



Slovenci in radijska igra

Ko se je uredništvo Sodobnosti odločilo, da posveti nekaj prostora kritično najbolj zanemarjani obliki dramskega pisanja, radijski igri, se je eden od povabljenih k sodelovanju, radijski dramaturg Pavle Lužan, na povabilo odzval s temi besedami: "Glede na to, da se je Uredništvo igranega programa na Radiu Slovenija, ki snema radijske igre, znašlo v razmerah, ko ima po besedah odgovornega urednika pred seboj le še eno perspektivo, ta pa pomeni postopno ukinitvev po naravni poti (postopno upokojevanje zaposlenih brez namestitev novih), bi uganjal umazano licemerstvo, če bi pisal o produkciji slovenskih radijskih iger nekritično, saj si objave svoje ocene sedanjega stanja pač ne morem privoščiti zaradi notranjih pravil (v javnem zavodu), zato se vam, gospod urednik Sodobnosti, lahko le zahvalim za vaše povabilo k sodelovanju in povem, da sem se prisiljen odločiti za molk. In že s tem sem povedal preveč."

Slovenska radijska igra, že od samih začetkov pastorka slovenske literarne dejavnosti, se ob nerazumevanju sedanjega vodstva Radia Slovenija približuje trenutku, ko bo dokončno izpuhtela v eter in bomo tako (po krčenju igranega programa na slovenski televiziji) ena redkih evropskih držav, ki svoje radijske in televizijske programe (in to le redko najboljše) kupuje večinoma na tujem, se pravi, tam, kjer radijsko in televizijsko dramatiko konsistentno in načrtno

gojijo, namesto da bi se ji odrekli v prid trivialnosti in topurnega "infotainmenta". To bi bila za Slovenijo (ki je z domačimi radijskimi igrami že dolgo razpoznavno navzoča na mednarodnem trgu tovrstnih izdelkov) nepopravljiva škoda, saj bi si (poleg vsega drugega) zaprli še eno možnost, da se vpisujemo na zemljevid Evrope na vseh področjih, kjer imamo za to priložnost. Mogoče bo ta izmenjava mnenj odgovorne ljudi prepričala, da je radijska igra vendarle tako pomemben člen domače literarne produkcije, da ji je treba zagotoviti vse možnosti za nadaljnji razcvet in nove umetniške vzpone. Mnenja so prispevali Aleš Jan, režiser in odgovorni urednik igranega programa na Radiu Slovenija, Vinko Möderndorfer, režiser in pisec radijskih iger, Lojze Smasek, gledališki kritik in eden redkih, ki posvečajo kritiško pozornost tudi radijski igri, in režiserka Lučka Gruden. V rubriki Sodobna slovenska dramatika objavljamo tri sodobne radijske igre, med njimi eno otroško, saj so prav radijske igre za otroke med najbolj poslušanimi.

Aleš Jan

Pisati o slišnem je prav tako opisno kot gledati nevidno. Zavedati se namreč moramo, da je radijska igra samostojna umetnostna zvrst, vezana na govorjeno besedo, ki temelji na literaturi in obdelanem zvoku.

Ta osnovna definicija je zvrsti lahko v pomoč, kadar govorimo o ustvarjanju, lahko pa je tudi zavora, kadar zvrst sama operira s toliko abstraktnimi pojmi, da se izgubi v realističnem dožemanju poslušalca, včasih tudi strokovnjaka ali ocenjevalca.

Razvoj radijske igre kot samostojne zvrsti se je začel kmalu po civilni uporabi radia, torej nekako po koncu prve svetovne vojne. V Sloveniji se je radijska igra pojavila hkrati z začetkom rednega oddajanja Radia Ljubljana v letu 1928 in je bila od takrat, upam pa, da je tudi še danes, nosilka radijskega umetniškega delovanja na govornem področju. Popularnost radijske igre tako teče vzporedno s popularnostjo radia kot medija. Kronološko gledano, se je pokazala izredno močna odmevnost do začetka kulturnega molka in zaplembe radijskih sprejemnikov med drugo svetovno vojno, v narodnobuditeljskem delu v okviru Radia Osvobodilna fronta, v nadaljevanju po drugi svetovni vojni, ko je z možnostjo posnetka dobila dodatno veljavo, vse do iznajdbe televizije, ki je radijsko delovanje navidezno potisnila v drugi plan. V drugi polovici osemdesetih let se je izkazalo, da radio kot medij nikoli ni izgubil svojega poslanstva. V drugi polovici devetdesetih se spet kaže tendenca nezanimanja, zdaj ne več poslušalcev, teh je vedno več, temveč administracije radijskih postaj, ki gojijo radijsko igro. Ta administracija zaradi zahtev po dobičku,

kar pomeni zmanjšanje stroškov za vse, kar ni utilitarno, čedalje pogosteje ugotavlja, da je radijska igra draga za radijsko postajo, tudi nacionalno, ne zanima pa je, čeprav to priznava, da je radijska igra zaradi svoje razširjenosti in številčnega avditorija obenem najcenejša oblika narodove govorne umetnosti. Zavedati se namreč moramo, da je odnos avditorija do te umetnostne zvrsti izjemen, morda večji od strokovnega, in to tako v Sloveniji kot v Evropi. Radijska igra namreč poleg nacionalne kulturne vloge doma pomeni tudi enega izmed najmočnejših izvoznih artiklov in promotorjev slovenske kulture. Dela slovenskih avtorjev so prevedena v skoraj trideset svetovnih jezikov, vsako leto se že zdaj velikemu številu že prevedenih iger pridruži vsaj še sedem novih del, ki slovensko radijsko igro in z njo tudi Slovenijo in slovensko kulturo predstavljajo na svetovnih srečanjih in festivalih, in to z ne majhnimi uspehi. To potrjujejo tudi nacionalne in mednarodne nagrade (Italija, Poljska, Rusija, Japonska, Španija, Francija, Slovaška, Jugoslavija) in konec koncev tudi leto 1995, ko je EBU – Zveza evropskih radijskih postaj – imenovala slovensko radijsko igro za kulturo leta in je v okviru te akcije slovenske radijske igre širom po svetu poslušalo okrog 250 milijonov poslušalcev.

In v čem je draž te zvrsti? Pisava z zvokom je specifična vsega. Tej zakonitosti se mora podrediti ves krog ustvarjalnega postopka: avtor pri pisanju, dramaturg s pripravo besedila, režiser z idejnim in izvedbenim konceptom, tehnična ustvarjalna ekipa, igralci, programerji, in ko je igra narejena, tudi poslušalci in kritiki. V tem temeljnem krogu je veliko različnih ustvarjalnih poti, ki vsakemu ustvarjalcu ponujajo možnost dodatnega ustvarjanja. Zvok na področju govorne umetnosti v radijskem mediju je namreč posebnost, ki jo je težko primerjati z zvokom pri filmu ali v gledališču. Tam je zvok namreč vedno v drugem planu v funkciji dopolnjenja ali bogatenja, za vidnim dožemanjem, tu pa je dominanten in hkrati edini izpovedni in oblikovni način. Kaj se zgodi?

Zvočna ustvarjalnost je namenjena poslušalcu. Posamezniku v množici ali zunaj nje, vendar vedno le enemu samemu. Ta posameznik si na osnovi slišane sam v svoji glavi ustvarja svojo podobo slišane. V glavi sem poudaril zato, ker nam prav tak način sprejemanja omogoča dodatno oplemenitenje in dograditev zvoka, saj sprejeto preide s poslušalčevo percepcijo v novo dimenzijo. In prav ta, eden, edini posameznik v množici, sestavljeni iz samih enih, edinih poslušalcev, je ciljna publika ustvarjanja in ustvarjalca radijske igre.

Kako oblikovati, napolniti čisto brez zvočnosti z najrazličnejšimi zvočnimi barvami in njihovimi otenki?

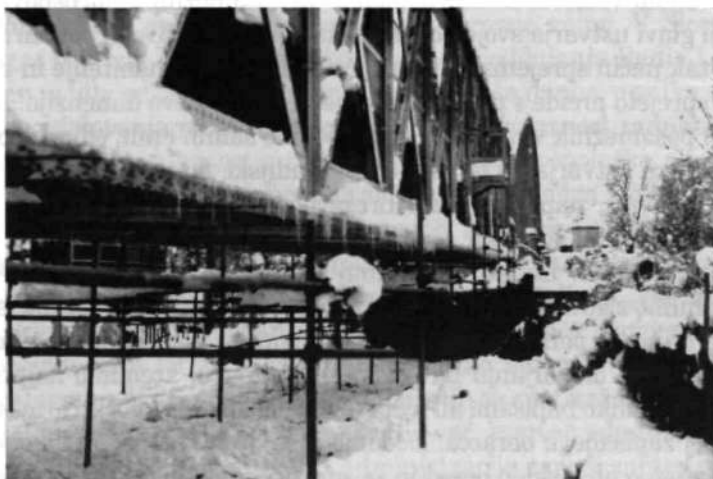
Sredstev je veliko. Lahko uporabimo originalni zvok – »o-ton« –, prostor lahko zapolnimo z govorjenim napisanim besedilom – tudi to je zvok, sestavljen iz besed in njihovih pomenov –, lahko poskusimo z glasbo, šumi, tišino itd.

Ker govorimo o ustvarjanju na govornem področju, vzemimo najprej besedo. Sama po sebi je lahko napisana ali ujeta v zvočni zapis s pomočjo človeškega glasu brez vnaprej zapisanega obrazca. Dodamo ji še drugo besedo, pa tretjo ter tako naprej. Povežemo jih v sklop besed in že smo pri besedilu. Skozi njega prihajamo

do sporočilnosti. V to sporočilnost, ki smo jo na osnovi avtorjevega napisanega besedila sami izbrali in tudi ustvarili, dodamo novo dimenzijo človeškega glasu – neartikuliran glas. Kaj se zgodi? Izgubimo besedo, dobimo zvok glasu. Obrnimo sedaj to razmišljanje. Začnimo z zvokom glasu in skozi neartikulirane glasove dobimo iz zvokov nazaj besedo. Obe poti pa nas peljeta v cilj, da s pomočjo človeškega glasu nekaj dajemo v tisto nedotaknjeno nedolžno brezzvočnost.

Če zapustimo za trenutek področje človeškega glasu in se usmerimo k drugim izvorom zvokov, pridemo do podobnih zaključkov. Okrog nas slišimo vse tisto, kar oblikuje naše zvočno okolje in često tudi onesnažuje tisto primarno tišino, ki je zvok sama po sebi. Vsi ti vsiljeni zvoki niso tisto, s čimer želimo vznemiriti poslušalca, ko bomo zapolnili brezzvočnost pri ustvarjanju zvočnosti. Tu preidemo na področje, ko lahko vsakdanji zvok postane estetska in sporočilna kategorija. Vse to pa samo v primeru, če tudi poslušalec sprejemalec pozna te zvoke – podobno kot besede v domačem in tujem jeziku – in tudi njemu pomenijo isto. Če jih ne, če mu je vsebina njihovega pomena drugačna, smo vse te zvoke uporabili napačno, nismo dosegli vsebinske povezave z želeno zvočno sporočilnostjo. Ustvarjalni akt ni dosegel želenega cilja.

Tak nesporazum je mogoče tudi del odgovora na vprašanje, zakaj radijska igra ni dovolj cenjena. Odvisno kje. Je prezahtevna? Je preveč abstraktna? Živi samo v etru? (Kaj pa nosilci zvoka in internet?) Je predvajana v nepriemernih terminih? Je predolga? Prekratka? Takih vprašanj bi za vsako zvrst radijske igre lahko oblikovali nešteto. Menim pa, da je to zvrst, ki enako kot druge umetniške zvrsti opredeljuje nacionalno kulturo, jo neguje (tudi jezikovno in dokumentacijsko) in kot pomemben kamenček v mozaiku narodove ustvarjalnosti dokazuje, da je slovenska kultura del svetovnega kulturnega prostora, ki ga s svojo enakovrednostjo drugim kulturam bogati v njegovi raznolikosti.



Lojze Smasek

Radijska igra je po načinu sprejemanja in dojetanja sorodnica zasebno ali javno branega leposlovja. Poezija in proza namreč zelo lepo shajata brez dodane, oprijemljive slikovitosti, kar se sicer dogaja, na primer, z odrsko uprizoritvijo dramskega besedila, ekranizacijo filmskega scenarija oziroma izvedbo televizijske igre. Le z besedo ustvarjata v razumu in duši poslušalstva tiste pokrajine, ki jih morajo drugi svoji publiki šele vsiliti: z izborom igralcev, njihovo gledališko, filmsko ali televizijsko podobo, s scenografijo, z vidnostjo dogajanja v najrazličnejših okoljih. Povest, roman, oda, balada ... vsega tega ne potrebujejo in prepuščajo bralcu oziroma poslušalcu, če gre za javno predstavljanje teh stvaritev, kljub svojemu izhodiščnemu usmerjanju ogromno domišljajske svobode oziroma soustvarjalnosti, saj si, na primer, tisto teraso sanatorija v švicarskih alpah iz *Čarobne gore* in paciente na njej pri branju ali poslušanju vsakdo dokončno naslika sam, čeprav ga je k temu vodilo mojstrstvo opisov Thomasa Manna. In podobno je z radijsko igro, ki zgolj z besedo in drugimi zvoki spodbuja poslušalca, da si sam "naslika" neskončnost tako notranjih kot zunanjih svetov.

Če so za izvedbo radijske igre izbrani glasovno zelo različni igralci, tako da hkrati "nastopi" ne povzročajo nejasnosti o tem, kdo je kdo, če so ti izvajalci, seveda, tudi primerno kakovostni, če so zvočni efekti jasni (da, recimo, prižig vžigalice ne zveni kot eksplozija atomske bombe), če je dialog napisan tako, da ne pojasnjuje samo značajev, temveč tudi "riše" prostor in gibanje v njem (kar je sicer prvenstvena naloga zvoka), če ni preveč modnih izvajalskih prijemov, recimo govorjenja drug čez drugega, ko je lahko učinek zvena dogajajske sporočilnosti imeniten, dialog pa se zgubi v zmedi govora, in če je besedilo radijske igre umetniško tehten dosežek, ni za njen uspeh več nobenih zadržkov. Toda to je zgolj ena, prva, "objektivna" stopnja vrednotenja. Sledeča je odzivnost obeh vrst poslušalcev: tistih, ki sledijo oddajanju radijske igre zgolj iz radovednosti in želje po doživetju, in onih, ki k temu dodajajo še javno izražanje mnenja o slišanjem, torej kritike.

O prvi skupini, kakšna in kolikšna je, mi je težko soditi. Statistike, ki zajema to področje, če ga sploh temeljito zajema, ne poznam. Zato o tem molk. Lahko pa se ustavim pri drugi odzivnosti – javnem izražanju mnenj o radijsko-igrsko podoživetem. Tega je v Sloveniji dokazljivo zelo malo, pravzaprav premalo, skoraj nič. Čeprav je potrebno, saj si umetniška dejavnost z imenom radijska igra to vendar zasluži. Ne samo zaradi primerjave z drugimi umetnostmi, ki so neskončno obsežnejše in pogostejše od odmevov na radijske igre predstavljane, opisovane, ocenjevane v večini medijev, vendar so količinsko bistveno manj prisotne v umetniškem življenju Slovenije in tudi kakovostno ne pomenijo s svojimi najboljšimi dosežki tako bistveno boljših stvaritev, da bi si zaslužile toliko pozornosti javnosti, radijske igre pa tako malo.

V kulturnih uredništvi slovenskih medijev bi bilo treba doseči več uravnoveženosti v odnosu do vseh slovenskih umetniških ustvarjanj. S tem bi tako radijska igra kot kritiški odmevi nanjo ne bili potisnjeni na rob medijskega zanimanja ali celo zrinjeni čezenj. Morda bi tukaj pomagala odločitev radijskih postaj, da bodo pošiljale medijem na avdiokasete posnete radijske igre, tako kot pošiljajo založbe svoje knjige, in jih bodo ocenjevalci poslušali, ko jih bodo utegnili, tako kot to drugi delajo z branjem. Ker pa se oddajanje radijske igre opravi samo enkrat, ob točno določenem času, in običajno zelo dolgo ne pride do ponovitve, se v tem pogledu to umetniško ustvarjanje bistveno razlikuje od knjige, filma in gledališča. Knjigo lahko kupiš, si jo v knjižnici izposodiš, bereš še dolgo potem, ko so jo slovesno predstavili. Ni si treba ogledati gledališke premiere, saj ji sledi vso sezono ali pa še dlje mnogo ponovitev. Filme vrtijo po nekaj tednov. Le radijsko igro je težko "ujeti". In če je ne poslušáš, kasnejša ocena brez lastne poslušalske izkušnje ni tisto, kar bi bila z njo – je le bolj ali manj zanimivo branje o nečem, česar ne poznaš oziroma ne boš mogel spoznati. Zato ta predlog o zgodnjem kritiškem poslušanju iger z magnetofonskih trakov, ki ponuja poleg tega še možnost objavljanja ocen že pred rednim radijskim oddajanjem, kar bi pomenilo še pravočasno opozorilo za poslušanje nove radijske igre.

Strah pred možnim odvrčanjem poslušalstva z morebitnim negativnim vnaprejšnjim ocenjevanjem je odveč, če se bodo redakcije držale načela kritiškega odmevanja z argumenti, z dokazi tako za svoje navdušenje kot nenavdušenje, ki v vsakem primeru zbudijo zanimanje. Sicer pa je v Evropi drugače kot v Ameriki, kjer bralci slepo sledijo mnenjem svojih kritikov in, na primer, gledališka uprizoritev propade, če ocenjevalcem ni všeč. Tukaj je v ospredju nekaj drugega, vznemirljiv dvom, želja in potreba po preverjanju, ali je bila kritikova sodba upravičena ali ne. S ponudbo take možnosti spremljanja radijskoigrske ustvarjalnosti bi se utegnilo zanimanje medijev za ocenjevanje te umetniške zvrsti povečati, poleg tega pa bi bilo izzvano opazno večje zanimanje poslušalstva za igro, ki prodira do razuma in duše samo s pomočjo sluha.



Vinko Möderndorfer

Če bi za film lahko rekli, da je blizu romanu, za televizijsko igro, da ima veliko skupnega z novelo ali kratko zgodbo, pa lahko za radijsko igro rečemo, da je v tesnem sorodstvu s poezijo. Zato ni naključje, da so izvrstni pisci radijskih iger po navadi prav pesniki.

Radijska igra je naslonjena na besedo. Na njen pomen in zven. Avtor mora brez kakršnih koli drugih pomagal pričarati dogodek, zgodbo, značaj, atmosfero ... Kadar imamo pred sabo knjigo, roman, smo kot bralci kljub vsemu svobodnejši. Bralčeva domišljija, skupaj s pisateljevimi literarnimi sugestijami, deluje pri branju romana tako rekoč brez meja. Časovno pri branju romana nismo omejeni, knjigo lahko odložimo, se zamislimo. Bralec je gospodar svojega časa in svojega toka razmišljanja. Poglavje romana ali natiskano pesem lahko preberemo še enkrat, še dvakrat, tisočkrat ... Pri radijski igri pa ima poslušalec pred sabo zgolj besedo, njen zven, ki izzveni, ko je spregovorjen, igralčevo interpretacijo in pa slušne efekte, ki pomagajo graditi atmosfero, v kateri beseda polno zazveni in dobi morda še kakšen dodaten pomen. Vse skupaj pa steče pred poslušalcem v nepovratnem ritmu, kajti radijska igra (seveda v svoji realizaciji) je kljub vsemu dogodek.

Radijska igra zahteva od pisca zelo koncentrirano in selektivno pisanje. Ekonomičnost tako v izbiri zgodbe kot v pripovedi. Glede na svoje izkušnje bi lahko rekel, da je pisanje radijskih iger zavestno pristajanje na določeno formo, znotraj katere moramo *videti tako, da slišimo*. Nekaj podobnega se mi zdi pesnikova odločitev, da bo določeno snov zapisal, na primer, kot sonet. Pri radijski igri pristanemo na omejen način pisanja, na zelo specifične ambiente, v katere bomo poslali svojo zgodbo in junake, na prostore, ki se slišijo, ki se jih da ponazoriti s slušnimi efekti, pristanemo pa tudi na drugačno oblikovanje dramskih značajev. Značajske lastnosti junakov moramo enostavno opisati, vendar tako, da je opis dejaven, aktiven in ne zgolj ilustrativen. In ne nazadnje moramo pristati tudi na določeno dolžino, na posebno zgostitev časa, ki je nujna, da je lahko radijska igra pregledna in prepričljiva. Seveda pa so te omejitve (najbrž jih je še več) zgolj zato, da se jih krši. Z dramaturško teorijo radijske igre je namreč tako kot z vsako teorijo, kot s slehernimi tako imenovanimi pravili, ki poskušajo razložiti fenomen posamezne umetnosti ... Treba se jih je zavedati zato, da jih lahko prekršimo. In radijska igra je kljub nekaterim omejitvam žanrsko izjemno razvejana umetnost. Pravzaprav ni žanra, v katerem ne bi bila napisana radijska igra (kriminalka, znanstvena fantastika, srhljivka, dokumentarna, mladinska, otroška, zgodovinska, eksperimentalna radijska igra itd.). Pa vendar, radijska igra je, vsaj v večini, skoncentrirana okrog besede. Dobra radijska igra tudi ni nikoli ilustrativna, vedno je narativna. Avtorja fenomen zgolj slušnosti sicer omejuje, hkrati pa mu omogoča, da je še bolj selektiven, na neki način enostaven, predvsem pa osredotočen na zvokovno kvaliteto tako besed kot atmosfer.

Na vsak način je pisanje radijskih iger posebno in zahtevno pisateljsko delo. Tudi vse zgodbe, ki bi si jih človek zamislil, niso primerne za radijski medij. Preveč oseb, preveč karakterjev je smrt za radijsko preglednost, prav tako tudi preveč zapletena zgodba, preveč podobni značaji, iste barve glasov, preveč glasbe in efektov ... Vse to lahko zamegli preglednost in obremeni poslušalca, ki si mora samo z zvoki, v domišljiji ustvariti pregledno predstavo značajev in dogodkov ...

Hkrati pa ima radijska igra marsikaj, kar druge vrste umetnosti nimajo: prizori se izmenjavajo po principu montaže, ki je zelo podobna filmski montaži, radijska igra lahko vstopa v nerealne pokrajine, lahko jih sama ustvarja; notranji monolog je ena izmed zanimivejših oblik radijske dramaturgije. Zaradi principa montaže različnih zvočnih planov lahko radijska igra dosega učinke, ki jih drugi mediji ne morejo. Zvočna obdelava in montaža v rokah kreativnega tonskega mojstra lahko dela prave čudeže, zgolj z zvočnimi efekti nam radijski mojstri naslikajo pokrajine v vseh mogočih barvah in niansah (in pri nas imamo kar nekaj resnično dobrih radijskih ustvarjalcev, ki so ustvarili vrsto antologijskih radijskih mojstrovin). Radijska igra spada med velike umetnosti, čeprav so sredstva, s katerimi operirajo tako pisatelj kot radijski izvajalci, sredstva miniaturne umetnosti ... Ne miniaturne v smislu majhnosti in minornosti, temveč v smislu preciznosti, ki je potrebna, da se zloži zvok in pomen spregovorjene besede s točno določenimi šumi in efekti, ki potem skupaj zazvenijo v želenem pomenu. Kadar koli sem režiral radijsko igro, sem vedno imel občutek, da sedimo v veliki delavnici zvokov in jih s filigransko natančnostjo polagamo v miniaturno ohišje zvočne ure ...

Radijska igra je umetnost, ki jo moraš imeti rad.

Radijska igra ne bo nikoli izgubila svojega kulturnega in umetniškega pomena. In tudi svojih poslušalcev ne. Morda bo sčasoma postala, sredi elektronskega sveta, še večje zavetišče za besedo, za literaturo. Predvidevam, da bo radijska igra v prihodnosti nekakšen azil za umetnost, saj ne bo in ne more biti podvržena takšni komercializaciji, kot so ji lahko druge vrste umetnosti, in bo zato njeno poslušalstvo vedno bolj resno, vedno bolj izbrano, vedno bolj kultivirano ...

Radijska igra je v današnjem svetu nekaj podobnega kot klasična glasba, ki kljub manjšemu številu poslušalcev živi svoje vedno kvalitetnejše življenje.

Vračanje pred radijski sprejemnik, v objem radijske igre, je vračanje v samoto, je vračanje k Besedi, za katero vemo, da stoji na začetku vsega.

Lučka Gruden

Čeprav je radijska igra edina izvirna govorna umetniška zvrst na radiu, je vztrajno zapletena v protislovje, ki se je z ekspanzijo radijskih programov in konzervirane zvočne konfekcije še zaostri: nastaja po principih visoke kulture, uporablja pa enega najbolj "množičnih" medijev s poudarjeno informativno in razvedrilno vlogo in z veliko promocijsko močjo. Dva povsem različna produkcijska procesa torej, dva vsaj na prvi pogled izključujoča se profesionalna pristopa in domnevno dve – kot pogosto nakazuje prevladujoče vzdušje – diametralno nasprotni stopnji nujnosti, "resnosti" in uporabnosti končnih izdelkov; enih s hitro in drugih s počasnejšo frekvenco, enih "resničnih" in drugih fiktivnih, enih za "široke množice", drugih pa za "peščico" poslušalcev.

In če pogledamo na omenjeno bipolarnost še z drugega zornega kota: tudi radijska igra je, ne glede na ekskluzivnost, vendarle del programskega toka oddajniškega medija in zavezana njegovi (segmentirani) estetiki, čeprav jo od večine drugih segmentov loči najvišja stopnja avtorstva in izviren, umetniško kreativen produkcijski proces. V vsesplošnem razpadanju na vzročno nepovezane segmente brez konteksta pa ostaja radijska igra, tudi kadar gre za svobodnejše, iz fragmentov sestavljene ali izrazito akustično grajene forme, navznoter še vedno koherentna in zaokrožena v estetsko-pomensko celoto (primeri: M. Jesih: *Pod perutnico noči* – Radio Slovenija; I. Štromajer: *Toyota* – Radio Maribor).

Kot del programa se tudi radijska igra, sicer le mrtev analogen ali digitalen zapis, udejanja šele v procesih programiranja in medprogramskega kroženja, z neposrednim umeščanjem v programsko soseščino in z aktivno promocijo, kjer se v praksi običajno neenakopravno sooča s promocijsko agresivnostjo svetovne medijske industrije. (Slednji postopki – še posebej promocija in medprogramsko kroženje – so še toliko pomembnejši, kolikor manjši je delež igranega programa. V Sloveniji ga je mogoče izraziti le v promilih (6), čeprav je – še eno protislovje – radijska umetniška produktivnost ob majhnem številu prebivalcev na primer skoraj 10-krat večja kot v Veliki Britaniji, toda vsak Anglež lahko sliši vsaj 300 novih radijskih iger letno, Slovenec pa le 80.)

Prav to osnovno medijsko pogojenost radijske igre kot izrazito "manjšinske" zvrsti pa so teoretiki in praktiki, kolikor so se med ekspanzijo televizije sploh ukvarjali z radiem, pogosto prezrli ali pa so jo morda občutili kot napad na umetniško suverenost in zvrstno integriteto – za obrambno držo je bilo navsezadnje veliko objektivnih razlogov. A ne glede na ves zvrstni razpon med stvarno informacijo in najbolj zapleteno umetniško formo: vso radijsko produkcijo najmočneje pogojuje prav skupni medij, ki ima za svojo javno funkcijo na razpolago eno samo, a tudi eno najintimnejših in emocionalno najvplivnejših izraznih sredstev – zvok. Prav ustvarjalci najzahtevnejših zvočnih kompozicij – predpostavljam – imajo najboljši vpogled v njegove skrivnosti in zakonitosti.

Predvsem zaradi svoje domišljajske svobode in kompozicijske zahtevnosti je torej lahko produkcija radijskih iger tudi kot priročni zvočni laboratorij, v katerem se preizkušajo meje ljudi in strojev in se oblikujejo kakovostne norme vsega, ne le igranega programa. Je lahko tudi izziv za teoretični razmislek o vsebinski in estetski kompoziciji zvoka na radiu v času digitalne revolucije, o razmerjih med fakti in fikcijo, o hierarhiji glasov in, predvsem, o temeljnih značilnostih medija (iluzija intimnega stika, imitacija neposredne prisotnosti, poustvarjanje čustvene strukture sveta), ki mu zagotavljajo razpoznavnost in ga še naprej utemnjujejo v vse bolj konkurenčnem etru in v družbi novih komunikacijskih tehnologij. Predvsem pa – neizbežna digitalizacija, ki je posegla v jedro samega produkcijskega procesa in napovedala velike spremembe v estetiki komuniciranja, nastavlja tudi radiu nove pasti: medijska rekonstrukcija življenja, razmišljanja, čustvovanja ... je sicer dobila idealno tehnološko oporo, toda hitrost in lahkotnost zvočnega oblikovanja lahko zavajata v prazno dekorativnost, v naključnost in manipulacije, kadar sta hitrejši in lahkotnejši od ustvarjalnih zamisli in sprotnega ozaveščanja njihove estetike in sporočevanjskih namenov. Ob očaranosti s studijskim delom pa je ogroženo tudi “zamudnejše” snemanje izvirnega zvočnega gradiva na terenu.

Digitalizacija radijske produkcije kot ena največjih tehnoloških prelomnic še čaka na širšo multidisciplinarno teoretsko osvetlitev. Še posebej zanimiv in vpliven se zdi nov ritmični vzorec, ki ga vsebujeta sam digitalni delovni postopek in še posebej celotna računalniška filozofija s svojo slovnico programskih orodij in ukazov – slutimo lahko, da bo vpliv na zvočno ustvarjalnost neizbežen in da bo slej ko prej pripeljal k poenostavljanju in k časovnemu zgoščevanju. Spet izziv za najbolj izurjene poznavalce zvočnih oblik in njihove kompozicije. Ključni vprašanji pri tem sta, kako se bodo formalne spremembe odražale v vsebinskem delu in kakšno bo razmerje med tako imenovanimi zvočnimi konzervami in izvirnimi dokumentarnimi posnetki pri oblikovanju zvočne slike, katere od zvočnih oblik se bodo – najverjetneje – prerinile v ospredje in kakšno moč bo poslej dobil paraverbalni delež zvočnih sporočil ...

Dolgoročno se torej radio – že zaradi estetskih in, širše, psiholoških učinkov – ne bo mogel odreči bogastvu glasovnih nians, ki jih je lahko zabeležil magnetofonski trak in jih zdaj že zmorejo zapisovati zmogljivejše digitalne naprave. Znano je, da je vsako govorno sporočilo poslano hkrati na verbalni in paraverbalni ravni, slednja je tudi med intenzivnim poslušanjem najmanj dostopna zavestni kontroli in ima največji emocionalni vpliv. Posamezne ameriške raziskave celo navajajo, da pripada verbalnemu deležu sporočila le 10-odstotni vpliv, paraverbalnemu deležu, torej zvočnim znakom, pa kar 35-odstotni. Domneva o paraverbalnem postaja vse privlačnejša in ne navsezadnje usmerja pozornost nazaj k bistvu: da ima radio na razpolago le eno, a zato eno najvplivnejših izraznih sredstev – zvok, in da je prav radijska igra tista, ki lahko z njim najbolj suvereno upravlja in svoje bogate izkušnje posreduje naprej.