

OKO BESEDE 2009

RADIJSKA ADAPTACIJA MLADINSKE KNJIŽEVNOSTI / SLOVENSKA OTROŠKA IN MLADINSKA RADIJSKA IGRA

14. srečanje slovenskih mladinskih pisateljev **Oko besede** je potekalo 25. in 26. septembra. Za program in organizacijo je že tradicionalno poskrbelo Podjetje za promocijo kulture Franc-Franc (Feri Lainšček in Franci Just s sodelavci), tokrat tudi v sodelovanju z Radiom Slovenija.

Dopoldan smo udeleženci srečanja v gledališki dvorani soboškega gradu skupaj z osnovnošolci prisluhnili dvema radijskima igrama. Njune radiofonske značilnosti in ustvarjalce je predstavila Lučka Gruden, urednica igranega programa Radia Slovenija.

Popoldanski simpozij je tudi tokrat v sodelovanju z organizatorjem srečanja vsebinsko zasnovalo uredništvo revije *Otrok in knjiga*, in sicer na temo **Radijska adaptacija mladinske književnosti / slovenska otroška in mladinska radijska igra**.

Simpoziju je sledila še enourna praktična delavnica, na kateri sta režiserja Ana Krauthaker in Klemen Markovčič na primeru odlomkov predstavila zakonitosti radijske igre ter načine spletnja med literarno predlogo in njeno radijsko izvedbo.

V konferenčni dvorani Hotela Diana, kjer je potekal simpozij, je bila na ogled razstava mladinskih literarnih del, ki so izšla v letu 2008 in jih je žirija za podelitev večernice vključila v svojo obravnavo. Razstavo je pripravila višja knjižničarka Vesna Radovanovič iz Pokrajinske in študijske knjižnice v Murski Soboti.

Podelitev večernice (o nominirancih in nagrajenki smo obširno poročali v prejšnji številki revije *Otrok in knjiga*) je z večerno prireditvijo v gledališki dvorani soboškega gradu slavnostno zaokročila prvi dan srečanja.

Drugi dan se je srečanje nadaljevalo s celodnevno ekskurzijo v svet kulturno-etnografskega izročila reke Mure. Pot je udeležence najprej vodila v Beltince, kjer so si v izvedbi gledališke skupine Slike pa prilike KUD Beltinci ogledali predstavo za otroke *Kraljevi smetanovi kolački*, ki jo je režirala Simona Cizar, tudi sodelavka Očesa besede. V beltinškem gradu so si nato lahko ogledali še dve zanimivi razstavi: o zgodovini zdravstva v Pomurju in o etnologu Vilku Novaku. V Ižakovcih so udeleženci zaslutili, da je na videz mirna in počasna ravninaska reka Mura lahko tudi razdiralna. Izvedeli so, da je v preteklosti nemalokrat poplavila in zamočvirila rodovitne površine, zato so se prebivalci na njenih bregovih z njo morali tudi spopadati. Eden od načinov zaščite pred reko je bilo utrjevanje bregov.

Iz tega opravila se je razvil svojčas zelo spoštovan poklic būjraša. Ime izhaja iz prekmurske besede būjr, ki pomeni pregrado, jez. Mura sicer ni zajezena, utrjeni/zabūjrani so samo njeni bregovi. Na Otoku ljubezni so se dobro razpoloženi udeleženci srečanja podrobneje seznanili z būjraši in njihovim izročilom, opravili in glasbo, prisluhnili pa so tudi literarnim odlomkom o reki Muri.

Na simpoziju Radijska adaptacija mladinske književnosti / slovenska otroška in mladinska radijska igra, ki ga je moderirala Darka Tancer-Kajnih, smo želeli izpostaviti naslednja vprašanja:

- Kakšen je položaj radijske igre za otroke doma in v tujini (tudi v primerjavi z radijsko igro za odrasle)?
- Kaj in kakšno je gradivo radijskoigrske umetnine?
- Kateri in kakšni so uresničitveni postopki literarne predloge pri oblikovanju radijske igre?
- Kakšna je zgodovina slovenske radijske igre za otroke?
- Kakšno mesto ima radijska igra v sodobnih šolskih učnih načrtih?
- Kako je z objavami radijskih iger v knjižni izdaji?
- Kakšni so sodobni razvojni trendi in perspektive sodobne radijske igre?

Svoja teoretična razmišljanja in bogate praktične izkušnje so z referati predstavili **Rosanda Sajko**, režiserka radijskih iger in publicistka, **Ervin Fritz**, pesnik, dramatik, prevajalec, dramaturg in nekdanji urednik otroških radijskih iger na Radiu Slovenija, **Igor Likar**, režiser, dramaturg, pesnik, scenarist in publicist, **Igor Saksida**, redni profesor za slovensko književnost na ljubljanski in primorski univerzi, avtor številnih razprav s področja mladinske književnosti, tudi avtor in urednik šolskih beril in drugih priročnikov za učitelje in učence, **Vilma Štritof**, dramaturginja na Radiu Slovenija, **Jana Kolarič**, pisateljica in ustvarjalka radijskih iger in **Franček Rudolf**, pisatelj, dramaturg, ustvarjalec radijskih iger in filmskih scenarijev, nekdanji glavni urednik na Radiu Slovenija. V razpravi so sodelovali še drugi udeleženci Očesa besede, pesnik in ustvarjalec radijskih iger **Borut Gombač** pa se je odzval še s posimpozijским razmišljanjem.

Leta 2006 je Mariborska knjižnica, revija *Otrok in knjiga* izdala knjigo Rosande Sajko *POETIČNOST ZVOKA. Ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*, o kateri je recenzent Vasja Predan zapisal, da je »temeljno delo domače radiofonske literature«. Za simpozijško gradivo smo iz knjige ponatisnili tri odlomke, za objavo v reviji pa smo izbrali razpredelnico o najpomembnejših razlikah med klasično in eksperimentalno radijsko igro.

	Klasična (tradicionalna) radijska igra:	Ekperimentalna (nova) radijska igra:
1.	Ena najpomembnejših komponent klasične radijske igre je igra s časom.	Čas ni pomemben, ni določljiv, dogodki se odvijajo kjerkoli in kadarkoli.
2.	Igra ustvarja s pomočjo avdio tehnike zvočne prostore, ki so realni ali irealni, stvarni ali domišljjski, vendar so razpoznavni.	Prostori dogajanja so ali zavestni, naturalistični povzetki življenja, ali avtonomna, umetno preoblikovana prizorišča, ki nimajo realnega ozadja.
3.	Klasična radijska igra je igra z glasovi, ki predstavljajo stvarne osebe iz resničnosti ali domišljjsko oblikovane like iz nerealnega/irealnega/fantazijskega sveta, vendar pa so tudi ti zadnji utemeljeni v psihološki verjetnosti oseb iz stvarnega sveta.	V novi radijski igri ne nastopajo psihološko oblikovani liki. Osebe so popolnoma tipizirane. Izpovedna funkcija človeškega individuuma je nična, pogovor ni sredstvo za komunikacijo: glasovi govorijo vsak sam zase in drug mimo drugega.
4.	Klasična radijska igra je fikcija, iluzija. Noče posnemati dogajanj resnične stvarnosti, marveč ji gre za to, da bi poslušalcu prikazala bistvene, velike probleme človekove biti in razkrivala idejno ozadje, ki se odraža v svetu. S pomočjo prisposodob skuša odgovoriti na vprašanje o smislu življenja.	Nova radijska igra odklanja iluzionistično predstavljanje sveta. Čeprav ne zanika socialne in ontološke razsežnosti človeškega bitja in bitja, noče prikazovati problemov iz resničnosti v zaokroženi celoti. Ne ponuja metafizične razlage sveta, marveč sooča poslušalca z realnostjo tako, da si s pomočjo koscev zvočne (tudi avtentične, tj. dokumentarne) tvarine sam ustvari svoje mnenje.
5.	Je besedna umetnina, je torej specifična zvrst literature, ki poleg besedne izpovednosti eksplicitno upošteva lastnost medija, iz katerega izhaja, in to je slišnost.	Nima literarnih ambicij (čeprav delno temelji na literarnem avantgardizmu 20. st.), njen končni interes je komponiranje z avtonomnim, samostojnim zvočnim gradivom.
6.	Računa s čustvi in domišljijo poslušalca, ki naj s svojimi lastnimi 'notranjimi očmi' sooblikuje, tj. vizualizira nevidni svet, ki ga avtor oblikuje z zvočnimi sredstvi.	Apelira na poslušalčevo kritično misel. Noče ustvarjati situacij, ki bi potrebovale vizualno dopolnitev. Razširja slušno razsežnost.
7.	Se navezuje na dramsko-lirsko-epsko literaturo, pomembni in nezamisljivi dopolnitvi pa sta tudi zvočni prvini šum in glasba, a ostajata v mejah ilustracije.	Slušna tvarina: glas, govorjena beseda, šum, ton, zven, se s pomočjo tehničnih sredstev oblikuje v avtonomno zvočno celoto.
8.	Beseda je nosilec misli/čustev/želja/izpovedi posameznika ali skupine razpoznavnih realnih človeških bitij ali domišljjskih bitij, umerjenih po človekovi podobi.	Beseda ni nosilec individualne izpovedi, je konkreten foničen material in sredstvo za ozaveščanje poslušalca. Funkcija, smiselnost in povednost jezika so obravnavane nezaupljivo in kritično. S pomočjo montažne ali kolažne strukture se konfrontirajo kosci avtentičnega, dokumentarnega gradiva. Velikokrat postane jezik sam osrednji problem/predmet igre.
9.	Je dramska pripoved, oblikovana v zaokroženo zgodbo, ki naj poslušalca čustveno prevzame tako, da bo natanko dojel avtorjevo temeljno misel.	Smiselnost pripovedi je zrahljana, avtor si prizadeva, da svojih misli in prepričanj ne bi eksplicitno izrazil, poslušalec naj sam odkrije prikrito ideologijo in manipulacijo, ki tiči v ponujenem gradivu.
10.	Je zaokrožena realistična/simbolna/domišljjska zgodba, posneta z elektrotehničnimi sredstvi. Oblika je zaprta.	Je igra/igranje z zvočnimi fenomeni in elektroakustično tehniko. Oblika je odprta.