

UDK 654.195:82.0-2
Gabrijela Lučka Gruden
Radio Slovenija
gabrijela.gruden@rtvslo.si

RADIJSKA IGRA: PRODUKCIJSKI DIALOG Z LASTNIM MEDIJEM IN DRUGIMI MEDIJI

Podlaga za prispevek so zvočni primeri dobre prakse z radijsko igro, izbrani tako, da so poudarjene tiste lastnosti, ki so za radio in za njegovo najbolj strukturirano zvrst (tj. radijsko igro oz. t. i. »zvočno gledališče«) nepogrešljive. To so: iluzija intimnega stika, iluzija sočasnosti, paraverbalno kot najmočnejši signal govornega sporočila, hierarhija glasov, identifikacija poslušalca in režiserja kot »prvega poslušalca«, minimalizem, segmentirana kompozicija, da prestreže tudi mimoidočega poslušalca, reciklaža in tišina kot močan kompozicijski in izrazni element.

Ključne besede: radio, literatura, gledališče, medmedialnost, produkcija, zvok, beseda, paraverbalno

This article is based on audio samples of good practice in radio plays. The samples were selected to emphasize features essential to radio and its most structured genre (i.e., the radio play or so-called sound theatre). They are: the illusion of intimate contact, the illusion of simultaneity, the paraverbal as the strongest signal in a spoken message, the hierarchy of voices, identifying the listener and director as "primary listener," minimalism, segmented composition that can catch even the casual listener, recycling, and silence as a powerful compositional and expressive element.

Keywords: radio, literature, theatre, intermediality, production, sound, word, paraverbal

0 Uvod

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

Vendar je radijska igra ne glede na omenjeno ekskluzivnost del programskega



toka oddajniškega medija. Zavezana je njegovi »segmentirani« estetiki, čeprav jo od večine drugih segmentov loči najvišja stopnja avtorstva in izviren, umetniško kreativen in celovit produkcijski proces. V vsesplošnem razpadanju na vzročno nepovezane segmente brez konteksta ostaja radijska igra – tudi kadar gre za svobodnejše, iz fragmentov sestavljene ali izrazito akustično grajene forme – navznoter koherentna in zaokrožena v estetsko-pomensko celoto.

Praviloma nastaja na podlagi napisanega besedila. Povezava med tiskano besedo in zvočno upodobitvijo je premalo ozaveščena. Priredba dramskega besedila ali romana, izvirni radijski scenarij ali z dramaturškimi črtami prilagojena besedila še niso radijska igra. Avtor besedila za radijsko igro namreč ni avtor radijske igre. Ta nastaja šele z zvočno upodobitvijo in arhiviranjem posnetka in je kot »čista« radijska igra uresničena šele tedaj, ko je predvajana.

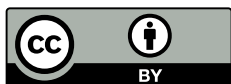
1 Radijska igra *Toyota*

Igor Štromajer in Bojana Kunst: *Toyota*
Glas: Blanka Hohnjec
Tonski mojster: Branko Kosi
Produkcija RTV SLO in Radio Maribor, 1994

Ena redkih radijskih iger, če ne edina, ki je nastala brez napisanega scenarija, je igra Igorja Štromajerja in Bojane Kunst *Toyota*. S tem se je izognila običajnemu prenosu iz tiskanega v zvočni medij. Namesto tega je avtorsko reciklirala gradivo iz elektronskih medijev.

Toyota je zgrajena iz popularnih vložkov, namenjenih široki potrošnji. Od tod tudi naslov, izposojen pri razširjeni blagovni znamki. Je nanovo komponirana parodija, lahko bi rekli celo reciklirana zgodba, ki med drugim poskuša ozavestiti zvočno agresijo, s katero nam mediji posredujejo informacije, in pozvati k selektivnemu ravnanju z elektronskimi mediji. Napovedovalka/voditeljica, s katero naj bi se poslušalec identificiral, pa je tudi v vlogi zrcala oz. ima funkcijo avtorefleksije lastnega umetniškega početja. Čeprav ji je odmerjenih le nekaj besed (»oddelek 1, 2, 3 ... konec«), v hierarhiji radijskih glasov jasno predstavlja prvi glas. *Toyota* pravzaprav odgovarja na dve vprašanji: ali lahko radijska igra nastane brez napisanega besedila in ali je »prvi glas«, tj. človeški glas, za radijsko igro sploh nujen.

Ob takšnem radiofonskem eksperimentu bi se utegnil oglasiti potencialni avtor besedila za radijsko igro z argumentom, da za že tako redke pisce te zvrsti ni več prostora za produkcijski dialog z radijskim medijem. Toda upoštevati je treba, da sodobna radijska akustična umetnost enakovredno uporablja vse zvočne oblike in da je »zapisano« besedilo samo ena od njenih potencialnih sestavin. Problem je tudi v tem, da potencialni (literarni) pisci običajno nimajo izkušenj s pisanjem takih tekstov, tu pa je tudi digitalizacija, ki se je utelesila le v njihovih osebnih računalnikih.



2 »Najkrajše« radijske igre Andreja Blatnika

Andrej Blatnik in Ajda Valcl: *Sem bila*

Glas - Ona: Jana Zupančič

Izvirna glasba: Saša Lušič

Ton in montaža: Aleks Pirkmajer Penko

Produkcija Radio Slovenija, 3. program ARS Uredništva igranega programa, 2011

Radio je predvsem govorjena beseda, med formalnim in osebnim govorom je raje na strani drugega; čeprav velikokrat kot monolog, je v njem vedno prisoten tudi nevidni drugi, tj. poslušalec. Prav ta značilnost, poudarjena v kratkih in najkrajših zgodbah Andreja Blatnika v zbirki *Saj razumeš*, je spodbudila prenos iz tiskane knjige v slušni medij. Leta 2011 je nastal niz osmih »Blatnikovih najkrajših« in najkrajših v arhivu Radija Slovenija nasploh. Gre za enega najbolj preciznih in ustvarjalnih prenosov besedila iz enega v drug medij (režija: Ajda Valcl, Ana Krauthaker, Klemen Markovčič, Alen Jelen, Jože Valentič). Tak primer je tudi kratka radijska igra *Sem bila* Andreja Blatnika in Ajde Valcl.

3 Glasbeni dokumentarec *With Faint Dry Sound*¹

Sorodno namero prevajati zapisane besede v zvočni jezik, da bodo slišane, razumljene in občutene, da bodo z govorcem in poslušalcem »dihale«, smo na Radiu Slovenija pozneje našli v sodelovanju s skupino Falling Tree Productions. V inovativni niz zvočnih esejev *Between the Ears* na BBC (Radio 3) se je vključila z glasbenim dokumentarcem Phila Smitha *With Faint Dry Sound*, ki je dobil 2. nagrado na mednarodnem radijskem festivalu Prix Marulic leta 2016. Predpisano izhodišče zvočnih esejev je bila pesem Adelaide Crapsey *November Night*:

Listen
with faint dry sound
like steps of passing ghosts,
the leaves, frost-crisp'd, break from the trees
And fall.

Toda v prepričanju, da se z opisovanjem sveta samo z besedami veliko izgubi, se je Phil Smith odločil za poezijo Rainerja Marie Rilkeja in sledil njegovi poznani zamisli, da so besede »uničevalci« pomena.

»Bojim se besed, tako ostro, natančno in ozko definirajo,« pravi oseba iz dokumentarca *With Faint Dry Sound*. Ne sprašuje pa se izrecno, kako so bile izrečene, torej o paraverbalnem deležu govorjenega, energijskem naboju – kar je »znotraj ali onkraj« glasu – v ritmu, melodiji, dinamiki, artikulaciji, vsem, kar slušni percepciji omogoča celovito razumsko in čustveno dešifriranje izrečenega.

¹ <https://soundcloud.com/fallingtreeproductions/between-the-essays-with-faint-dry-sound>

4 Radio, tiskana beseda in gledališče

Prenosu tiskane besede v radijski medij se radio kljub občasnim dvomom in ustvarjalnemu preskušanju medijskih meja verjetno nikoli ne bo odpovedal, se pa lahko, in v redkih primerih se že, »pisanje« in urejanje scenarijev delno ali v celoti preseli na »notno črtovje« digitalnih programov za obdelavo zvočnega gradiva.

Medtem ko je povezanost radia s tiskano besedo trajna, pa so neposredna srečanja z gledališčem samo občasna. Na ozadju razvoja medijske tehnologije so prvi nastopi gledališnikov na radiu in izvajanje efektov v živo pred približno 90 leti le še dokument o začetku slovenske radijske igre. Sodobne uprizoritvene prakse, ki v živo izvedbo vključujejo vse razpoložljive tehnološke vire, so zelo redke ter upoštevajo značilnosti radijskega medija in poslušalčevo pozicijo v njem. Gledališče in radio nastajata v povsem različnih produkcijskih procesih in se udejanjata v dveh različnih komunikacijskih konstelacijah. Gledališko produkcijo najmočneje označuje fizična oddaljenost med dogajanjem na odru in gledalcem v avditoriju, medtem ko se na radiu »poslušalčev notranji oder« in zvočno prizorišče radijske igre združita v enoten, nesnovni doživljajski ambient.

Radijska produkcija se z gledališčem povezuje na tri načine:

- repetitivni: že uprizorjena gledališka predstava se v novi, za radio prirejeni režiji po prilagojenem scenariju v celoti posname in zmontira v studiu (npr. mladinske predstave, kot so T. Dorst: *Evgen*, D. Jančar: *Zalezujoč Godota*, Ž. Petan: *Poslednja vojna njegovega veličanstva*; vse v produkciji Radia Maribor),
- multimedijski: gledališka in radijska uprizoritev nastajata z istimi izvajalci sočasno, vsaka v svojem mediju in njemu primerno, multimedialnost je vgrajena že v osnovni uprizoritveni koncept (primeri: B. Kunst, I. Štromajer: *Prsi okitene z venci vrtnic*, koprodukcija Radia Maribor z Intima teatrom Ljubljana; S. Rakef: *Tolkalo*; koprodukcija Radio Slovenija in Gledališča Glej itd.),
- postprodukcijski: načrtovani in tehnično temu primerno izpeljani posnetek gledališke predstave se v studiu tonsko in vsebinsko (z okrajšavami, a brez neavtentičnih dodatkov, z ritmiziranjem, z zvočno obdelavo ipd.) prilagodi radiofonskim zakonitostim; uprizoritev v tem primeru še posebej odlikuje zvočna dokumentarnost žive gledališke predstave vključno z odzivanjem občinstva (npr. M. Vučetić, M. Muhič: *Lizika*; produkcija Radia Maribor; F. Prešeren, S. Horvat, G. L. Gruden: *Sedem Prešernovih žena*).



4.1 Radijski recital *Sedem Prešernovih žena*

France Prešeren, Sebastijan Horvat, Gabrijela Lučka Gruden: *Sedem Prešernovih žena*
Glasovi: Damajan Černe, Petra Govc, Nataša Matjašec, Mateja Pucko, Katarina Stergar,
Alenka Tetičkovič
Vokal: Irena Tiran Yebuah

Kontrabas: Tomaž Grom
Režija (oder): Sebastijan Horvat
Režija (radio): Gabrijela Lučka Gruden
Ton: tehnični ekipi državne proslave in Radia Maribor, Gabrijela Lučka Gruden

Radijski recital *Sedem Prešernovih žena* bi lahko uvrstili med radijske igre, za katere je značilno, da dramsko napetost in dialog v polni meri ustvarjajo interpretativni odnosi med sedmimi igralkami in njihovo nagovarjanje pesnika z njegovimi besedami. Gre za radijsko priredbo tonskega posnetka umetniškega dela državne proslave ob 8. februarju 2004 v režiji Sebastijana Horvata. Velikega poeta je izročil v roke in telesa sedmih fatalnih žena, igrivih in ženstvenih hkrati, mladostnih in modrih in predvsem večjih govornice besede v vseh njenih izraznih možnostih. Živahno ritmično-melodično sozvočje človeških glasov in glasbe v izzivalnem performansu je spodbudilo radijsko priredbo; *post festum* je bil na razpolago le posnetek državne proslave, zaradi česar studijska rekonstrukcija ni bila mogoča, vendar je ekspresivnost zvočnega dela performansa (po kriterijih studijsko posnete radijske igre) preglasila manj idealne tehnične možnosti.

Izmed zgoraj naštetih možnosti povezovanja med gledališkim in radijskim medijem pa sta se v praksi za najprimernejši izkazali t. i. repetitivna in multimedijska oblika sodelovanja. Med projekti, ki v polni meri zaživijo v obeh medijih, še posebej izstopata radijski – in gledališki – igri *Elizabeth* in *Zapeljivka*. Prva multimedijsko načrtovana, druga pa po spletu okoliščin za oder izpeljana.

4.2 Sodobna radijska igra *Elizabeth* in ambientalna igra *Zapeljivka*

Sebastijan Horvat, Klavdija Zupan, Nataša Matjašec: *Elizabeth*
Glas: Nataša Matjašec
Izvirna glasba: Drago Ivanuš
Ton in montaža: Ivo Smogavec, Danilo Ženko

Zamisel o multimedijski uprizoritvi *Elizabeth* je nastala ob časopisni novički o dolgoročnih načrtih Gledališča Ptuj, v kateri so bili omenjeni režiser Sebastijan Horvat, igralka Nataša Matjašec in osnovno razporejen načrtovanega projekta: psihološko samoraziskovanje. Režiser je pred tem že delal na Radiu Maribor, igralkina govorna izraznost je bila poznana, zvrst psiho-monodrame za radio pa precej primerna – torej dovolj izhodišč za sklenitev koprodukcijskega dogovora.

Nastala je sodobna radijska igra, ki je nekaj dni po radijskem krstu tudi odrsko zaživela (20. 4. 1997) v gledališču Ptuj, ne da bila katera od obeh različic v medijskem



smislu prikrajšana. Besedilo so po zapiskih o pacientki Elizabeth iz ameriške psihoterapevtske prakse Arthurja Janova napisali režiser, igralka in dramaturginja (Klavdija Zupan) in ga dopolnili z utrinki iz zbornika ženskih seksualnih fantazij Nancy Friday *Moj skrivni vrtiček*, dramaturško pa so se nekoliko zgledovali pri Samuelu Beckettu. Tekstualne fragmente so zlili v disciplinirano in monotono govorjeni linearni tok z zadrževano notranjo napetostjo in v sozvočju s posebej komponirano glasbo (Drago Ivanuša) ustvarili zvočno kompozicijo, ki bi jo bilo mogoče občutiti tudi kot statično, nespremenljivo celoto. Elizabeth se kot otrpla silhueta pred poslušalcem trideset minut razgalja do najbolj bolečih spominov in fantazij in se sproti sestavlja, se prilagaja in – zdravljena, ne pa tudi ozdravljena – vključuje v numerično in geometrijsko urejeni svet.

Gledališka izvedba je radijsko igro vizualno in medijsko prilagodila s kombinacijo živega govora – v mikrofona mimo njega – in radijskega posnetka, statičnost je poudarila z »uklenjeno« Elizabeth – igralka vseh 30 minut nepremično stoji na podstavku. Razgibala je nevtralno sivino z igro svetlobe in senc, uokvirila razdrobljena sporočila s scenskimi elementi in projiciranimi refleksijami. Kar je lahko ob radijski izvedbi vizualiziral poslušalec sam, se je v gledališki uprizoritvi materializiralo v prostoru, obe različici pa sta avtonomno pripovedovali isto zgodbo o nespoznavni in s psihoterapevtskimi metodami le začasno ozdravljivi duši. In sporočilo: iskrenost do sebe in drugih. Tudi če zanemarimo zgodbo, ostaja Elizabeth estetsko prefinjena ritmično-melodična kompozicija s premišljeno uporabo glasovnih, glasbenih in kasneje vizualnih prvin. Ob radijskih predvajanjih (Radio Maribor, ARS) in gledaliških gostovanjih v Sloveniji in tujini se je radijska igra *Elizabeth* preskusila tudi v posebnih sprejemnih okoliščinah predvajanja na javnem prizorišču. Gledališko predstavo je Slavko Pezdir izbral za spremljevalni spored Borštnikovega srečanja leta 1997.

Redek primer medmedijske prehodnosti in ustvarjalnega prilagajanja nepredvidnim okoliščinam je tudi radijska in kasneje »gledališka« igra *Zapeljivka* po besedilu Mateje Perpar in v režiji Klemna Markovčiča.

Mateja Perpar: *Zapeljivka*

Glas - Ona: Polona Juh (v živo)

Glas - On: Sebastijan Cavazza (posnetke v dialogu z igralko predvaja tonski mojster Neje Zupančič)

Režija: Klemen Markovčič

Produkcija Radio Slovenija, 3. program ARS, Noč v stari Ljubljani, 2013

Avtorica je igri na pot zapisala:

Dogaja se na telefonski liniji domnevno s pornografsko vsebino in temelji na zavedanju, da človekov položaj v družbi in njegovo samozavest opredeljujeta dve močni sidri – partnerstvo in delo. Vsaj eno od obeh je nujno imeti.

Po odmevni radijski premieri je bil *Zapeljivki* – z mislijo na že prisotno »multimedialnost« v samem delu (radio, telefon) in majhno, a markantno igralsko zasedbo (Polona Juh, Sebastijan Cavazza) – namenjen nastop na javnem prizorišču, in sicer na Trgu Francoske revolucije med prireditvijo 3. programa Radia Slovenija – ARS Noč



v Stari Ljubljani. Tveganje je bilo veliko – kako intimno dramo prenesti na odprti trg, ki nikoli ni bil ne radio in ne gledališče, in kako dogajanje na prostem preseliti na »notranji oder« poslušalčeve domišljije. Dvome je razrešilo naključje: nepredvidena zadržanost igralca Sebastijana Cavazze. Odsotnost enega od dveh protagonistov je bila za uspešno transformacijo ključna – prizorišče na Trgu francoske revolucije se je neomejeno razširilo in ustvarilo prostor za poslušalčevo domišljijo. Igralčevo odsotnost pa so zapolnili posnetki njegovih kratkih replik, ki jih je bilo 72, nekatere izmed njih krajše od ene sekunde. Gledalci niso niti vedeli niti niso mogli opaziti, da je s takšno izvedbo iz klasične igre nastal inovativen hibrid, ki je slonel na dialogu med igralko in tonskim mojstrom (Nejc Zupančič). Po kratki vaji je bila »predstava« z neposrednim radijskim prenosom izpeljana brez napak in v istem ritmu kot posneta radijska igra – dolžina obeh izvedb je enaka.

SUMMARY

Using examples of good radio play practices, the article focuses on radio's essential features, which make possible the radio play's development and intermediality. As the only original spoken genre of art on the radio, the radio play is made possible by its freedom from the material and need to explore other media. At the same time, its condition and role within the institution of media in Slovenia and elsewhere in Europe urge self-reflection on whether it has a future and if so, how it might be ensured. The basic triumvirate of political editorializing, promotion, and information is inherent to and dominates the media, resulting in competition for the largest possible audience. By these criteria, the radio play is a peripheral, home "sound theatre" that plays out on the inner stage of the listener's imagination, and because of its imaginative freedom, it is harder to observe. Yet it has great potential to transform itself. It is a laboratory that tests the outer limits of the radio medium. Some individual and already established innovations are the development of a short form closely connected to the internet, hybrid forms, recycling, secondary texts, a return to its historical origins by staging live radio plays, and theatre co-productions. They succeed when they are able to preserve "radio integrity" and the fundamentals of radio language. The examples in this article came to be during productions by Radio Slovenia's (the ARS program) editorial office for play programming, Radio Maribor, and the independent British The Falling Tree Production.