lahko izjemno učinkovita. Za primer naj navedem delo srbskega avtorja Aleksandra Popovića *Volk pred sodiščem*.¹⁵ Dialog med Volkom, ki se brani, ker je pojedel Rdečo kapico, in zborom otrok, ki ga obtožuje, je dramatičen (napet) in slušno inovativen. Sestavljen je iz dodobra premišljenih kratkih replik: na eni strani protestni vzkliki množice otrok (izvajani »unisono«), na drugi strani bolj intimne spokorniške izpovedi obtoženega Volka. Občasno pa se oglasijo tudi »tenki«, začudeni glaski posameznih malčkov, ki jih nato prekine strastni govorni »izliv« nekrivega krivca – Volka. Izjemna možnost za zvočno interpretacijo!

Zvočnost besede

Nemški radijskoigrski teoretik in praktik F. Knilli se sprašuje: »Kje drugje, razen v radiu in še posebej v radijski igri, bi sicer mogli priti do veljave vsi ti vzdih, ta stokanja in vriskanja, vse to blebetanje in šepetanje, ti UUUU-ji in I I I I I-ji, ti eksplozivi PTKBDG, ki nastopajo v dinamični igri in protiigri?«¹⁶

Prav na tem področju se lahko radijska igra za otroke najbolj izkaže. In to, mislim, je točka, kjer se stikata nova (eksperimentalna) radijska igra za odrasle in radijska igra za otroke. Vendar se je potrebno spomniti, da poglavje o zvočnosti jezika ni iznajdba radijskoigrske teorije. O zvokovnih razsežnostih govora in jezika so razmišljali poeti in literarni teoretiki že od nekdaj. Jasno pa je, da zapisana teorija o glasovih in zvokih ne zadošča, saj ne more zajeti in opisati vseh muzikalnih in ritmičnih ustvarjalnih možnosti, ki jih lahko izvede individualni, živo izgovorjeni človeški glas z vsemi tonskimi niansami.

»V praktičnem govoru nas seveda zanima predvsem *ideografska* vrednost (...) besede, njen splošno znani pomen. V umetniškem jeziku pa mora *zvočnost* besede in besednih zvez kar se le da podpirati ideografsko sporočilo: poleg vidne in logične predstave zaslišimo v pesniškem besedilu tudi slušno predstavo,« piše M. Kmecl.¹⁷

Pri radijski igri obstaja samo slušna predstava. In oblikovalec, ustvarjalec bodočih slušnih predstav, ima prav na tem področju neizmerno dosti različnih možnosti variiranja tega čudovitega gradiva, ki mu pravimo zvočnost (zvonkost) besede in njenih sestavnih enot glasov. Sičniki, šumniki, nosniki, zveneci in nezveneci zaporniki, sonorni glasovi in zvočno »najbogatejši« vokali, kaj vse se more z njimi oblikovati! Tudi »glasba« v proznem dialogu!

Že od Platona (Kratylos) naprej obstaja vprašanje, koliko in v čem določajo glasovi/fonemi besedni pomen. Danes se zdi, da »služijo konzonanti bolj za obvladovanje čustev, za pojmovno konkretizacijo vidnega sveta«, »vokali pa odslikavajo s svojim zvenenjem bolj notranji svet, kraljestvo čustvenih razmerij«, tako berem v knjižici svojega kolega W. Klipperta.¹⁸ V isti razpravi citira Klippert münchenskega psihologa Philippa Lerscha, kjer pravi, da se sicer pomenski krog izraznih lastnosti posameznih vokalov ne dá za trdno določiti, poskuša pa vendarle približno določiti

¹⁵ Frane Puntar, *Lov na rep*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 1. 1. 1983, rež. R. Sajko; besedilo je tiskano v: *Hojladrija* idr. RI.

¹⁶ Aleksander Popović, *Volk pred sodiščem*, slovenska premiera na radiu Ljubljana (Slovenija) 6. 11. 1960, rež. R. Sajko.

¹⁷ Friedrich Knilli, *Das Hörspiel, Mittel und Möglichkeiten eines totalen Schallspiels*, Stuttgart 1961.

¹⁸ Kmecl, str. 50.

pomenska območja posameznih vokalov. Npr. »I« in »EI« (nemški diftong »aj«) naj bi čutno-čustveno izražala veselje, »U« grozo, »E« gnus, »O« obžalovanje, »A« začudeno odpiranje duše v svet. Takšne določitve se mi zdijo malce vprašljive. Če se spomnimo razlage A. Slodnjaka Prešernove pesmi *Kam*, bomo takoj ugotovili, da se oznake psihičnih lastnosti vokalov z zgoraj navedenimi postavkami ne pokrivajo, nekatere so celo kontradiktorne.

Ali je slovenščina drugačen jezik? Prav gotovo. Ali ima vsak jezik svoj »karakter«? Tudi o tem je bilo že mnogo ugibanj in pritrditev. Razen tega vem iz lastne izkušnje, da se more vsak vokal in vsak konzontanat izgovarjati povsem različno, pač glede na izpovedne smernice besedne umetnine v celoti. Tako se npr. tudi eksplozivni, sičniki, šumniki lahko izgovarjajo mehkeje, da izgubijo ostrino, jezo, napadalnost, in obratno, lahko jih z izgovorjavo močno poudarimo, tedaj dobi celotno besedilo popolnoma drugačen karakter.

V zgoraj navedenem odlomku iz igre D. Zajca *Petelin se sestavi* npr. ugotovimo, da je avtor že sam predvidel posebno izgovorjavo konzontanatov, ki označujejo vlogo Kače, saj je vse sičnike in šumnike s pisavo podvojil. Kača izgovarja te glasove najprej, ko nastopi in mislimo, da je »smrtno nevarna«, ostro in napadalno, potem ko se izkaže, da je le neboljen slepec, pa mora njihovo eksplozivno izgovorjavo prav gotovo omiliti. To je vsekakor podrejeno živi zvokovni interpretaciji, zakaj avtorjev fonetični zapis ostaja slejkoprej enak!

Prav posebno velik razpon zvočne barvitosti in pomenske vrednosti imajo soglasniki, zlasti A. S tem vokalom je avtor F. Puntar nanizal presentljivo dosti izjemnih čutno-čustvenih zvočnih, pa tudi asociativnih pomenskih izkušenj, med katerimi je le ena od razsežnosti tudi »začudeno odpiranje duše v svet«.

Pesniki so bili in so zmeraj nekakšni jezikovni revolucionarji, zmeraj znova so skušali izvabiti iz besed svežino, spontanost. Najbolj konsekventno so se tega procesa lotili na prelomu prejšnjega stoletja. Velimir Hlebnikov je že leta 1913 razlagal: »Nehali smo gledati na besedo, na njeno oblikovanje in izgovorjavo po slovničnih pravilih. Začeli smo odkrivati črke same, ki naj ustvarjajo smernice za besede...«¹⁹ Da so takšne smernice podlaga za zvočno ustvarjanje z besednim gradivom, ki so ga razvili razni »-izmi«, je znano. Tudi mi smo o tem že govorili in smo opozorili, da se je nova radijska igra razvila približno pol stoletja kasneje prav na podlagi dognanj teh struj. V šestdesetih letih so ponovno oživele zamisli »jezikovnih revolucionarjev« iz začetka stoletja, ki so prav zaradi rojstva novega medija dobile najraznovrstnejše oblike. Vendar je treba poudariti, da je to »igranje« (igračkanje) podprto z izjemno obsežnim znanjem in pravzaprav nenehno kontrolirano z razumom ali z vnaprejšnjo zamisljo.

Tako oblikovano gradivo na otroka ne more vplivati. Da, tudi ustvarjalec za otroka naj bi bil nekakšen »jezikovni revolucionar«, izhajati bi moral iz nekakšnega »prainstinkta«, iz prvinskega, neposrednega razmerja do besedišča, vendar tako, da bi temeljni pomenski učinki ne bili odvisni od razumskega dojetja in razlage.

Ena najbolj prvinskih zvočnih figur, se mi zdi, je onomatopoiija. Glasovom, ki ponazarjajo dogajanja v naravi, npr. vremenskim (dež, grom, veter) ali stvarnim (šelesenje gozda, žuborenje potočka), se v poznejših časih pridružijo nova onomatopoejska poimenovanja (kovanje, košnja) in še najnovejša (brnenje, bombardiranje) itn. Seveda ni moj namen podrobno raziskovati to glasovno (poetsko)

¹⁹ Klippert, str. 75.

figuro, opozoriti želim le, da je to eden najbolj priljubljenih specifičnih zvočnih besednih elementov radijske igre za otroke.

Malce bolj neznan je drugi pojav, s katerim sem se pri svojem delu, moram priznati, z velikim navdušenjem srečala. To je sinestezija ali soobčutje, zamenjava ali združevanje različnih čutnih zaznav: slišanje barv, videnje zvokov, vonjanje barv. Tisto, kar mene, ki imam opravka z zvokom, posebej zanima, je predvsem spajanje čutnih zaznav z zvokom. Ta pojav se imenuje *audition colorée*. Dosti slavni pesnikov in skladateljev se je odlikovalo s sposobnostjo »slišati barve« ob tonih ali glasovih. Najbolj znan je Rimbaudov sonet, v katerem nastopa črni vokal A, beli E, rdeči I, zeleni U, plavi O. Seveda je ta pojav izrazito individualen. Kak drug pesnik ali glasbenik sliši te glasove z drugačnimi barvami. Za Renéja Ghila je A prav tako črn (kot orgle) in E bel (kot harfa), vendar je I moder (kot violina), O rdeč (kot trobenta), U pa rumen (kot flavta).

S tem sinestetičnim pojavom se igra F. Puntar v svoji radijski igri *Vzorček* (o kateri smo tu že govorili v zvezi s pripovednim monologom), vendar je treba poudariti, da pisatelj sam pri vlogah barv (črna kot črnilo, modra kot voda, bela kot mleko, zelena kot žaba, siva kot čaplja, rumena kot sonce, rdeča kot rak in vijolična kot – reklama) ne predpisuje določenih tonov ali glasov, spajanje čutnih zaznav se je zgodilo kar nekako nenačrtno pri slušni realizaciji igre zaradi različno obarvanih glasov sedmih igralk in enega igralca in zaradi instrumentov, s katerimi je glasove interpretov posameznih »barv« opremil skladatelj Urban Koder, ki mu je lastnost *audition colorée* prirojena. Glede tega moram opozoriti, da je ta zvočna figura v tesni povezavi z glasbo. O njej bom govorila pozneje.

Mislím, da bi pod témo zvočnost besede lahko uvrstili tudi besedno figuro iz radijske igre za otroke Toneta Pavčka *Čudovito mesto Nigagrad*.²⁰ (Kako bi jo poimenovala, ne vem!) Pesnik v tej igri opisuje potovanje v neko deželo, ki bi mogla biti varianta Indije Koromandije. Vendar v tej deželi ne visijo na drevesih slastni zalogaji, tudi čokoladne reke ne tečejo, pač pa se odpirajo čarobni svetovi besed in črk. Nastopijo različni možje, katerih posebnost je, da izgovarjajo le tiste besede, ki se začenjajo na določeno črko. Tako npr. Vrtivid izgovarja le besede z začetnico V, Bajenevid pa besede z začetnico B. Tudi pesmi zlagajo in pojejo na ta način:

SAŠKA: *Oprostite, ste vi stric Bajenevid?*

BAJENEVID: *Bojda.*

SAŠKA: *Lastnik griča prve četrti slavnega mesta Nigagrada?*

BAJENEVID: *Bogmeres.*

SAŠKA: *In kje je vaša hišica?*

BAJENEVID: *Blizu.*

SAŠKA: *Saj to je trgovina. Kakšna imenitna štacunica. In kaj prodajate? Tudi balone?*

BAJENEVID: *(zapoje)*

Balone, bonbone, bobovce, bobe,

barve barvite, berila, biskvit,

breskve, banane, bajke in bobne

brihntim buticam brez bore beliča

nudi zastonj

nudi zastonj

brumni brkonja bajenevid!

²⁰ Citat je iz: Klippert, s. 66. Več o tem v: Drago Bajt, *Ruski literarni avantgardizem, Literarni leksikon* št. 27, Ljubljana 1985.

SAŠKA: *Striček Bajenevid, boš dal tudi meni balon?*
 BAJENEVID: *Bom.*
 SAŠKA: *Balon, kakršnegakoli si želim?*
 BAJENEVID: *Božanski balon.*
 SAŠKA: *Pa brez cekina?*
 BAJENEVID: *Baš brez beliča.*
 SAŠKA: *Hvala ti, striček Bajenevid!*

Eno specifičnih zvočnih besednih figur je uporabil F. Puntar v svojem radijskem delu *Vrata, ki škripljejo*²¹ in jo ponavljal skozi vso igro zmeraj v malce drugačni konstelaciji, ne da bi izgubila svojo humornost. Ko mama zagrozi, da bodo Polončina priljubljena vrata, ki tako lepo »pojejo, žvižgajo, brundajo, cvilijo, godejo« itn., končala v drvarnici, če jih ne bo podmazala, jih hoče Polonca skriti, zato z njimi pobegne od doma. Ukrasti jih hoče Vratar, a ko ga Polonca zasači, mora za kazen kar se da hitro ponavljati besede »prsti tipljejo, zvezde utripljejo, raki ščipljejo, vrata škripljejo«, dokler se mu ne zaplete jezik. To besedno igro izpelje avtor v eni od variant takole:

VRATAR: *Prsti škripljejo ... ?*
 POLONCA: *Ne ..., tipljejo!*
 VRATAR: *Zvezde ščipljejo ... ?*
 POLONCA: *Ne ..., utripljejo!*
 VRATAR: *Raki utripljejo ... ?*
 POLONCA: *Ne ..., ščipljejo, ščipljejo, ščipljejo!*
 VRATAR: *Vrata tipljejo ... ?*
 POLONCA: *Škripljejo! Prsti tipljejo, zvezde utripljejo, raki ščipljejo, vrata škripljejo!*
 OBA: *Prsti tipljejo, zvezde utripljejo, raki ščipljejo, vrata škripljejo.*
 VRATAR: *Prsti tipljejo, zvezde utripljejo, raki ščipljejo, vrata škripljejo. (hitreje) Prsti tipljejo, zvezde utripljejo, raki ščipljejo, vrata škripljejo. (še hitreje) Prsti tipljejo, zvezde škripljejo, raki ščipljejo, vrata utripljejo. Prsti ščipljejo, zvezde škripljejo, raki tipljejo, vrata utripljejo. (še hitreje, dokler se mu ne zaplete jezik) Prsti škripljejo, zvezde ščipljejo, raki utripljejo, vrata tipljejo. Prsti škripljejo, zvezde ščipljejo, raki tipljejo, vrata utripljejo ...*
 POLONCA: *(navdušeno) Prelepo se ti je zapletel jezik!*

Ni potrebno imeti posebej izvežbanega očesa, da bi spoznali, da je ta natiskana besedna igra odvisna od žive, zvočno-glasovne upodobitve, kar je za nas, radijsko-igrske ustvarjalce najpomembnejše. Prav tako ni potrebno imeti posebnega znanja, da bi nas to igranje z besedami ne spomnilo na otroške »preštevanke«. Malo bolj natančno pa je treba premisliti, če bi želeli to zvočno besedno igro preveriti z instrumentarijem, s katerim se označuje nova (eksperimentalna) radijska igra. Poskusimo.

Za eksperiment bi lahko šteli:

- igro besed in igro z glasovi/fonemi,
- asociacije brez konkretnih povezav,
- uporabljanje besede kot zgolj zvočnega sredstva.

²¹ Tone Pavček, *Čudovito mesto Nigagrad*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 1. 1. 1965, rež. R. Sajko.

V besedilu pa ni pogovornih šablon, ki bi razkrivale »življenjske, ontološke miselne procese«, tudi načelnega nezaupanja do besede in jezika ni in ne drobljenja v antipoetične ali antigramatične poskuse. Jezik ni izmišljen in ni skonstruiran itn. Mislim, da izbrani primer ne moremo označiti za zvočni eksperiment v smislu nove radijske igre.

Zvočni, muzikalni element pri govorni besedi je tudi *ritem*. »Človekov govor namreč ni enoličen potek glasov in misli, marveč se kar naprej členi na različne enote: daljše in krajše, hitre in počasne, bolj ali manj poudarjene.«²² Nešteto je besednih ritmov. V klasični radijski igri so pogojeni s čustvenim ozadjem, v novi pa so večinoma določeni le »tehnično«, brez psihološke podstati. Nekatere ritmične karakteristike so že kar s konvencijo določene in se vsaj v klasični radijski igri ne morejo bistveno razlikovati, npr. počasen, težek ritem za avtoritativnost, pomembnost; lahek in hiter ritem za veselje, sproščenost, neprizadetost; medtem ko zgoščen ritem lahko izraža po eni strani navdušenje, ali norost, po drugi pa obupen strah. Ritem se lahko spremeni tudi z manjšimi ali večjimi spremembami v stavčnem redu, s sekanjem povedi, z dihanjem (vdihavanjem, izdihavanjem), s ponavljanjem besed, jecljanjem itn.

Načelno lahko rečemo, da je besedni ritem odvisen: prvič, od temeljnega stila besedila samega, drugič, od načina njegovega zvočnega oblikovanja v celoti, in tretjič, od posameznih interpretov, zakaj vsak človek ima svoj lastni govorni ritem. Radijska igra je idealni medij, v katerem se najraznovrstnejši elementi individualnih »ritmov« posameznih glasov (poudarki, višina in jakost tona, tempo, modulacija itn.) zlijejo v »ritem« celote. Moje osebno mnenje je, da se mora vsaka radijska igra, klasična, nova ali »za otroke« prepoznati po svojevrstnem ritmu, ali z drugimi besedami, radijsko-igrska umetnina mora biti koncipirana kot zaokrožena glasbena partitura.

Nazornost besede

Nazornost besede je pomembna za vsakega pisatelja, četudi ne piše za zvočni medij. Hkrati pa je treba povedati, da je v radiju nazornost besede še prav posebej potrebna, zakaj besede, misli, ki jih uho ne more uloviti in dojeti, so nepovratno izgubljene. Radio ni knjiga, ki jo lahko prelistaš tudi nazaj, zato da bi mogel razumeti kakšno prav zavito definicijo, ki ti je med branjem ušla. Če v radiju misel preslišiš ali je ne dojameš v tistem trenutku, ko je izrečena, je bolje, da je sploh ni. Iz tega sledita dve najpomembnejši zahtevi za radijskega ustvarjalca: da govorec govori razločno in da avtor svojih misli ne komplicira. »Natančnost pri spojevanju misli in besed, prizadevnost zgrabiti idejo jasno, kolikor se le da, hkrati pa modro gospodariti z izbranimi témami in sredstvi, ki jih uporablja,« piše James Krüss o načinu pisanja svojega občudovanega starejšega kolega, mladinskega pisatelja Ericha Kästnerja.²³ Te besede zelo natančno označujejo lastnost, ki ji rečemo nazornost besede in ki je še posebej pomembna za radijsko igro, tokrat bom pripomnila »tudi za odrasle«! Pravzaprav že samo zvenenje besede sproži pri poslušalcu ustrezno predstavo, ustrezno sliko. Če se potem še kopičijo nepotrebno zavite besedne figure, lahko celo uničijo prvotni učinkoviti vtis. Seveda pa »strogi purizem« vselej vendarle ne deluje. Včasih je potrebno ustvariti lik, ki s kompliciranimi stavki in »čvekanjem brez zadržka« prikaže poseben karakter nastopajočega, drugič

²² Frane Puntar, *Vrata ki škripljejo*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 2. 1. 1974.

²³ Kmecl, str. 58.

lahko kakšen lik kar naprej uporablja eno in isto frazo, s katero označuje svoj karakter, tretjič lahko lik tudi z medklci in vzdihji prikaže svojo »individualnost«. Prav tako je mogoče obarvati besedilo nastopajočih z dialektalnimi stilizmi. Mar-sikaj je možno, vendar je treba vsako sredstvo uporabiti previdno in z mero. Beseda v radijski igri mora biti takšna, da sugestivno deluje na poslušalca in da s svojo konstelacijo plastično ponazori, *personificira* nastopajoči lik.

V radijski igri za otroke je zlasti pomemben element: nazorna predstavitev oseb (nastopajočih likov). Otrok si mora pri vsakem glasu, ki ga zasliši, takoj ustvariti predstavo, kakšen je ta lik, ki govori tako in tako. Prav zaradi tega je radijska igra za otroke z velikim veseljem sprejela oblikovno sredstvo, ki ga poznamo v komediji že od antike naprej, to so t. i. *interpretativna* ali *govoreča* imena. Ta zaznamujejo »bodisi značajske posebnosti junaka bodisi njegov psihofizični ali socialni status ... «²⁴ Imena, kot so npr. žebliček Špiček, ali kralj Bumbum, ali minister Štor, ali general Zguba že pri prvem poimenovanju nakažejo predstavo o osebi, ki nastopa, ki je pa mladi poslušalec ne more videti.

S tem nizanjem nekaterih besednih figur, ki, upam, nakazujejo (dokazujejo) posebnosti besednega zvočnega izražanja, zaključujem poglavje o besedi kot najpomembnejšem izraznem sredstvu radijske igre (tudi in predvsem za otroke).

Glasba

Poleg besede je za oblikovanje radijske igre pomembno tudi drugo zvočno izrazilo, to je glasba. Pri klasični (tradicionalni) radijski igri je glasba, kadarkoli in kakorkoli se pojavi, v službi govorjene besede. Nastopa takrat, ko beseda sama ne zadošča, da bi izpovedala avtorjeve misli, ko potrebuje čustveno podkrepitev ali pa takrat, če besedilo kot celota potrebuje ritmično strukturiranje.

Povsem drugačno je razmerje govor – glasba (ali ton) v novi (eksperimentalni) konceptiji radijske igre: besedilo ni več dominantno, glasba, vsak ton ali šum so avtonomno in enakopravno zvočno izrazilo, pravzaprav stroge ločnice med vsemi tremi zvokovnimi izraznimi sredstvi, med govorjeno besedo (in/ali njenih glasov/fonemov), glasbo (glasbenih fraz ali posameznih tonov) in šumi (zvočnimi efekti), ni več.

Nemški teoretik Rohnert je že 1947 dokaj natančno zabeležil, v kakšnih relacijah do besede, ki je dominantna, je možno uporabiti glasbo v radijski igri (mišljena je tradicionalna, klasična radijska igra):

»I. 'glasba sama na sebi' kot abstraktno oblikovno sredstvo:

1. predigra, medigra in sklepna igra pri realističnem dogajanju,
2. predigra, medigra in sklepna igra v abstraktni igri glasov

II. 'glasba v dejanju' (Handlungsmusik) kot konkretni izraz dogajanja:

1. realno: a) glasbeno ozadje
b) zaokroženi glasbeni vstavki (Einlagen)
c) priložnostni glasbeni potek (Vorgang)
2. irealno: a) glasba kot predmet poslušanja (Audition)
b) glasba kot spremljava slušnih doživljajev (auditionäre Erlebnisse)
c) glasba, ki pomaga stopnjevati vzdušje (Stimmung) realnega dogajanja.«²⁵

²⁴ Krüss, str. 23.

²⁵ Denis Poniž, *Na poti h komediji*, Ljubljana 1997, str. 41.

Medtem ko glasba pod točko I. zaokroži, veže in uglasuje besedilo v celoti, pa glasba pod točko II. razlaga in dopolnjuje notranje in zunanje dogajanje ter karakterizira slušni prostor, doseže pa željeni učinek le tedaj, če je koncipirana kot vstavek in ne kot samostojni umetniški akt. Glasba pod točko II. pojasnjuje notranje konflikte junaka, obsega realnost pa tudi irealnost, dopolnjuje in razlaga, širi in poudarja dogajanje.

Kakšno funkcijo ima glasba v radijski igri za otroke? Mislim, da moremo reči, da so prav gotovo sprejemljive in uporabljive vse funkcije, ki so zgoraj navedene, razen v skupini spremljanja oz. dopolnjevanja v igri z abstraktnimi glasovi, saj smo že večkrat poudarili, da otroka takšne teme ne zanimajo oz. jih ne razume. Največkrat se seveda uporablja glasba kot uvodna glasba, ki čutno-čustveno uvede dogajanje in se nato nadaljuje kot vmesna glasba, da razmejuje prizore ali da naznači časovni presledek med posameznimi prizori (pri čemer je še vedno dominantna beseda) ali nakaže spremembo lokacije. Če se npr. dogajanje preseli iz Afrike v Slovenijo, lahko že glasba sama, ne glede na besedo, prikaže spremembo kraja. Malo težje je, če bi hoteli ponazoriti spremembo lokacije iz urbanega okolja na podeželje. Tudi to je izvedljivo z glasbo, ki po splošnem dogovoru ponazarja prvo ali drugo okolje. Nemogoče pa je z glasbo ponazoriti spremembo okolja, ki ima podobno socialno in tudi akustično-prostorsko značilnost, npr. »soba v bloku na enem koncu mesta« in »podstrešna soba na drugem koncu mesta«. V takšnem primeru se lahko uporabi le glasba, ki je dokaj »nevsiljiva«, pomembno je le, da ni v nasprotju s temeljnim razpoloženjem igre kot celote. To je potem »le« nekakšna »glasbena interpunkcija« ali indiferentni »glasbeni preliv«.

Glasbeno ozadje (spremljanje notranjih doživljanj) je bilo v klasični radijski igri eno najbolj priljubljenih sredstev za vzpostavljanje čustvenih razmerij med protagonisti. Npr.: dva zaljubljenca se srečata in pogovarjata, njune izpovedi spremlja nežna glasba, ki čustveno »obarva« njuno pogovarjanje, v katerem niso nujne direktne osebne izpovedi, a poslušalec vendarle prek glasbe dojame njuno notranjo nagnjenost, povezanost. Izvor takšne »glasbene podlage« je lahko realen, npr. na plesišču, v restavraciji ali celo doma pri radijskem sprejemniku (in podobno), ali irealen, kadar spremlja čustveno doživljanje nastopajočih glasba, ki ni proizvedena v realnih okoliščinah, ampak je plod režiserjeve imaginacije.

V radijski igri za otroke je najbolj priljubljena glasba v obliki »zaokroženega glasbenega vstavka«. Pod to definicijo razumem pevsko izvedene pesmice ali songe (z instrumentalno spremljavo ali brez nje) in točke, izvajane s posameznimi glasbenimi instrumenti. To je oblika, ki je že od nekdaj priljubljena tudi v gledališču (spevoigra, pogojno: opereta). Na valovih slovenskega radia in njegovega otroškega programa se je slednja zvrst zasidrala že v prvem povojnem desetletju in videti je, da se je priljubila tudi današnjim otrokom.

Tudi druge (po Rohnertu) opisane predpostavke o funkciji glasbe v radijski igri lahko brez pridržkov apliciramo na radijsko igro za otroke: glasba je čustvena podkrepitev notranjega doživljanja neke osebe (radijskega lika) ali čutno-čustvena ponazoritev kakšnega dogajanja glede na njegov razvoj in potek. Lirično-nežna glasba, dramatično-napeta, glasbeni staccato za dinamično gibanje predmetov in ljudi, padajoči ali rastoči glissando za »padec« ali »vzlet« nekega predmeta (in/ali čustva) ipd., to je glasba, ki dopolnjuje, ilustrira besedno gradivo.

Ena takšnih iger, v kateri je dobila v izvedbi poleg besede najpomembnejšo dramaturško funkcijo glasba, je radijska priredba svetovno znanega klasičnega dela

za otroke *Medved Pu*. To enkratno prozno umetniško delo z nizom sijajnih dialogov je zaživel v radijskem mediju izjemno vitalno, ne da bi priredba dodajala en sam stavek, kaj šele dialog.²⁶

Funkcijo opisa ljudi in/ali personificiranih živali-igrač, ki nastopijo, ter njihovega gibanja, označitev prostorov in dogodkov je prevzel delno dialog (med očetom-avtorjem, ki nastopa tudi v vlogi pripovedovalca, in sinom Christopherjem Robinom), delno pa glasba, ki so si jo zvokovni interpretatorji zamislili. Tudi šumi iz »stvarnega« sveta so v tej radijski interpretaciji nadomeščeni z glasbo, tako npr. brenčanje roja čebel, brenčanje ene čebele, ki prileti in Puja piči. Ilustrativna glasba ponazarja tudi pihanje vetra, bučanje viharja, naraščanja povodnji ipd. Tudi vsi vizualni dogodki, npr. Pujevo sprehajanje pod drevesom, njegovo plezanje na drevo, padeč z drevesa, polet z balonom so ponazorjeni z ilustrativno glasbo.²⁷

Tu torej ni dilem: iste funkcije, ki jih ima glasba v klasični (tradicionalni) radijski igri ostanejo nespremenjene tudi v radijski igri za otroke.

Zdaj se postavlja vprašanje, kako je s pravilom, ki ga zagovarja nova (eksperimentalna) radijska igra: »Glasba/ton je samostojno in enakovredno izrazilo – prav tako, kot beseda in šum.« Odgovor ni niti najmanj preprost.

V novi radijski igri se ukinejo meje med glasbo in besedo. Glasbeniki in skladatelji ne ustvarjajo besedi podrejene glasbene »kulise«, ampak uporabljajo glasbene tone tako, da z njimi sestavljajo samostojne zvočne umetnine. To so lahko: »Eksperimenti, v katerih je govorjena beseda s pomočjo elektronske manipulacije približana glasbi ali v katerih je besedilo grajeno s pomočjo glasbenega strukturiranja.«²⁸

Z opustitvijo semantike in poudarkom na čistem fonemskem gradivu postane beseda zven. To je že korak h glasbi. In obratno: glasba lahko »govori«, če se njeni toni zvokovno (lahko so prirejeni tudi z elektronsko tehniko) preoblikujejo, tako da postanejo podobni govoru.

Pri teh poskusih pa je vendarle težko določiti mejo med glasbenimi in radijsko-igrskimi ustvarjalnimi deli. Nas zanima ta problem le toliko, kolikor je v zvezi z radijsko igro za otroke.

Menim, da koncept popolne (»totalne«) zvočne igre, ki bi slonel na zgoraj opisanih načelih, ne more za dalj časa zadržati otroka pred zvočnikom, prepričana pa sem, da otrok posameznim krajšim segmentom takšnega »totalnega« zvočnega izražanja prav rad prisluhne, če so vstavljeni v zaokroženo zgodbo, ki mu je dojemljiva.

Na ta način je oblikovano že dostikrat citirano slušno delo F. Puntarja A.²⁹ Čeprav so v tej igri mnogi glasovni (fonemski) delci pisani v stilu eksperimentalnega besednega koncepta, jih ilustrira glasba v stilu klasičnega oblikovnega principa. Oglasanje »živalic«, črk v abecedi, je sestavljeno v obliki songa, tavanje »zajčka« (glasovne figure A) po gozdu je podloženo z ilustrativno glasbo, ki poudarja nevarnost, strah, večkrat je uporabljena vokaliza na »a« kot posebni glasbeni vložek, tudi

²⁶ Citat je iz: Lermen, str. 36.

²⁷ Edward Allen Milne, *Medved Pu*, (radijska priredba Majda Stanovnik), premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 1. 12. 1957, rež. R. Sajko, glasba Marjan Vodopivec.

²⁸ Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri, Otrok in knjiga* št. 52.

²⁹ Horst Petri, *Probleme der Amalgamierung von Sprache und Musik im Hörspiel*, v: Lermen, str. 157.

intonacija na »a« je klasičnega izvora. Sicer pa je oglašanje črke/fonema/ živalce/ otroka A strukturirano glasbeno. A ne izraža svojih sporočil z besednimi sklopi, ampak s čistimi glasovno-glasbenimi prvini: krik na »AAAAaaaaa ...«, zehanje z »A – a – a!«, šepanje na »A – a, A – a, A – a ...« ipd.³⁰ Torej bi mogli ugotoviti, da se v tem primeru zvočni fonem uveljavi tako, da samostojno (avtohtono) ustvarja slušno podobo. Tako kot v eksperimentalni (novi) radijski igri?

Podobno je s Puntarjevo domisljico štirivrstične kitice, ki jo je avtor izumil v svoji radijski igri *Hojladrija*.³¹ Preprosto besedno gradivo: »Hojladrija, hojladrom,/ hojladrija, hojladrom,/ hojladrija, drija, drija,/ hojladrija, drija, drom« se pojavlja skozi vso igro v različnih variantah. Pri tem je izvedba, seveda, izjemno pomembna. V našem primeru je izvedba spet posegla po klasičnem glasbenem principu in naredila iz štirivrstične posebno glasbeno točko, »popevko«, ki se ponavlja v igri tridesetkrat, zmeraj z enakim glasbenim zapisom tonov, vendar zmeraj z drugačno interpretacijo. Pesmica, ki po asociacijskih zvezah prevzame tudi »vlogo« pobelega otroka in/ali ljubke živalce in/ali nagajivega škratka pa tudi glasbene inspiracije, se oglašča zdaj igrivo, zdaj nagajivo, potem spet zaspano, pa z žalostnim jvkanjem in jokom, nato v zboru z otroki in celo kot hudomušni odjek odraslega zbora.³²

Ali je to eksperiment v smislu nove radijske igre? Ne vem. Vsekakor pa je tu, podobno kot pri A, vzpostavljena popolna zvočna figuralika. V prvem primeru (A) v smislu fonične osamosvojitve glasu kot najmanjše besedne oz. glasbene enote in v drugem primeru: štirivrstična pesmica, ki kljub nespremenjenim fonetičnim in notnim zapisom oblikuje zmeraj nove zvočne figure.

(se nadaljuje)

Summary

In this part the author determines that children's literature (fairy-tale, children's and puppet play) undoubtedly influenced the first radio play for children in Slovenia. She wonders whether the modern radio play for children inclines towards a classical radio genre or accepts new principles of a new experimental radio play. Some evident extracts from Slovene radio plays for children are used in order to analyse some specific acoustic expressive means, words and music, more thoroughly.

Translated by *Bojana Panevski*

³⁰ M. o.: Govorim o že izgotovljeni radijskoigrski izvedbi tega besedila; ista »partitura«, tj. besedilo bi se moglo zvočno realizirati tudi na drugačen način.

³¹ Prim. R. Sajko, *Slovenska radijska igra za otroke in sodobno radiofonsko iskanje Franeta Puntarja, Otrok in knjiga* št. 13.

³² Frane Puntar, *Hojladrija*, premiera na radiu Ljubljana (Slovenija) 16. 11. 1975, rež. R. Sajko, glasba Urban Koder; besedilo je tiskano v: *Hojladrija* idr. RI.