

Vilma Štritof Čretnik
Radio Slovenija, Ljubljana

KAKO PISATI RADIJSKE IGRE ZA OTROKE IN KAKO SPLOH PRITI DO NJIH

Televizija, na primer, nikoli ne more dobro predstaviti znanstvene fantastike, ker ne more nuditi potrebnih produkcijskih zmožnosti. Radio pa je gledališče in v tem pogledu obsežen kot veselje. Uporablja mišico – poslušalčevo domišljijo – in krepko dela z njo; mislim, da je to čudovito.

Mike Walker, scenarist

Zavedanje o tej neskončnosti, ki jo lahko nudi radio, je poživljajoče in stimulatívno. Zlasti je to pomembno za otroke, saj jim lahko vzbuja domišljijo, jih izobražuje, razveseljuje in vzgaja. Vendarle pa se vsi, ki delamo v medijih, še kako dobro zavedamo spremenljivosti medijske pokrajine, v kateri smo se znašli. O tem, kaj otroku ponuditi, se sprašujejo tako tisti, ki pišejo za otroke, kot tisti, ki ustvarjamo radijski program. Vse bolj pa nas zaposluje tudi vprašanje, kako ponuditi izbrane vsebine. Antropološka študija, ki so jo lani opravili na Švedskem in njene izsledke predstavili na festivalu Prix Ex Aequo v Bratislavi, je dala zaskrbljujoče rezultate. Švedska ima eno najrazvitejših in najbolj eksploatiranih medijskih okolij, zato lahko pričakujemo, da bo takšno stanje v bližnji prihodnosti postalo tudi naša stvarnost. Testirali so osnovnošolce in jih grobo razdelili v dve skupini: na mlajše in najstnike. Ugotovili so, da otroci dostopajo le še do vsebin, ki jih v hipu prepričajo in privlačijo. To pomeni, da mora biti vsebina ali pa namen predstavljenega projekta zelo hitro jasen. Dva klika na tipkovnici računalnika ali telefona sta dovolj za odločitev o daljši pozornosti, namenjeni najdeni ali iskani temi. Tradicionalnega poslušanja radia pravzaprav ni več. Tudi klasični stacionarni računalnik se umika prenosnemu oziroma mobilni telefoniji. Otroci novih orodij ne uporabljajo zgolj za komunikacijo in širjenje svoje socialne mreže ali celo kot nadomestilo za pristne socialne stike; uporabljajo jih tudi za sredstvo, ki prinese svet k njim. Meje njihovega univerzuma so postale izbira tem, vsebin, žanrov, socialnih in interesnih skupin v virtualnem svetu. Vključuje pa vse bolj tudi njihovo lastno udeležbo, zato se v tej situaciji čedalje bolj briše tudi meja med ustvarjalci in uporabniki: kreativna raba novih orodij otroke spodbuja, hkrati pa jih z nešteto ponujenimi opcijami omejuje, ker fabricira njihov okus. Način, kako otroke pritegniti v čudoviti imaginarni svet, ki ga ponuja radijska igra, bi moral biti eden največjih izzivov tudi za našo radijsko hišo, ki pa se ta trenutek, žal, noče

ali ne zna z omenjenimi problemi niti zares soočiti, kaj šele resno ukvarjati. Na internetni strani norveškega nacionalnega radia NRK so uvedli imaginarno bitje, ki žanje simpatije večine otrok. Ti s pomočjo interneta dostopajo do radijskih iger zanje preko spoznavanja osebnosti, navad in interesov tega imaginarnega bitja. Sami lahko tudi kreirajo kratke zvočne sekvence. To je le eden od poskusov, ki se je izkazal za uspešnega. Druge prakse širjenja radijskih iger med otroke so vezane na tradicionalno okolje, vendar so toliko bolj pristne in izvirne. Predstavili so nam različne oblike spoznavanja in predstavljanja iger za izbrane ali povabljenе skupine otrok, ki pridejo in ustvarjajo v studiu, kjer poslušajo in poustvarjajo na različnih prireditvah in srečanjih, kot so radijski dnevi, tematske delavnice – zmeraj kot del širših javno odmevnih dogodkov. Srečanja z avtorji in ustvarjalci v živo pa so že utečena navada, ki pa smo jo na našem radiu na žalost povsem opustili. V času, ko se delež proračunskih sredstev za tekočo produkcijo zmanjšuje, je skoraj nemogoče upati na kaj več kot na predstavljanje radijskih iger na najbolj tradicionalen način, ki pa še zmeraj doseže precejšnje število mladih poslušalcev, njihovih staršev in prijateljev.

Drugo veliko vprašanje je otrokovo doživljanje sodobnega sveta, njegovo razumevanje in mesto v tem svetu. Tradicionalna, varna družina s predvidljivo in dokaj trdno porazdelitvijo vlog razpada. Otrok je nenadoma sam, vendar še nedorasel dejanski situaciji. Tekmovalnost se povečuje že v vrtcu, v šoli in v službi se le še stopnjuje. Na lanskem, že omenjenem festivalu v Bratislavi je bilo zanimivo prisluhniti tudi radijskim igram za otroke in mladostnike. Kar nekaj jih je postavilo majhna, mlada, odraščajoča bitja v situacije, kjer znotraj družine niso našli zatočišča in gotovosti. Odrasli so imeli veliko preveč lastnih težav, pogovorov in skupnih ritualov skoraj ni bilo več. Otroci so si tako našli imaginarne prijatelje, se navezali na živali ali pa so imeli srečo, da so naleteli na posebno tople in prijazne ljudi (klošarja, čudaško teto, prodajalca čez cesto ipd), ob katerih so začutili tisto, kar jim je manjkalo v njihovem osnovnem okolju. Optimizem pri tovrstnih igrah je vlivalo upanje, da takšni ljudje obstajajo, da je svet vendarle lahko prijazen. Takšne dragocene izkušnje in odobravanje lahko dajo otroku s premalo povratnimi informacijami o sebi, da bi imel jasnejšo sliko o svojem mestu v svetu, občutek lastne vrednosti. Nekaj iger se je odlikovalo z izjemno imaginacijo, zato so očarale tudi obe žiriji (ena za otroke, druga za mladostnike – tej sem predsedovala), saj so poslušalce s kvalitetno, senzibilno ali bogato produkcijo kar posrskale vase.

Tudi slovenske radijske igre, ki so si na tem festivalu že pridobile visok ugled, so se tudi lani izkazale. Igra *Lučkov let* avtorja Mihe Remca in režiserja Igorja Likarja je prejela priznanje za posebne dosežke v kategoriji za otroke. Tudi radijska igra *Medvedek in punčka* avtorice Bine Štampe Žmavc in v režiji Ane Krauthaker je bila ves čas v igri za nagrado. V kategoriji za mladostnike pa je konkurirala igra *Vsega imam dovolj* avtorice in režiserke Irene Glonar, dobitnice nagrade za posebne dosežke na predzadnjem festivalu Prix Ex Aequo z igro Polone Glavan *Tristo milijonov metrov na sekundo*. Tako slovenska radijska igra ostaja mednarodno konkurenčna tudi v produkcijskem smislu, saj žanje pohvale tudi za tehnično izvedbo.

Kot dramaturginja sem na radiu zadolžena za iskanje tekstov, za stike in delo z avtorji, v kasnejšem postopku tudi za dogovarjanje z režiserji; ko je igra posneta, pa za uvrstitev v program in za napovedovanje in promocijo. Ukvarjam se pretežno z igrami za odrasle, vendar mi tudi igre za otroke niso tuje. Nenazadnje sem tudi

sama napisala dve, ki pa sta le del 893 iger obsegajočega arhiva radijskih iger za otroke na našem radiu, pri tem s(m)o jih 538 napisali slovenski avtorji. Za to delo je dolga leta skrbel Ervin Fritz, ki je negoval to zvrst z vso predanostjo in je bil moj dragoceni sodelavec kar deset let. S Pavlom Lužanom, sodelavcem s področja radijske igre za odrasle, sta bila moja velika učitelja in prijatelja. Zdaj sta že oba upokojena, poleg mene pa se z dramaturgijo ukvarjata še dva sodelavca, vendar področja niso več tako razdeljena, saj se vsi ukvarjamo z različnimi žanri. Pri delu in predvsem pri prvi izbiri teksta za radijsko igro me vodi kar nekaj kriterijev. Vir sploh ni zmeraj že napisano delo v dialoški obliki. Lahko je gledališka predstava za otroke, lahko je prozno delo, mogoče slikanica, celo strip. Odprta sem tudi za vse žanre. Najbolj bistveno je, da ima delo ali vir v sebi potencial za radiofonsko realizacijo. To pomeni, da je lahko dovolj že to, da si ga je lahko samo s poslušanjem predstavljati, da nima preveč vizualnih napotkov oziroma, kar je še važnejše, da poteka dogajanja ne generirajo takšni dogodki ali stvari, ki se jih zvočno ne bi dalo učinkovito predstaviti. Včasih je besedilo predstavljeno tako preprosto, da ga je treba le še korektno realizirati in bo poslušljivo in privlačno. Tak primer je gotovo igrice *Kraljevi smetanovi kolački* švicarske avtorice Marte Swintz, ki smo jo na Očesu besede videli v Beltincih v izvedbi amaterske skupine. Igrica je tako napisana, da pravzaprav ne potrebuje nikakršne radijske adaptacije. Vse je že skrito ali pač obelodanjeno v besedilu. Drugo leto jo bomo realizirali. Tekst, kot je *Lučkov let*, navdihuje radijskega ustvarjalca zato, ker mu ponuja veliko možnosti zvočne igre, tako rekoč dramaturgije zvoka, ki spremlja in plete svojo pot padalca regratove lučke po vesolju. Včasih je lahko zelo navdihujoč tudi prozni tekst, zgodbica, ki pa ima v sebi vendarle dramski diskurz. To pomeni, da vsebuje lastnosti, ki ne predvidevajo le linearnega branja, ampak prizore, večplastnost, srečevanje in soočanje različnih oseb, da omogočajo – kar je za otroke še posebej pomembno! – identifikacijo z glavno osebo. Zanj potem otrok trepeti, se z njo bori, se z njo veseli in z življenjem na aristotelovski način prispe do – ponavadi – srečnega konca. Še posebej me veseli, če lahko delam z mladimi oziroma z novimi avtorji, saj je delo in usmerjanje v tem primeru doslej obrodilo kar nekaj dobrih rezultatov. Dolga leta je uredništvo pridobivalo nove tekste – poleg tistih, ki so jih poslali ali prinesli kar avtorji sami – preko javnih razpisov. Vendar zadnja leta opažamo, da na ta način – podobno kot na področju slovenske drame oziroma pisanja za gledališče – pridobimo vse manj kvalitetnih tekstov. Dramsko pisanje oziroma pisanje za radio vključuje poznavanje medija in ima svoje zakonitosti, ki pa jih nove generacije skoraj ne poznajo več. Zato je veliko bolj smiselno in plodno pridobivanje tekstov z neposrednimi povabili avtorjem. To je tudi praksa večine uredništev za radijske igre na nacionalnih radiih po Evropi. Ponekod vabijo kot soustvarjalce tudi otroke, predvsem kot pisce besedil krajših radijskih iger ali posameznih prizorov, ki jih nato posname profesionalna ekipa. Tako se otroci na zanimiv način poučijo o tej zvrsti in mogoče iz katerega od njih čez leta zraste celo novi ustvarjalec radijskih iger.

Na koncu izrekam **povabilo slovenskim avtorjem**, naj nam prinesejo ali pošljejo kakšno svoje besedilo, lahko pa se pri nas oglasijo tudi samo s kakšno zanimivo zamisljo.