
FONETIČNO-FONOLOŠKA ANALIZA GOVORA NA PRIMERU OTROŠKE RADIJSKE IGRE

Osrednji del članka prikazuje analizo zvočnega posnetka odlomka iz otroške radijske igre. V uvodu je po ugotovitvi, da je zvrst radijske igre v akademskih in kritičnih krogih pogosto zanemarjena, predstavljen možni vzrok za deficitarno znanstveno obravnavo te umetnostne zvrsti: to je predvsem pomanjkanje specifičnih orodij za analizo in vrednotenje te zvrsti ter težja dostopnost gradiva (tako objavljenih besedil kot posnetkov), ki je predmet raziskovanja. Nato so obravnavana zvočna izrazila, ki ustvarjajo radijsko uprizoritev: glas in govor, glasba, zvočni efekti in tišina. Sledi konkreten primer analize govora v odlomku otroške radijske igre *Bogdanova zmaga* Lojzke Lombar, ki jo je za tržaško radijsko postajo posnel Radijski oder. Predstavitev kratke analize skuša nakazati eno od možnosti za nadaljnje znanstvene obravnave te umetnostne zvrsti.

Ključne besede: otroška radijska igra, zvočna izrazila, analiza govora

1 Uvod

Radijski igri je danes priznan status umetnostne zvrsti in je »edina avtohtona umetnostna zvrst, ki jo je izoblikoval radijski/slušni medij« (Sajko 2006: 9). Irski izvedenec za radijsko igro Rattigan opaža v akademskih krogih podcenjevanje te zvrsti kot samostojne dramske in umetnostne oblike, saj je le »**minljivi hibrid, ki kmalu izpuhti v etru**« (2002: 17). Ugotavlja, da je morda za deficitarno obravnavo radijske igre krivo pomanjkanje orodij za objektivno vrednotenje in analizo značilnosti, ki so specifične za format radijske igre (Rattigan: 2002: 17). Podobno mnenje izraža Gombač, ki opaža, da radijsko igro »prav zaradi pomanjkanja zanjo specifičnih literarnoteoretičnih orodij največkrat primerjamo z gledališko igro« (2009: 74). Ker pa gre za dva različna medija, so raziskovalna orodja s področja

gledališkega uprizarjanja za raziskovanje radijskih iger najpogosteje pomanjkljiva in včasih tudi neustrezna.

Ena od ovir pri temeljitejši znanstveni obravnavi radijske igre je mogoče premajhna dostopnost gradiva, ki je predmet raziskovanja. Prva težava je pomanjkanje objavljenih radijskih iger. Pogosto so besedila nastajala glede na potrebe radijske postaje, ki je poskrbela za zvočno uprizoritev dela, besedilo samo pa v mnogih primerih ni ohranjeno. Za analizo zvočne uprizoritve radijske igre je potreben kvaliteten posnetek, do katerega ni vedno lahko priti. Prve radijske igre so bile na primer izvajane v živo in sploh niso bile posnete. Kasneje se je v radijskih arhivih marsikateri posnetek izgubil.¹

Analizirala sem več posnetkov Radia Trst A,² pri čemer sem se zgledovala po raziskovalcih radijske igre v anglosaškem svetu (Rattigan, Crisell, McLeish), za analizo govora pa sem se naslonila predvsem na model analize odrskega govora Žavbi Milojevič, ki se je izkazal kot primeren tudi za analizo govora v radijski igri.

2 Zvočna izrazila radijske igre

Lučka Gruden je zapisala, da ima vsa radijska produkcija na razpolago »eno samo, a tudi eno najintimnejših in emocionalno najvplivnejših izraznih sredstev – zvok« (Gruden v Jan 2000: 1723). Zvočna izrazila radijske igre so glas in govor, glasba, zvočni efekti in tišina.

2.1 Glas in govor

»Govorjena beseda je temeljno izrazilo klasične radijske igre« (Sajko 2006: 35).

Glas je zvočni nosilec besedila in je v radijski igri izredno pomemben, saj iz značilnosti glasu nastopajočih in načina njegove rabe razberemo informacije, ki bi jih pri odrski uprizoritvi odkrili v videzu osebe: starost, značaj, razpoloženje in fizično stanje. Za radijsko igro je torej značilna nevizualna komunikacija, ki poslušalčevi domišljiji prepušča oblikovanje vizualne podobe.

Pomembno je, da si glasovi igralcev niso preveč podobni, tako da poslušalec vedno ve, kdo govori. Lahko se vseeno zgodi, da v radijski igri nastopi več interpretov, ki imajo podobne glasovne značilnosti. Rattigan poudarja, da se mora režiser teh

¹ Pregledala sem arhiv radijske postaje Radio Trst A, ki hrani večino uprizorjenih besedil. Teh je skoraj 2500, najstarejša segajo že v leto 1946. Med njimi je okoli 700 otroških iger. Najstarejši ohranjeni posnetek je iz leta 1955, medtem ko je med posnetki otroških radijskih iger najstarejši iz leta 1960. Za prva leta so ohranjeni posnetki redki, od sredine sedemdesetih let pa hranijo večino posnetih del.

² Analize so nastale v okviru doktorskega študija Humanistika in družboslovje – smer Slovenistika, v okviru katerega raziskujem otroško radijsko igro Radijskega odra iz Trsta.

podobnosti zavedati in poskrbeti, da se bo govor igralcev dovolj razlikoval, npr. v hitrosti govora (2002: 148). Igralci pri svoji govorni interpretaciji uporabljajo različna prozodična sredstva in jih med seboj kombinirajo – hitrost, premore, intonacijo, register, glasnost, barvo – seveda v skladu z dramskim likom, ki ga predstavljajo, in v skladu z dramsko situacijo.

»Normalna hitrost pomeni približno 4–7 izgovorjenih zlogov v sekundi« (Podbevšek 2006, Žavbi Milojević 2016, Tivadar 2017). Na hitrost govora pa lahko močno vpliva značaj, »npr. počasen govor označuje leno, utrujeno, mirno, dostojanstveno osebo, pa dinamičnega, evforičnega, nemirnega, površnega človeka« (Podbevšek 2006: 117). Odstopanje od normalne hitrosti je lahko zelo učinkovito izrazno sredstvo v govornem interpretiranju.

Premor je po Rattiganu »trenutna namerna ali nenamerna prekinitev govora, z jasnim namenom, da se bo govor verjetno nadaljeval« (2002: 138). Žavbi Milojević ugotavlja, da je lahko »glasovni, lahko je brezglasovni, glas v premoru pa je lahko artikuliran ali neartikuliran« (2017: 15). »V govornem interpretiranju so največkrat uporabljeni neglasovni premori, v spontanem govoru pa so /.../ premori večkrat tudi glasovni (mašila, ponavljanje besed, podaljševanje zadnjih zlogov, neartikulirano oglašanje (əəə, mmm itd.))« (Podbevšek 2017: 46). Za igralca, ki želi posnemati spontani govor, je raba glasovnih premorov učinkovito izrazno sredstvo, seveda pa morata biti njihovo število in način izvedbe nadzorovana.

Za sprejemanje slišane besede imajo premori pomembno vlogo pri vsebinskem strukturiranju besede oz. pri vzpostavljanju pomenske logike. Premor »v povezavi z intonacijo oblikuje smiselne govorne celote; s tem poslušalcu olajša sprejemanje in razumevanje. Če sredi stavka naredimo premor, ta navadno izpostavlja besedo, pred katero ga naredimo« (Žavbi Milojević 2013a: 655).

Tudi stavčna intonacija je zelo pomembna pri igralski interpretaciji: po Toporišiču je ta značilna podoba tonskega poteka v segmentu, ki ima svoje tipične, pomensko razločevalne oblike (2000: 543). Pripovedna intonacija je značilna za povedi brez čustvene zavzetosti; rastoča vprašalna se uporablja predvsem v odločevalnih vprašanjih, pri vprašanjih dopolnjevalnega tipa pa je ponavadi intonacija padajoča (Toporišič 2000: 450). Polkadenco (nekončno intonacijo, ki je lahko padajoča ali rastoča) uporabljamo, ko gre za nedokončanost misli (Tivadar 2007: 529). »Vzklična intonacija (kadenčna, antikadenčna ali polkadenčna) ima večje intervale, včasih so lahko vsi zlogi na isti tonski višini. Register je premaknjen iz srednje lege navzgor ali navzdol« (Podbevšek 2006: 110).

Na intonacijo vpliva tudi čustveno stanje govorca: pri vznurjenju so intervali večji, ko je govorec jezen, pa so včasih vsi zlogi na isti tonski višini. Žavbi Milojević omenja Vuletićeve meritve, pri katerih se je pokazalo, da je razpon intonacijskega loka pri izjavah 100–200 Hz, pri vzklikih pa 130–300 Hz (2017: 12).

Register je relativni tonski položaj stavčne intonacije. V običajnem govoru največ govorimo v srednjem tonskem pasu »svojega govornega tonskega območja« (Toporišič 2000: 553). Pri poudarjanju se z glasnostjo zviša tudi register. Povedne kadence se običajno končujejo »na dnu srednjega pasu« (Toporišič 2000: 553). Pri vsakem posameznem govorcju je osnovna frekvenca odvisna predvsem od dolžine in mase glasilk – za moške je srednji tonski pas približno 80–200 Hz, za ženske pa 180–400 Hz (Žavbi Milojević 2017: 12).

Srednji register omogoča govorcju, da lahko glas najboljše modulira in uporablja različne intonacijske loke. Višji ali nižji register po navadi kažeta na čustveno obarvanost govora. Različne tonske višine imajo različno semantično vrednost: »[n] izek ton pomeni bes, prezir, žalost, visok ton pa strah, radost« (Podbevšek 2006: 111).

Glasnost je tesno povezana z drugimi prozodičnimi sredstvi, predvsem s hitrostjo, intonacijo in registrom. »Spremembo glasnosti spremlja spremenjena tonska višina in celoten način govora (daljši in bolj odprti samoglasniki, govorna hitrost se upočasnjuje, izgovor soglasnikov je močnejši, intenzivnejši, intervali med zlogi so večji« (Podbevšek 2006: 112).

Govorna glasnost odraža govorceve psihosomatske in kulturne lastnosti, pa tudi njegovo razpoloženje. Spreminjanje glasnosti je zelo učinkovito govorno izrazilo, pomaga pa tudi oblikovati logiko govornega besedila.

Barvo glasu je težko definirati. Pogosto je povezana z registrom: nižji register ima temno barvo, višji pa svetlo. Ima stalno in spremenljivo sestavino. »Stalna sestavina odraža govorceve organske lastnosti, način uporabe govornih organov, kulturno okolje. /.../ Spremenljiva sestavina barve glasu je govorceva izrazna možnost« (Podbevšek 2006: 118).

Del spremenljive sestavine barve glasu so govorne modulacije, kot so *staccato*, *legato*, *vibrato* in *tremolo*. Te so slušno opazno in učinkovito sredstvo pri umetniški interpretaciji. Igralci na primer s *staccato* govorom prepričljivo prikažejo ukazovalno, odločno in hladno osebo, medtem ko *legato* govor izraža nežnost, občutljivost ali umirjenost.

Ker so v radijski igri vizualni znaki nadomeščeni s slušnimi, je za ustvarjalce izrazna moč prozodičnih sredstev toliko pomembnejša: poslušalčevo doživljanje slišane je odvisno samo od zvoka. Izpostavljenost zvočnosti zahteva še pazljivejše oblikovanje prozodičnih izrazil kot v gledališču. V tem smislu je pomembno tudi ustrezno naglaševanje. Ob tem je treba omeniti razliko med naglasom, ki je besedna oz. slovarska kategorija, in poudarkom, ki je stavčna oz. besedilna kategorija (Tivadar 2004: 32–33; Tivadar 2007: 527). Pri naglasu gre za izrazitost enega zloga (v tvorjenkah tudi več) nasproti drugim iste besede, medtem ko je poudarek izrazitost enega ali več zlogov na ravni stavka. Naglašeni zlogi so glasnejši od nenaglašanih, hkrati z glasnostjo pa se spreminja tudi ton. Za govorce v Trstu ton ni pomenskorazločevalen, saj ne poznajo tonemskega naglaševanja.

2.2 Glasba

Glasba je poleg besede verjetno najmočnejše in najbolj učinkovito zvočno izrazilo v radijski igri. Sajko meni, da glasba »nastopa takrat, ko sama govorjena beseda ni dovolj, da bi odkrila avtorjeve misli, ko potrebuje čustveno podporo« (2006: 48). Crisell navaja pet osnovnih načinov rabe glasbe v radijski igri:

- identifikacijska glasba: uokvirja in stilno označuje oddajo (uvodna in zaključna špica, lajtmotiv);
- povezovalna glasba: povezuje zvočne prizore;³
- razpoloženska glasba: označuje čustva in misli oseb, ustvarja razpoloženje;
- stilizirani zvočni efekt: posnema zvoke iz resničnega sveta ali spominja nanje;
- glasba, ki dokumentira resnični dogodek: glasba spremlja človeka ob najrazličnejših priložnostih in tako spremlja tudi dramsko dogajanje v radijski igri (1994: 50–52).

Ne glede na to, kakšno specifično vlogo ima glasba v radijski igri, pa vedno pomaga poslušalcu pri razvijanju domišljije in pri čustvenem doživljanju poslušanega.

2.3 Zvočni efekti⁴

Sajko ugotavlja, da je področje zvočnih efektov kot konstitutivne prvine radijske igre v teoretskih razpravah zanemarjeno. Ocenjuje, da je »pravzaprav samo šum prvina, ki je specifična in konstitutivna za umetniško zvrst, ki jo imenujemo radijska igra« (2006: 53).

V angleško govorečem svetu je nastalo precej razprav o pomenu zvočnih efektov v radiofoniji. Rattigan je prepričan, da imajo zvočni efekti isti pomen kot scenografija pri odrski uprizoritvi, saj nam dajejo pomembne informacije o igri ter dramskem času in prostoru (2002: 170). »Kot imamo v gledališču prospekt, imamo v radijski igri zvočno kuliso skozi celoten prizor«, pravi McLeish (2015: 234).

Čprav so danes možnosti za ustvarjanje z zvočnimi efekti neskončne, mora režiser dobro premisliti, koliko zvočnih efektov in kakšne zvoke uporabiti v svoji igri. Zvočne efekte lahko povzroča človek (jok, smeh, plosk, korakanje itd.), lahko gre

³ Kanadsko-ameriški sociolog Erving Goffman imenuje to funkcijo glasbe »glasbeni most« (*musical bridge*), ki napoveduje menjavo prizorišča oz. minevanje časa (Goffman v Rattigan 2002: 188).

⁴ Sajko in Gruden uporabljata izraz šum, morda pa poimenovanje zvočni efekt natančneje opisuje to izrazilo in opredeljuje njegovo vlogo v radijski uprizoritvi. V *Gledališkem terminološkem slovarju* je namreč izraz *zvočni efekt* razložen kot »učinek, dosežen z zvoki, ropoti, šumi za ponazarjanje posebnih naravnih pojavov (grom, dež), zvokov naprav (pok, eksplozija) v uprizoritvi« (Humar idr. 2007: 204). Besede šum ne najdemo v *Gledališkem terminološkem slovarju*, *Slovar slovenskega knjižnega jezika* pa razlaga izraz kot »neizrati, nezveneči, med seboj pomešani glasovi«, kar je po mojem nezadosten opis in ne vsebuje vseh možnosti, ki jih ima to izrazilo v zvočnih uprizoritvah.

za posnetke iz narave (dež, grmenje, čivkanje itd.), lahko jih povzročajo predmeti, stroji (hupanje, žaga itd.).

2.4 Tišina

Treba je razlikovati med premorom, ki je govorno prozodično sredstvo, in tišino, ki je izrazilo radijske igre. Premori so del govora in predstavljajo »prekinitve govornega zvoka« v govoru (Podbevšek 2006: 104), zato jih obravnavamo kot del govora. Tišina pa ni del govora in je »konstitutivno radioigrsko umetniško izrazilo« (Sajko 2006: 65).

Na prvi pogled se zdi, da je tišina pri radijski igri nekaj neprimernega in učinkuje kot napaka (odsotnost radijskega signala, prekinitvev programov ali okvara na domačem radijskem sprejemniku). Vendar McWhinnie ugotavlja: »Tišina je, kadar jo uporabimo premišljeno, med najmogočnejšimi stimulansi domišljije; /.../ v njej lahko odmevajo pričakovanje, atmosfera, napetost, čustveni podtoni ...« (1960: 92). S tišino lahko ustvarjalci oblikujejo dramaturško zgradbo radijske igre. Mesta, na katerih se pojavi, in njena dolžina morajo biti skrbno načrtovana.

3 Analiza zvočne uprizoritve igre *Bogdanova zmaga*

Po pregledu besedil, ki jih hranijo v arhivu Radia Trst A,⁵ in poslušanju ohranjenih posnetkov otroških iger, sem za primer svoje analize izbrala otroško igro *Bogdanova zmaga* Lojzke Lombar. Delo je realizirala igralska skupina Radijski oder, ki že od leta 1946 skrbi za izvedbo večine dramske produkcije tržaške radijske postaje.⁶

3.1 Utemeljitev izbora gradiva

Izbira ni bila lahka, saj je od nastanka slovenske tržaške radijske postaje leta 1946 potreba po primernih besedilih spodbudila številne tržaške avtorje in avtorje iz Slovenije, da so se lotili pisanja otroških radijskih iger in nastalo je veliko kvalitetnih del. Večina izvornih radijskih iger, ki jih je od svojih začetkov predvajal Radio Trst A, je otroških, saj so bile radijske igre za odrasle v glavnem predelave gledaliških iger ali prevodi iz drugih jezikov.

Lojzka Lombar (1914–1988) je s tržaško radijsko postajo sodelovala od samega začetka. Ukvarjala se je predvsem z otroško in mladinsko dramsko produkcijo. V arhivu Radia Trst A sem našla 17 njenih izvornih besedil in 8 posnetkov njenih

⁵ Obstaja več publikacij, v katerih so navedeni sezname vseh izvajanih radijskih iger Radijskega odra (Peterlin 1966, Mahnič 1989, Peterlin Maver 1996, Maver in Peterlin 2017). Na podlagi teh seznamov sem pregledala arhiv Radia Trst A in poiskala ohranjena besedila in posnetke.

⁶ Več o Radijskem odru v Manica Maver, 2013: Umetniški govor in Radijski oder iz Trsta. Katarina Podbevšek, Nina Žavbi Milojević (ur.): *Govor med znanostjo in umetnostjo*. Maribor: Aristej.

iger. Otroška igra *Bogdanova zmaga* je bila leta 1971 nagrajena na radijskem natečaju tržaškega radia. Besedilo je dobra partitura za zvočno kompozicijo: začne se s »solističnim delom«, monologom dečka Bogdana, ko se vrača iz šole, ki takoj vzbudi poslušalčevo radovednost. Kmalu izvemo, da deček preživlja cele popoldneve sam, ker je mama v službi, oče pa je po več mesece od doma. Nekega večera gospod Mlakar pomotoma telefonira na Bogdanov dom in od takrat se z dečkom vsak večer pogovarjata po telefonu in postaneta prijatelja. Poleg Bogdana in Mlakarja nastopajo v igri še mama, starejša gospa in pripovedovalec. Oseb ni veliko in se glasovno dovolj razlikujejo, da so zlahka prepoznavne. Osrednji del igre je sestavljen iz telefonskih razgovorov med dečkom in gospodom, preko katerih poslušalec razbira njuno zgodbo. To bi bilo za odrsko uprizoritev manj primerno, radijsko pa je zelo učinkovito, saj tako telefonske pogovore kot radijske igre sprejemamo le preko sluha.

3.2 Glasba in zvočni efekti

Iz posnetka je razvidno, da režiserka ni opremila igre z veliko količino glasbe in zvočnih efektov. Kratak glasbeni odlomek se pojavi le na začetku (37 sekund) in ob koncu igre (41 sekund), sredi igre so trije kratki intermezzi (23 sekund, 5 sekund in 14 sekund). Glasba je instrumentalna in ni izvorna, spominja na filmske glasbene kulise. Uvodna skladba (Alessandri, *Parco infantile*) je igriva in poskočna in ima predvsem identifikacijsko vlogo (začetek otroške oddaje), ne nakazuje pa vzdušja igre, ki je bolj napeto. Prva dva glasbena vložka (Tamponi, *Infanzia serena*) imata povezovalno vlogo: zaznamujeta minevanje časa (obakrat se pojavi isti, precej ritmičen glasbeni motiv). Zadnji intermezzo (Derevitsky, *Ninna nanna alla bambola*) je tudi povezovalen, glasba je bolj umirjena in nakazuje razplet zgodbe in pomiritev. Na koncu se pojavi ista glasba kot v zadnjem intermezzu. Zvočni efekti so redki (*koraki, brnenje telefona, v ozadju najprej zvok dežja, nato avta*).

Ker glasba in zvočni efekti nimajo izpostavljene vloge, zvočna uprizoritev temelji predvsem na govorni interpretaciji nastopajočih.

3.3 Analiza govora – metode in namen raziskave

Namen analize je ugotoviti, katera prozodična sredstva so najbolj izstopajoča in učinkovita ter v čem se dramska lika govorno razlikujeta. Analiza govora je potekala v treh fazah: najprej sem večkrat poslušala igro v celoti in slišano primerjala z dramskim besedilom. Ob tem sem izbrala dva odlomka, ki sta govorno bolj zanimiva: odločila sem se za govor dveh glavnih igralcev. V drugi fazi sem zapisala izbrane odlomke na posnetku in jih slušno analizirala (slušnozaznavna analiza). Pri tej delno subjektivni analizi sem posebno pozornost posvetila rabi prozodičnih sredstev pri posameznih igralcih (intonacije, spreminjanje tempa, členjenje s premori, spreminjanje jakosti). V tretji fazi sem ugotovitve svoje slušne zaznave preverila s fonetičnim računalniškim programom Praat (instrumentalna analiza), ki je prosto

dostopen na spletu (www.praat.org) ter je »enostaven za uporabo, natančen in preverjen« (Žavbi 2013b: 658). Uporabljajo ga mnogi fonetiki in raziskovalci govora (npr. Varošaneč-Škarič, Tivadar, Žavbi Milojevič idr.).⁷

3.4 Slušnozaznavna analiza: *Bogdanova zmaga*⁸

Za pričujoči članek sem izbrala začetni monolog dečka Bogdana in prvi telefonski pogovor med Bogdanom in gospodom Mlakarjem. Izbrana odlomka sem razdelila na krajše enote, da sem ju kasneje lahko analizirala tudi s programom Praat.⁹ Odločila sem se, da bom analizirala intonacijo, premore in hitrost, ki so najbolj opazne govorne zvočne prvine. Glasnost sem proučevala samo kot sredstvo za poudarjanje (s podčrtovanjem sem označila poudarjeno besedo v segmentu), saj se drugače pri radijski igri ta lahko uravnava s tehnično obdelavo.¹⁰ Od prozodičnih sredstev sem izpustila barvo in register, saj v izbranih odlomkih ne izstopata, obenem bi bila analiza vseh izraznih sredstev preobsežna.

1. prizor: Bogdanov monolog na začetku igre (00:10 do 1:25)¹¹

V izbranem delu monologa, s katerim se radijska igra začne, se deček pogovarja sam s seboj, ko se v temi vrača domov. Ob poslušanju sem označila mesta in dolžine premorov ter intonacijo.¹² Slušna analiza odlomka je pokazala, da je govor hiter, ampak z mnogimi premori. Taka govorna interpretacija ponazarja Bogdanovo razpoloženje: po eni strani mladostno živahnost in radoživost (hitrejši tempo, večji intonacijski loki), po drugi strani pa strah in tesnobo, ko se sam vrača domov (pogosti premori). Naj navedem nekaj primerov:

- (Oh)¹³ ↓ ↓, *dežuje* ↓ || ... *Kako je zoprno!* ↓ ||
- *Za tistim zidom je taka tema ...↑ (prestrašeni vzdih) nekaj se giblje! ↓*
|| *Oh, ne, ↓| veje delajo tako senco. ↓ ||*

Nekateri premori so precej dolgi in včasih na mestu, kjer jih ne bi pričakovali. Na primer:

⁷ S pravilno rabo programa Praat sem se seznanila predvsem med konzultacijami z izr. prof. dr. Hotimirjem Tivadarjem v okviru doktorskega študija Humanistika in družboslovje – smer Slovenistika na Filozofski fakulteti Univerze v Ljubljani. Raziskovanje s tem računalniškim programom je opisala Žavbi Milojevič (2013a: 219–224).

⁸ Igra je bila posneta 29. 4. 1972. Nastopajo: Peter Filipčič (Bogdan), Jurij Slama (gospod Mlakar), Marjana Prepeluh (mama), Stana Kopitar (gospa) in Jože Peterlin (pripovedovalec). Režija: Lojzka Lombar.

⁹ Zaradi omejitev računalniškega programa segmenti ne smejo biti daljši od desetih sekund. Besedo *segment* v članku ne uporabljam kot fonetični termin, ki označuje del povedi med dvema premoroma, ampak bolj splošno kot del, odlomek besedila.

¹⁰ Analiza kakovosti posameznih naglašanih sredinskih samoglasnikov bi zahtevala posebno razpravo, zato sem jo za ta članek izpustila.

¹¹ Za izbrane odlomke sem v oklepaju zapisala čas in trajanje.

¹² Premore sem označila z ↓ (zelo kratek premor), | (kratek premor), || (srednje dolg premor), ||| (dolg premor), □ (zelo dolg premor) (Podbevšek 2017: 48). Intonacijo sem označila z ↑ (končna rastoča), ↓ (končna padajoča), (padajoča polkadenca).

¹³ Kar je igralec dodal dramskemu besedilu, sem zapisala v oklepaju.

- *Ko sem šel v šolo, je sijalo sonce. ↓ | Pa saj tako ne maram dežnika! ↓ || Ampak ↘ || lahko bi malo bolj razsvetlili tole ulico. ↓ ||*

Mesto zadnjega premora (za besedo ampak) je nenavadno, lepo pa ponazarja dečkovo oklevanje in strah.

Intonacijski loki so veliki, v glavnem se govor začne v višjem registru in se končuje s padajočo intonacijo:

- *Podnevi je tako lepo na tejle ulici. ↑ | Polno otrok je. ↓ ||*

2. prizor: Prvi telefonski pogovor med Bogdanom in gospodom Mlakarjem (3:35 do 9:20)

Na začetku telefonskega pogovora med Bogdanom in Mlakarjem govori gospod Mlakar v višjem registru, kar daje vtis glasnejšega govora (ki je pogost, ko govorimo po telefonu):

- *MLAKAR: Kdo? ↑ || (Ooo), oprosti, fantek, ↑ | zmotil sem se. ↓ |*
- *MLAKAR: Trenutek, fantek. ↓ | Katero številko imaš ti? ↑ |*

V prvem pogovoru med Bogdanom in Mlakarjem takoj opazimo, da je dečkov govor opazno hitrejši od Mlakarjevega. Premori so krajši kot v monologu.

- *BOGDAN: Kadar gre v službo, ↑ | se še trikrat vrne, ↓ | ker pozabi rokavice ↑ | ali pa torbico. ↓ | Zadnjič je šele v avtomobilu videla, da je pozabila obuti čevlje. æ ||*
- *BOGDAN: Ona pa ↑ | – pim, pum, pam – vse na hitro! ↓ | Je zelo gibčna, veš? ↑ | Tako da je kar čudno za tako Matuzo. ↓ ||*

Gospod Mlakar govori umirjeno, intonacijski loki so manjši. Veliko njegovih premorov je glasovnih, kaj daje vtis spontanega govora:

- *MLAKAR: Ja, (ja), ti psi so zelo navezani na gospodarja. ↓ || (Pa) ↑ | je psička, veš? ↑ || Neli ji je ime. ↓ |*
- *MLAKAR: Zdaj bova morala nehati. ↓ || Veš kaj, ↓ | pokliči me, kadar ti je dolgčas. ↓ ||*

3.5 Instrumentalne meritve s programom Praat

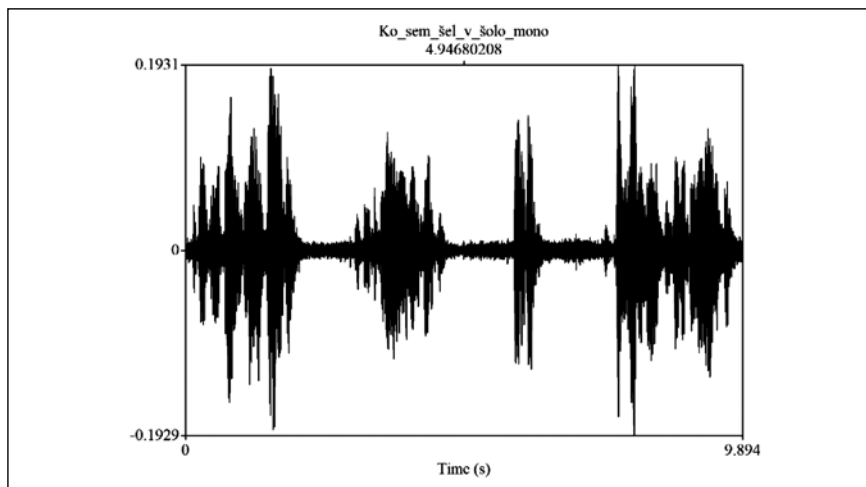
S programom Praat sem preverila svoje slušne ugotovitve, ki so bile v glavnem potrjene. Nekaj težav sem imela pri replikah gospoda Mlakarja zaradi slabe kakovosti posnetka: trak je namreč star, in ker v času snemanja niso imeli na razpolago tehnologije, ki je na voljo danes, je verjetno igralec, ki se oglašča na drugi strani telefonske žice, govoril bolj oddaljen od mikrofona.

Prikazala bom nekaj primerov računalniških analiz, kjer se nazorno vidi način oblikovanja premorov, intonacije in hitrosti govora.

1) SEGMENT A (trajanje 9,8 sekund)

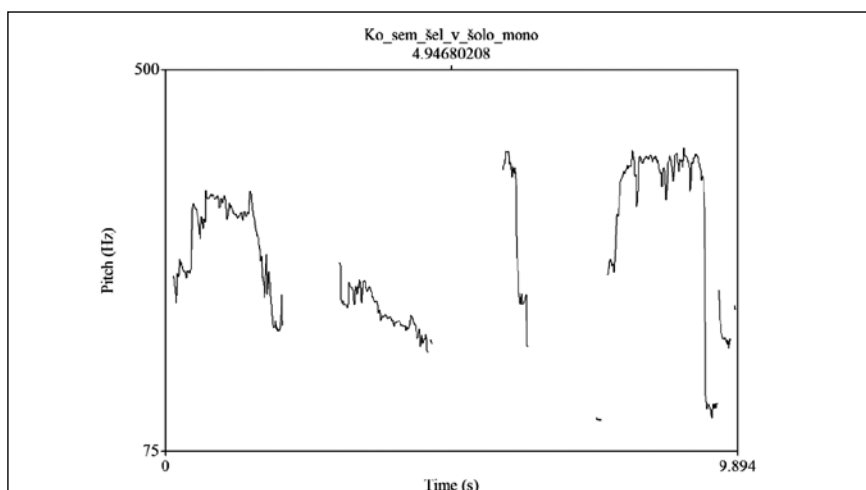
BOGDAN: Ko sem šel v šolo, je sijalo sonce. Pa saj tako ne maram dežnika! Ampak lahko bi malo bolj razsvetlili tole ulico.

Slušna analiza zgornje replike je pokazala, da je igralec segment delil s tremi daljšimi premori, ki sovpadajo z ločili, vsak del pa se je končal s padajočo intonacijo. To je potrdila računalniška analiza.



Grafikon 1: Oscilogram segmenta a.

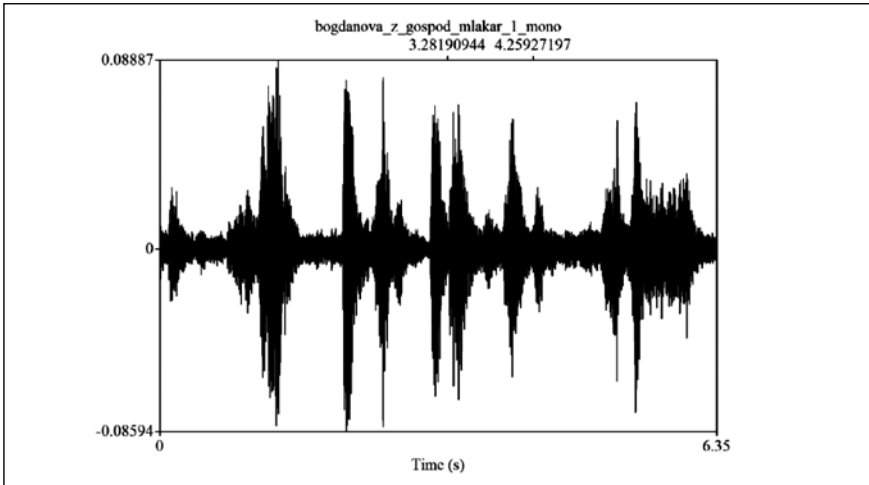
Kot je razvidno, je bil segment izgovorjen s tremi daljšimi premori (0,95 sekunde, 1,2 sekunde in 1,1 sekunde). Hitrost govora je 6,2 zloga na sekundo, kar spada v normalni tempo (od 4 do 7 zlogov v sekundi).



Grafikon 2: Intonacijski potek segmenta a.

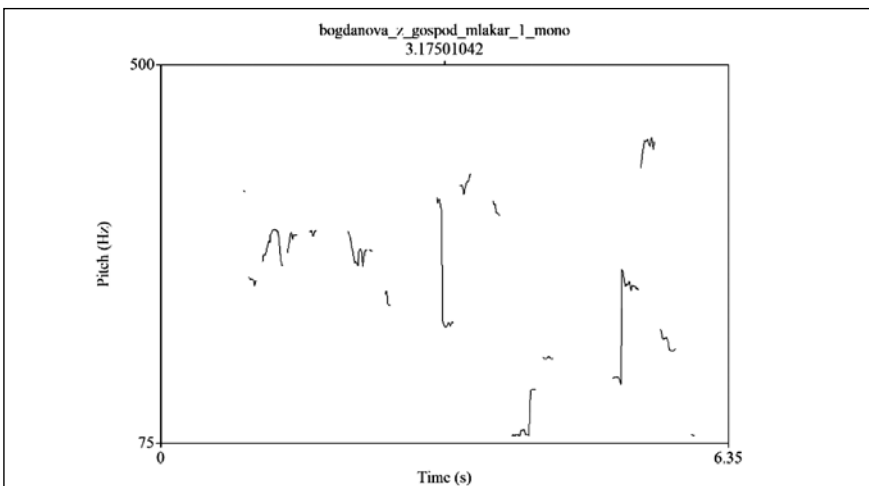
Zgornji grafikon potrjuje slušno zaznavo, da so intonacijski loki precej veliki, saj se intonacija giblje med 110 Hz in 414 Hz, kar pomeni, da je razpon kar 304 Hz. Povprečna osnovna frekvenca je sicer 297 Hz. Intonacija je vedno padajoča.

- 2) SEGMENT B (trajanje 6,3 sekunde)
MLAKAR: Kdo? (Ooo), oprsti, fantek, zmotil sem se.



Grafikon 3: Oscilogram segmenta b.

Oscilogram kaže, da so premori pri govoru gospoda Mlakarja krajši (povprečno 0,5 sekunde), edini daljši premor je za vprašalnico *kdo* (0,97 sekunde), ta premor je glasovni. Govor je počasnejši: enozložno besedo *kdo* igralec razvleče na sekundo (1,001 sekunde). V nadaljevanju replike je srednja hitrost 3,6 zlogov na sekundo, če upoštevamo premore. Brez premorov je povprečna hitrost v segmentu b 2,8 zlogov na sekundo. Vse to pripomore k dobri igralski interpretaciji, ki učinkuje kot spontani govor.

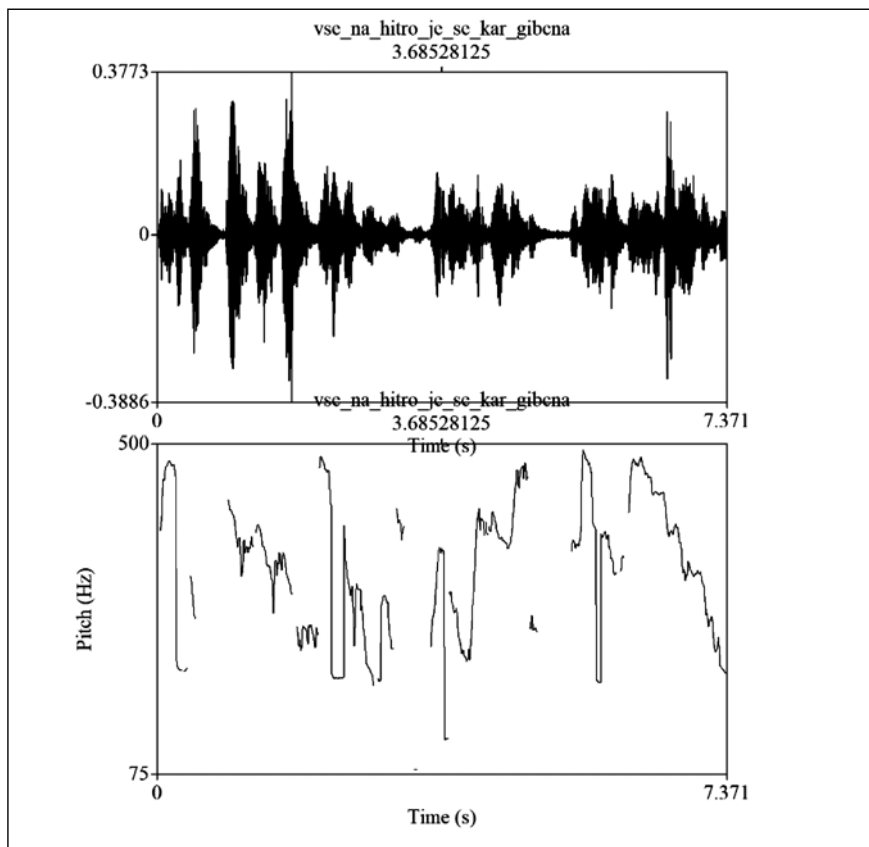


Grafikon 4: Intonacijski potek segmenta b.

V tem segmentu je intonacijski lok presenetljivo velik, saj gre od 79 Hz do 418 Hz, srednja intonacija je 253 Hz. Glede na register v ostalih replikah, se zdi, da je igralec uporabil višje tone, da bi ponazoril glasnost (kričanje po telefonu).

3) SEGMENT C (trajanje 7,3 sekunde)

BOGDAN: Ona pa – pim, pum, pam – vse na hitro! Je zelo gibčna, veš? Tako da je kar čudno za tako Matuzo!



Grafikon 5: Oscilogram in grafikon o intonacijskem poteku segmenta c.

Tudi ta segment kaže, da je Bogdanov govor intonančno razgiban. Hitrost govora je normalna (5 zlogov na sekundo), vendar so tu premori krajši (0,5 sekunde), zato se govor zdi hitrejši. Intonacijski razpon je od 119 Hz do 492 Hz, kar pomeni, da je razlika med najnižjim in najvišjim tonom kar 343 Hz, torej še večja kot v začetnem monologu.

Analiza govora dveh dramskih oseb iz otroške radijske igre Bogdanova zmaga je pokazala precejšnjo razliko v rabi premorov, intonacij in hitrosti. Govor obeh igralcev je v rabi omenjenih prozodičnih sredstev inventiven in razgiban. Govorna razlika omogoča poslušalcu dopolniti slušni vtis z vizualno podobo oseb.

4 Sklep

Radijska igra je fonetično-fonološko bogata in večplastna umetnostna zvrst, ki bi si gotovo zaslužila več znanstvene pozornosti. V pričujočem sestavku sem poskušala na kratkem primeru analize radijskoigrskega govora prikazati eno od možnosti raziskave radijske igre in izpostaviti predvsem pomen govorne interpretacije pri tej umetnostni zvrsti. Zato sem kot primer za analizo izbrala odlomek iz igre, kjer je moč govorne interpretacije osrednja značilnost. Na nekaj konkretnih primerih sem pokazala učinkovito rabo premorov, različne hitrosti in intonacije. Želela sem tudi pokazati, da je model, ki ga je Žavbi Milojević utemeljila za gledališko igro in omogoča bolj objektivno analizo govora in preverljivost rezultatov, uporaben tudi za analizo govora v radijski igri.

Enako pozornost bi bilo treba posvetiti še drugim prozodičnim sredstvom, ki sem jih v tem članku izpustila, prav tako tudi ostalim specifično radijskim zvočnim izrazilom (glasba, zvočni efekti, tišina), ki so ob govoru konstitutivni element številnih radijskih uprizoritev.

Radijska igra vsekakor ponuja raziskovalcem z različnih področij (npr. teatrologija, literarna veda, jezikoslovje, akustika itd.) številne raziskovalne možnosti, ki zaenkrat še niso dovolj izkoriščene.

Literatura

- Crisell, Andrew, 1994: *Understanding Radio*. Druga izdaja. London, New York: Routledge.
- Gombač, Borut, 2009: Čeprav radijske igre zmeraj poslušam v temi, je v prostoru svetlo. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 74–76.
- Gruden, Lučka, 2001: *V zvočnem laboratoriju. Intimni dialog z nevidnim*. Maribor: Obzorja.
- Jan, Aleš idr., 2000: Slovenci in radijska igra. *Sodobnost* 48/11. 1715–1724.
- Maver, Manica in Peterlin, Anka (ur.), 2017: *Vse to je ena sama ljubezen. Ob sedemdesetletnici Radijskega odra*. Trst: Mladika.
- Maver, Manica, 2013: Umetniški govor in Radijski oder iz Trsta. Katarina Podbevšek, Nina Žavbi Milojević (ur.): *Govor med znanostjo in umetnostjo*. Maribor: Aristej.
- McLeish, Robert, 2015: *Radio Production, Sixth Edition*. Oxford: Focal Press.
- McWhinnie, Donald, 1960: *Radijska umetnost [The Art of Radio]*. Ljubljana: priročnik RTV Ljubljana. Prev. Majolka Šuklje.
- Peterlin Maver, Matejka (ur.), 1996: *Náš glas pri vas doma (ob petdesetletnici ustanovitve Radijskega odra v Trstu)*. Trst: Mladika.
- Peterlin, Jože (ur.), 1966: *20 let Radijskega odra*. Trst: Radijski oder.
- Podbevšek, Katarina 2006: *Govorna interpretacija literarnih besedil v pedagoški in umetniški praksi*. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije.
- Podbevšek, Katarina, 2017: *Govornost literarnih besedil*. Maribor: Aristej.

Rattigan, Dermot, 2002: *The theatre of Sound: Radio and the Dramatic Imagination*. Dublin: Carysfort Press.

Sajko, Rosanda, 2006: *Poetičnost zvoka. Ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*. Maribor: Mariborska knjižnica: Revija Otroci in knjige.

Tivadar, Hotimir, 2004: Fonetično-fonološke lastnosti samoglasnikov v sodobnem knjižnem jeziku, *Slavistična revija* 52/2004. 31–48.

Tivadar, Hotimir, 2007: Język słoweński: osnovne fonetične in fonološke značilnosti slovenskega jezika v 21. stoletju. Irena Sawicka (ur.): *Komparacja systemów i funkcjonowania w współczesnych języków słowiańskich. 2, Fonetyka, fonologia*. 505–530.

Tivadar, Hotimir, 2017: Speech Rate in Phonetic-Phonological Analysis of Public Speech (using the example of political and media speech). *Jazikovedný časopis* 68/1. 37–56.

Toporišič, Jože, 2000: *Slovenska slovnica*. Maribor: Obzorja.

Žavbi Milojević, Nina, 2013a: Uporaba računalniškega programa Praat pri analizi odrskega govora. Katarina Podbevšek in Nina Žavbi Milojević (ur): *Govor med znanostjo in umetnostjo*. Ljubljana: Aristej. 217–224.

Žavbi Milojević, Nina, 2013b: Analiza odrskega govora – primer Bergerjeve uprizoritve *Hlapcev* (komentirana izdaja). *Slavistična revija* 61/4. 651–664.

Žavbi Milojević, Nina, 2016: *Govorna interpretacija dramskih besedil na primeru uprizoritve Hlapcev Ivana Cankarja. Doktorska disertacija*. Oddelek za slovenistiko Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani.