

Rosanda Sajko
Ljubljana

FRAGMENTI O RADIJSKI IGRI (iz dnevnika radijske režiserke)

Uvod ali nekaj splošnih misli o radijski igri

Pisati danes o radijski igri je najbrž zelo nehvaležna naloga. »Krilatica«, ki jo je pred več kot dvajsetimi leti (takrat, ko je slovenska radijska igra za odrasle in za otroke dosegla takšno kvaliteto raven, da ji nihče ne bi mogel odrehati mesta med najelitnejšimi stvaritvami nacionalne kulture) kar tako mimogrede in zviška izrekel neki organizator prominentnega otroškega kulturnega festivala, »kaj bi z radijskimi igrami, kdo pa danes še sploh posluša radijske igre«, se je zdela tedaj vnebovpijoče krivična in nepremišljena. Ne morem zanikati, da me je zelo prizadela. Občutek manjvrednosti, ki pesti pravzaprav vse radijske ustvarjalce, ne samo pri nas, ampak tudi v »velikem svetu«, vsaj od tistega trenutka naprej, ko se je »zgodila« televizija, se je stopnjeval. Današnji položaj radijske igre za odrasle in otroke se mi zdi še bolj brezupen. Vendar pa človek tistega, kar ima rad, ne zavrže tako hitro ... Tisto davno »temno« doživetje je imelo zame tudi »svetlo« plat: intenzivneje sem začela razmišljati o tem, kaj radijska igra sploh je, kakšen je njen namen, kako je nastajala, kakšne so in, če sploh so, njene perspektive ...

Nabralo se mi je kar nekaj zapiskov, od drobnih beležk na robu besedil, katerih radijske izvedbe sem spremljala na domačem (takrat jugoslovanskem) festivalu na Ohridu in na mednarodnih radijskoigrskih tekmovanjih (Prix Italia, Prix Futura), prek izpiskov in pripomb, ki sem si jih delala ob prebiranju teoretskega gradiva, do analiz in ugotovitev, ki sem si jih zabeležila, ko sem se pripravljala na lastne režije radijskih iger za odrasle in otroke. Vse te razmetane in neurejene beležke bi ostale v predalu, če ne bi srečala kolegice in prijateljice Marjane Kobe, s katero smo v daljnih osemdesetih »zlatih letih« radijske igre intenzivno sodelovali. Tedaj je s svojimi blagimi, a lucidnimi kritičnimi mislimi in ustvarjalnimi predlogi pomagala bogatiti zlasti radijsko igro za otroke, nemalo zaslug pa ima tudi za njeno afirmacijo, vsaj v domačem kulturnem okolju. Na tem mestu se ji zahvaljujem za prijazno spodbudo, predvsem pa za temeljno vodilo, ki je meni, zapriseženi komplikorki (če moram pisati o teoriji radijske igre, ne da bi pri tem mogla povedano podkrepiti z zvočnimi primeri), pomagalo prebroditi zadrego, da sem iz konglomerata najraznovrstnejših zapiskov poskusila izvleči in urediti tisto, kar mene osebno še vedno najbolj zanima in vznemirja in, kar bi utegnilo zbuditi zanimanje še pri kom drugem.

Dileme, ki sem jo naslikala v uvodni anekdoti, namreč, ali je radijska igra še sploh potrebna, ali jo kdo posluša in ali ima »čisti samo-zvok« v našem kiberne- tičnem, vizualnem času kakšno funkcijo, ne morem razrešiti. Lahko pa nakažem nekaj drugih dilem, ki nastajajo pri konkretnem delu, tj. realizacijskem postopku oblikovanja radijske igre in spregovorim o nekaterih lastnih spoznanjih, ki sem si jih mogla izoblikovati pri svojem režijskem delu radijskih besedil za odrasle in za otroke tako imenitnih slovenskih avtorjev, kot so: Gregor Strniša, Dane Zajc, Matjaž Kmecl, Vitomil Zupan, Evald Flisar, Rudi Šeligo, Gordana Kunaver, Milan Jesih, Ervin Fritz, Leopold Suhadolčan, Kristina Brenkova, Smiljan Rozman, Mirče Šušmelj, Tone Pavček, Alenka Goljevšček, Vinko Möderndorfer in seveda Frane Puntar.

Takoj moram pripomniti, da bistvenih oblikovno-realizacijskih razlik med radij- sko igro za odrasle in »tisto« za otroke ni. Oblikovno-estetske zakonitosti so pri obeh enake, saj tako prva kot druga ustvarjata samo z besedami in zvoki. Če izvzamem tematski in idejni aspekt, je razlika pri oblikovanju akustičnega gradiva in tehničnih izrazil le v tem, da je treba pri stvaritvah za otroke še bolj paziti na jasnost in preglednost, kar pa je navadno delu samo v korist.

Skika razvojnih smernic radijske igre

Vprašanje, ali je radijska igra umetniška zvrst ali ne, je danes vsekakor že razrešeno. Ugotovitvi, da je to edina avtohtona umetniška zvrst, ki jo je izoblikoval radijski medij, ne bo nihče oporekal. Vendar pa se začnejo težave, ko je treba določiti, s katerim umetniškim področjem je radijska igra v tesnejši zvezi.

Beseda »igra« daje slutiti, da je takšno umetniško delo sorodno z dramsko oz. gledališko igro. In res so se ustvarjalci v prvih letih odkrivanja novega medija naslonili na gledališko literaturo. Vizija »akustičnega odra« se je zdela tako po- membna, da se je ponekod oblikovalo mnenje, da brez gledališkega ambiena uprizarjanje pred mikrofonom ne bo mogoče. Zabeleženi so poskusi, ko so celotno radijsko poslopje preuredili v pravi gledališki oder, zgradili so kulise, prinesli pohištvo in rekvizite, igralci so igrali v gledaliških kostumih in maskah. Avtentični realistični zvočni detajli, šumenje blaga, koraki, premikanje stolov in drugih pred- metov, ki dopolnjujejo gibanje igralcev in spremljajo njihov dialog, naj bi pripo- mogli, da bi si mogel poslušalec čim bolj natančno predstavljati »odrsko« dogajanje. To je bil res »slepi teater«. Seveda takšnih poskusov ni bilo dosti, to omenjam le kot kuriozum in zaradi tega, ker se mi zdi, da ideja o radijski igri kot »slepem teatru« še danes ni povsem izkoreninjena in sili na ta ali oni način, v nekaterih segmentih bolj, v drugih manj, zavestno ali podzavestno nezadržno na plan.

Kmalu po »rojstvu« novega medija¹ se je utrdilo mnenje, da je radijska igra zvočno-besedna umetnina, torej književna zvrst, ki se oblikuje s povezovanjem govorjene besede in tehničnih elektroakustičnih sredstev. Spoznali so, da se ta nova umetniška oblika razlikuje od gledališča, kajti izgovorjena beseda, ki ni podprta z optičnimi elementi, izzove poslušalca, da si sam ustvari svoje lastno domišljjsko

¹ Prva radijska igra v Evropi, *A Comedy of Danger* Richarda Hughesa, je bila emitirana v Londonu 15. januarja 1924, istega leta 24. oktobra pa je iz Frankfurta šla v eter prva nemška radijska igra *Zauberei auf dem Sender Hansa Flescha*.

prizorišče. Takšna docela besedna umetnina ima drugačne zakonitosti kot gledališka. Ker je bil radijski sprejemnik majhna škatla, ki si jo je poslušalec postavil v svoje domače, intimno okolje, so pisatelji kmalu ugotovili, da so za ta medij primernejše intimne pripovedi, ne pa situacijsko razgibani množični prizori. Zmeraj bolj pogosto so začeli posredovati zapletena dogajanja človekove zavesti in podzavesti, bolj gibanje v človeku kot človeka v gibanju. Vse, kar je snovno, se raztopi v glasu, ki je »brez telesa«. Abstrakten glas, brez materialnih priveskov, pospremljen le z glasbo in šumi, more najčisteje izraziti »človekove misli, čustva, doživetja, strahove, želje, stremljenja, upanja, njegove sanje, spomine in vizije«.²

Prav gotovo nas te oznake pripeljejo v bližino **literarne** estetike. Res so bila v prvih desetletjih radijske igre mnenja teoretikov deljena. Nekateri so pripisovali radijski igri dramski značaj, drugi lirski, tretji epski, nekateri so zagovarjali kombiniranje dveh ali vseh treh umetniških karakternih značilnosti, nazadnje pa je le prevladalo mnenje, da ima radijska igra sicer »lirske, epske in dramske poteze, vendar ni ne lirika, ne epika in ne dramatika, še najmanj pa lirsko-epsko-dramska oblikovna mešanica ... Bistvena lastnost radijske igre je radiofonskost«.³

Odkritje novega medija je pritegnilo vrsto najuglednejših evropskih avtorjev v dvajsetih in tridesetih letih, da so poleg praktičnega ustvarjanja radijskih iger začeli razmišljati tudi o estetskih načelih novega umetniškega področja (Brecht, Döblin, Copeau). Spoznanje o »intimnem« mediju, ki more, kot noben drug, posredovati najbolj senzibilne notranje vzgibe človekove duše, je izoblikovalo specifično vrsto radijske igre, ki je v Evropi, zlasti v Nemčiji, doživela v petdesetih letih nesluten razcvet, skoraj vsi priznani pisatelji so ji posvečali veliko pozornost in pisali izjemne radijske tekste (I. Bachmann, H. Böll, A. Andersch, G. Grass, F. Dürrenmatt, M. Frisch, G. Eich idr.).

Že od samega začetka radijskega medija pa se pojavljajo tudi eksperimenti, ki bolj kot besedno tkivo upoštevajo akustično-tehnične izrazne možnosti. Nekateri zagovorniki radijske igre kot književne zvrsti so takšnim poskusom rekli »akustično-literarno igrakanje« in jim odrekli vsakršno umetniško vrednost. Ta vrsta radijske igre pa se je v Nemčiji razvila sredi šestdesetih let v močno strujo, ki je z vrsto izjemnih zvočno-besednih mojstrov in vplivala tudi na ustvarjanje radijskoigrskih zanesenjakov drugod po Evropi. Najpomembnejše načelo pri teh projektih je: glasba, šum in govor so enakovredna samostojna gradiva, ki se jih more svobodno oblikovati, zgolj s pomočjo imanentnih estetskih meril. Ta proces se je začel pravzaprav že sredi petdesetih let s takoimenovano »dunajsko skupino« (»Wiener Gruppe«, začetnika: Gerhard Rühm, Konrad Bayer), ki je po vzoru dadaizma oblikovala temeljni zvočni material z radiofonskimi sredstvi. Čeprav takrat oficialne radijske institucije teh poskusov niso sprejele v svoje programe, se je takšno raziskovanje nadaljevalo in čez deset let zaživel zlasti na valovih nekaterih nemških radijskih postaj (Saarbrücken, Köln). Konec šestdesetih in v začetku sedemdesetih pa se je ta zvrst v Nemčiji popolnoma uveljavila in bila priznana tudi drugod po Evropi.

Takrat sta ti dve struji, ki se med seboj precej razlikujeta, dobili tudi svoja naziva. Ko je dramaturg zahodnonemškega radia izumil izraz »das neue Hörspiel«

² Birgit Lermen, *Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht*, 1975, str. 17. (dalje: B. Lermen)

³ Ta izraz uporablja A. Kutscher, *Stilkunde des Theaters*, Düsseldorf 1936. V: B. Lermen, str. 16.

(nova radijska igra)⁴ in so ga sprejeli tudi drugi ustvarjalci radijskih iger, se je izkazalo, da je potrebno označiti tudi prejšnjo radijskoigrsko zvrst. Odločili so se za izraz »das traditionelle Hörspiel« (tradicionalna radijska igra).

Slovenska teoretska razmišljanja (tiskanih je bore malo) so ta dva naziva z delnim nelagodjem preoblikovala v:

- klasična radijska igra in
- eksperimentalna radijska igra.

Izraza sta vsekakor vprašljiva in ne ustrezata povsem. Zakaj?

Če primerjamo temeljne podatke iz zgodovine nemške radijske igre z našimi, lahko takoj ugotovimo, da se Slovenci z bogato radijskoigrsko »tradicijo« ne moremo postavljati. Kmalu po dnevu, ko je »kukavica« ljubljanskega radia komaj prvič zapela (28. 10. 1928), je bila v Nemčiji radijska igra že tako razvita, da so organizirali pomemben dramaturški simpozij z naslovom »Poezija in radio« (»Dichtung und Rundfunk«, Kasseler Arbeitstagung, 1929). In ko so v začetku tridesetih izhajale v Nemčiji že številne tehtne teoretske razprave v zvezi z novo umetniško zvrstjo, so na našem radiu predvajali le »dialoška besedila«, ki so bila pisana po vzoru gledaliških del in, kot pravi Borut Trekman, se more že na podlagi nepopolnih literarnih analiz dosegljivega materiala, ohranjenega iz tistih časov, ugotoviti, da te »igre za radio« ne moremo imenovati radijske igre v pravem pomenu besede, da so bili to »komadi, ki so bili namesto na odru uprizorjeni pred mikrofonom«.⁵

Glede na ta dejstva bi težko govorili o slovenski »tradicionalni radijski igri«. Nadomestni izraz »klasična« asociira na klasično literaturo, vendar se hkrati prikrade tudi misel na »klasično dramsko strukturo«, ki je »tradicionalna« radijska igra večinoma ne uporablja (o tem bomo govorili pozneje).

Še večja zadrega nastane pri izrazu »eksperimentalna radijska igra«.

Eksperiment (po SSKJ je to »znanstveni postopek, s katerim se kaj ugotovi ali dokaže«) je postopek in ne izgotovljena umetnina. Vendar če primerjamo ta »postopek« s sorodnimi umetniškimi strujami, ki iščejo »po drugi svetovni vojni nove umetniške izrazne možnosti« (prav tam), kot npr. eksperimentalni film, eksperimentalna glasba, eksperimentalno gledališče, bi bil izraz »eksperimentalna radijska igra« povsem primeren, če bi bila produkcija radijskih eksperimentalnih del pri nas velika. A večina pomembnih stvaritev tega žanra so »kombinirani« projekti, tj. avtorji/režiserji uporabljajo tako klasična (»klasična« v smislu radijske igre!) dramaturška pravila kot tudi eksperimentalno strukturiranje akustičnih izraznih sredstev. Vendar pa tudi izraz »nova« za naše razmere ne bi bil najbolj ustrezen, kajti če ni »tradicionalne« radijske igre, je »novo« vse, kar nastaja.

Priznam, ustreznjših izrazov za ti dve struji si ne morem izmisliti, zato naj mi bo dovoljeno, glede na vsebino, uporabljati prvo ali drugo varianto.

Kot je bilo najbrž že razvidno iz vsega, kar sem doslej povedala, sem se pri svojem študiju teorije radijske igre naslonila na nemške strokovne vire. To utemeljujem z naslednjim:

1. Naš radio, predvsem njegov kulturni del, je med obema vojnama izhajal predvsem iz informacij, ki jih je prejemal iz nemškega kulturnega območja.

⁴ To je storil Klaus Schöning v svojem eseu na tretjem programu Westdeutscher Rundfunk v Kölnu 3. 10. 1968.

⁵ Borut Trekman, *Eine der offensten, dynamischsten und vielseitigsten Kunstgattungen: das Hörspiel in Jugoslawien. V: Grundzüge der Geschichte des europäischen Hörspiels*, 1985, str. 91.

2. Tudi po drugi svetovni vojni, v začetku malce na skrivaj (moja ugotovitev!), v šestdesetih letih pa z zavestno ciljno usmeritvijo (ker so bili viri mednarodnih informacij bolj dostopni), se je slovenska radijska igra zgledovala predvsem po nemški. Ko pregledujem naš repertoar iz tistih let, se ne morem načuditi, kako »na tekočem« je bila naša dramaturška repertoarna politika. Že od leta 1954 naprej smo skoraj vsa najvidnejša radijskoigrska dela, zlasti nemškega izvora, z velikim uspehom presenetljivo kmalu po praizvedbah uprizarjali tudi mi.⁶
3. Nemška teoretska misel o radijski igri, njeni strukturi in njeni estetiki je izjemno celovita, kontinuirana in bogata.

Na tem mestu moram še posebej opozoriti na to, da gre pri teoretskih razmišljanjih, iz katerih sem črpala svoje povzetke, samo za radijsko igro za **odrasle**. Pomembnejših razprav o radijski igri za **otroke** nisem odkrila. Z njo se priznani radijskoigrski strokovnjaki niso ukvarjali, vsaj oficialno ne. Ta pomanjkljivost je vsekakor posledica dejstva, da je večinoma povsod po svetu radijska igra za otroke zapostavljena, je nekakšen privesek uredništev za otroški program ali šolskega radia in se zategadelj ni mogla razviti v samostojno, specifično radijsko umetniško zvrst.

Na našem radiu se je ta zvrst že kmalu po drugi svetovni vojni začela gojiti s precejšnjo naklonjenostjo vodilnih radijskih ljudi in pa, kar je nadvse pomembno, z veliko ljubeznijo prvih dramaturgov in režiserjev, ki so si z veliko požrtvovalnostjo zadali cilj, napraviti iz besedil za otroke prave umetnine. V prvem obdobju sta za razvoj slovenske radijske igre za otroke zaslužna predvsem Frane Milčinski in Tone Sojar. Po 1965, ko se je po zamisli dramaturga Emila Smaska oblikoval dramaturški oddelek, ki je združil radijsko igro za odrasle in radijsko igro za otroke, sta postali ti dve zvrsti povsem »enakopravni«. Ob koncu šestdesetih pa je z nastopom Franeta Puntarja dosegla radijska igra za otroke takšno raven, da je zbudila veliko zanimanja (in zavidanja!) tudi drugod po Evropi. Njegova besedila so bila sprejeta v repertoar prenekaterih evropske radijske hiše.

O vseh specifičnih problemih/dosežkih radijske igre za otroke, bom podrobneje govorila pozneje. Zdaj se vračam k temi, ki sem jo zgoraj zapustila. Na kratko nameravam razložiti dramaturško-oblikovne zakonitosti obeh temeljnih zvrsti radijske igre, klasične (tradicionalne) in eksperimentalne (nove), kajti prepričana sem, da brez tega vedenja podrobnejših analiz konkretnih radijskih del tako za odrasle kot tudi za otroke, ne moremo izpeljati.

Klasična (tradicionalna) radijska igra

Klasična radijska igra je literarna zvrst, ki združuje besedo in tehniko, ali drugače povedano, to je besedilo, ki je napisano za različne vloge/glasove, ki se jih s pomočjo elektroakustičnih izraznih sredstev oblikuje in prenese v slušno območje.

⁶ Najstarejša slovenska izvedba nemške radijske igre, ki je shranjena v arhivu Radia Slovenija je *Ladja »Esperanza«* znamenitega avtorja Freda von Hörschelmann. V naslednjem desetletju je bilo prevedenih in uprizorjenih več kot trideset tradicionalnih (klasičnih) radijskih iger priznanih nemških avtorjev: Günther Weissenborn, Alfred Andersch, Manfred Bieler, Hans Fallada, Friedrich Dürrenmatt, Dieter Wellershoff idr., zlasti pomembne pa so radijske igre Wolfgang Weyrauch (med katerimi je bila najbolj odmevna: *Japonski ribiči*) in Güntherja Eich (njegovo igro *Sanje* uvrščajo teoretiki med antologijska dela radijskoigrske umetnosti).

Poleg igralčevega glasu sta pri ustvarjanju radijske igre pomembni prvini tudi glasba in šum, ki dopolnjujeta in »obarvata« dogodke s človekom in v človeku.

Značilno za klasično radijsko delo je, da mora vsebovati »akustični pogled na svet«. Kaj to pomeni? To pomeni, da je treba vzeti in oblikovati iz resničnosti le tisti del, ki se ne more izraziti drugače kot z zvokom. V »akustični resničnosti« ne more obstajati nobena stvar ali predmet, ki je statičen, obstaja le zven predmeta ali stvari, kadar se le-ta giblje. Akustično prikazovanje narave je zategadelj le redko možno. Omejuje se večinoma le na šumenje vode, žvižganje vetra, bobnenje groma ipd. »Akustični svet ustvarja človek z zvenom svojega glasu, s svojo glasbo, s šumi svojega premikanja in – ne nazadnje – s svojimi stroji.«⁷

Poslušalec si lahko ustvari predstavo lika/karakterja v radijskoigrskem dogajanju le s pomočjo besed, ki mu jih igralec posreduje. Zaradi tega upodabljanje zapletenih karakterjev ni uspešno. Poslušalec si mora hitro priti na jasno, kakšen je človek, ki ga sliši govoriti, sicer izgubi »rdečo nit« pripovedi. V radiu tudi ne moremo prikazati dvoumnih izjav nastopajočih, kot v gledališču ali v filmu. Če npr. nekdo izjavi »ljubim te«, mora biti izjava resnična. Pri vizualnih umetnostih se lahko takšno izjavo s kretnjo ali mimiko postavi na laž, pri radiu je to nemogoče. Zato nekateri teoretiki trdijo, da morajo biti osebe, ki nastopajo v radijski igri, prej tipi kot pa pretirano razčlenjeni dramski karakterji, da morajo biti zlahka razpoznavne, zakaj »samo tisti junak, ki uteleša s svojo individualno usodo tudi občo, se lahko z besedo tako prepričljivo oglašča, da ga poslušalec v svoji duševnosti nazorno začuti.«⁸

Človeški glas brez telesne podobe je že sam po sebi abstrakten, če pa ga prenašajo tehnična prenosna sredstva, se abstraktnost potencira. Ta lastnost (tj. abstraktnost), ki se zdi pri realističnem konceptu igre morda pomanjkljivost, se lahko na ravni irealnosti izkaže kot velika prednost. Različna dogajanja iz človekove notranjosti lahko dobijo svoj lastni glas in lahko nastopijo kot samostojna bitja (subjekti). Tako so lahko misli in čustva, sedanji in pretekli doživljaji, upanja in strahovi enega in istega človeka »utelešeni« z glasovi, ki se med seboj pogovarjajo, prepirajo in konfrontirajo. Takšne »irealne« glasove pa lahko dobijo tudi dogodki, ki se dogajajo okoli glavnega junaka, npr. izjave, ki jih sliši od drugih, pogovori, ki jih je vodil v preteklosti ali ki bi jih lahko imel v prihodnosti, misli, ki jih junak pripisuje drugim ipd. S tem pa možnosti ustvarjanja irealnih glasov še niso izčrpane. Tudi reči in stvari iz narave lahko dobijo svoje glasove, nadčutni pojavi, nadnaravne sile, duhovi in mrtveci se izražajo z glasom. »Brez dvoma je svet irealnih glasov ... eno najbolj pomembnih področij radijske igre. Naravno in nevsiljivo raste iz gradiva samega in ponuja takšne oblikovalne možnosti, kot jih ne more ponuditi nobena druga umetniška zvrst.«⁹

Klasična (tradicionalna) radijska igra obnavlja prizore iz stvarnega sveta. Prav tako pomembno, če ne še bolj, pa je »odpiranje vrat« v domišljijske prostore. Kako lahko medij, ki ima na razpolago samo zvokovno gradivo, »naslika« prostorske značilnosti dogodka, o katerem teče beseda? Da bi se vzpostavila v radijski igri atmosfera, zadostuje dostikrat že sama resonanca glasov, ki zvenijo v manjšem ali

⁷ Helmut Jedele, *Reproduktivität und Produktivität im Rundfunk*. 1952. V: B. Lermen, str. 9.

⁸ Ernst Theo Rohnert, *Wesen und Möglichkeiten der Hörspieldichtung*. 1947. V: B. Lermen, str. 41.

⁹ Rohnert, citiran v: B. Lermen, str. 21.

večjem prostoru. Če se zraven oglašajo tipični šumi, npr. vožnja avtomobilov, različni koraki po pločniku, hupanje ipd., si bo poslušalec hipoma ustvaril sliko mestnega središča. Druga možnost, ki jo klasična radijska igra pogosto uporablja, je pripovedovalec, ki s svojim glasom in besedami avtorja, vzpostavi potrebno razpoloženje. Večinoma pa so pripovedovalčeve besede podprte tudi z ustrezno glasbo.

Šume iz stvarnega življenja se da s tehničnimi sredstvi zgostiti in preoblikovati tako, da dobijo pomen znakov, ki dajo vtis irealnih prostorov, pokrajin, ki nikjer ne obstajajo in ki tudi nikjer ne bi mogle obstajati. »Prizorišče« klasične radijske igre je neomejeno, razprostranjeno tako daleč, kolikor daleč seže domišljija in asociativna sposobnost (moč) poslušalca. Poslušalec se brez težav »sprehaja« po »realnih prizoriščih« in se v trenutku vklopi v kraj »s simboličnim pomenom« ali v čisto abstraktni prostor »nikjer«.

Z isto lahkoto, kot more radio spreminjati prostore, more tudi premagovati čas. S pomočjo tehničnih sredstev razveljavlja zgodovinsko-realno časovno sosledje, ga pospeši ali upočasni, meša realno z nadrealnim, druží nezdružljivo. Čas se more razstaviti in nato na novo sestaviti, ne po kronološkem zaporedju, marveč po pravih notranje logike. Na ta način se lahko prikaže npr. celo življenje nekega človeka v tridesetih minutah, lahko pa se ena minuta notranjega doživljanja nekoga, ki je obsojen na smrt, raztegne na pol ure ali uro.

Iz vsega, kar sem povedala, se vidi, da se radijska dramaturgija ne more povsem zanesti na spoznanja oz. strukturalne zakonitosti gledališke dramaturgije. Če skušamo zdaj še spregovoriti o dejanju (dogajanju) klasične radijske igre, nam naslednja klasifikacija ne bo dosti pomagala oz. bo pomagala v smislu diferenciacije: »Dogajanje je kot zaporedje odrskih dogodkov, ustvarjenih predvsem glede na obnašanje dramskih oseb, hkrati in konkretno celota procesov vidnih preobrazb na odru, na ravni dramskih oseb pa tisto, kar karakterizira njihove psihološke ali moralne preobrazbe.« In še:

»Dejanje je potemtakem tista spreminjujoča in dinamična prвина, ki omogoča logični in časovni prehod iz ene situacije v drugo. Dogajanje je logično časovno zaporedje različnih situacij.«¹⁰

Da klasična radijska igra ne temelji na »zaporedju dogodkov«, smo že ugotovili. Prav tako smo ugotovili, da ne potrebuje »logičnega časovnega zaporedja različnih situacij«, saj se v vsako situacijo lahko vklaplajo glasovi iz drugih časovnih in prostorskih dimenzij. Radijska igra kaže drugačno oblikovno strukturo kot gledališka igra, pa tudi s filmsko teorijo zgradbe si ne more pomagati. Razdelitev v dejanja z različnimi prizorišči ni mogoča, razen če so dejanja (in prizorišča) posebej označena z naslovi, ki jih napoveduje »objektivni glas«, tj. govorec. Kajti najpomembnejše izrazno sredstvo radijske igre, kot smo že ugotovili, ni vizualizacija, marveč govorjena beseda, ki jo je možno tehnično transformirati in po potrebi dopolnjevati (ilustrirati) z akustičnimi pomožnimi sredstvi, tj. s šumom in glasbo.

Na odru se novo vpeljana oseba lahko predstavi že s svojo vizualno pojavo, s kostumom, masko, s svojim gibanjem in mimiko. Na radiu oseba, ki ne spregovori, ne obstaja. Razen v prav izjemni situaciji, če se npr. protagonist s svojim nagovorom vztrajno obrača nanjo, ona pa molči iz prav posebnih razlogov. Seveda pa mora govoreča oseba molčečo, hkrati ko jo nagovarja, poslušalcu tudi »predstaviti« in »razložiti«, zakaj se ne odziva. To je umetniško učinkovito le, če ni zgolj rezoni-

¹⁰ Patrice Pavis, *Gledališki slovar*, 1997. str. 110, 111.

ranje, ampak prizadeto čustveno odzivanje govoreče osebe na molk (ne)prisotnega. In to se lahko dogaja v obliki direktnega nagovora ali v obliki notranjega monologa.

V klasični radijski igri začenjajo avtorji dejanje dostikrat z uvodnim nagovorom, ki je namenjen neposredno poslušalcem. V njem na »dramatičen« način (z direktnim nagovorom, retoričnimi vprašanji, komentirajočimi pripombami ipd.) predstavijo situacijo in glavnega junaka takorekoč sredi dogodka. Na ta način se izognejo dolgotrajni ekspoziciji in, kar je še bolj pomembno, pri poslušalcu zbudijo radovednost. Od prvih stavkov v igri je namreč odvisno, ali bo poslušalec igri prisluhnil ali pa bo sprejemnik ugasnil.

Ne bi mogli reči, da mora dogajanje v klasični radijski igri nujno potekati linearno. Dostikrat se uvodni prizor nadaljuje tudi med osrednjim dogajanjem in nazadnje igro tudi sklene. To je nekakšna dvoplastna »krožna« struktura. Res pa je, da zelo zapletena večplastna dogajanja niso primerna za radio, ker bi utegnili poslušalca zмести. Pisatelj ne sme »preobremenjevati poslušalčeve koncentracije, ne sme preutrujati njegove soustvarjalne fantazije«. ¹¹

Ker se mora radijska igra odreči vsemu vidnemu, se naj »zunanje dogajanje skrči na minimum«. »Breztelesni« glasovi morejo najbolj nazorno »slikati« tiste vzgibe, izkušnje in doživetja, ki razgrinjajo junakovo duševnost »od znotraj«, za opisovanje zunanjih dogajanj pa niso najbolj kompetentni. Zato lahko glede na klasično poetiko, ki deli dramsko dejanje na »zunanje in notranje«, rečemo, da je za radijsko igro bolj primerno »notranje dejanje (dogajanje)«.

S tem, kar smo do zdaj povedali, smo na kratko, upam, ugotovili, kaj se skriva pod nazivom »klasična (tradicionalna) radijska igra«. Morali bi natančneje spregovoriti še o specifičnih izraznih sredstvih (beseda, glasba, šum, tišina) in o tehnično akustičnih izraznih sredstvih. Vendar se mi zdi, da bomo o tem lažje razglabljali potem, ko bomo spregovorili še o drugi pomembni struji radijskega ustvarjanja, o tim. »eksperimentalni radijski igri«.

Eksperimentalna (nova) radijska igra

Eksperimentalna radijska igra je divergentna zvrst, zelo težko jo je spraviti na »skupni imenovalec«. Skoraj vsak avtor oz. teoretik jo razlaga in imenuje po svoje. Če naštejemo samo nekaj nazivov, bo morda malo bolj jasno, zakaj gre, npr.: anti-radijska igra, slušni tekst, primer za poslušanje, besedna igra, elektroakustično besedilo, slušna igra, zvokovna kompozicija, totalna zvočna igra, jezikovni eksperiment, zvočni kolaž, igra s šumi itn. Povedali smo že, da se je »nova« radijska igra od sredine šestdesetih let naprej najbolj razvila v Nemčiji, tam je bilo napisanega o njej tudi največ teoretskega gradiva. Definicije te zvrsti so prav tako različne, komaj katera pa more zaobjeti vse – tako različne – poskuse.

Nekaj jih velja vendarle citirati, ker lahko iz njih razberemo nekaj temeljnih estetskih zakonitosti. Tako npr. Klaus Schöning meni, da je radijska igra »ritmično strukturirana igra z izmenjavajočimi se kosci gradiva: govora, glasbe, šuma in tišine«; Gerhard Rühm pravi: »nova radijska igra se ne kaže več samo kot literarna zvrst, v kateri se glavno dogajanje akustično ilustrira, temveč je to v najbolj splošnem pomenu slušni dogodek, v katerem so vsi zvočni fenomeni, besede, glasovi

¹¹ W. Klose, *Das Hörspiel im Unterricht*. 1962. V: B. Lermen, str. 27.

(t.j. fonemi), šumi ali zveni načelno enakovredni: gradivo, s katerim je mogoče sestavljati oblike, ...enakovrednost zvočnih fenomenov razveljavlja mejo med glasbo in literaturo»; Mauricio Kagel trdi, da »radijska igra ni ne literarna, ne glasbena zvrst, temveč izključno samo akustična zvrst z nedoločljivo vsebino«; Jürgen Becker pa piše: »za radijsko igro ni neobhodna literarna predloga, radijska igra je lahko vse, kar moreš narediti slišno. Z glasbo in s šumi, s spajanjem vseh teh instrumentov. Lahko si predstavljam, da naredi kak glasbenik ali radijski človek, zelo dober tehnik, radijsko igro, ki nima prav nič več skupnega z literaturo«.¹²

Čeprav nekateri avtorji še vedno dopuščajo literarni dogodek kot pretvezo za nastanek »nove« radijske igre, so vendarle vsi glede nečesa enakega mnenja, namreč, vsi so prepričani, da je tehnični vidik odločilnega pomena. Najpomembnejše pri ustvarjanju ni več, **kaj** se izraža, marveč **kako** se izraža. Tehnična in akustična izrazna sredstva se pri »novi« radijski igri emancipirajo. Avtorji razveljavljajo iluzijo in se zavzemajo za princip »potujitve« (po Brechtu). Poslušalec naj zavzame kritično stališče do predvajanega, identifikacija ni mogoča, deluje naj razum in ne čustvo. Uporabi specifična radiofonska sredstva in z njimi ustvariti strukture, ki jih zunaj področja tega medija (tj. radia) ni mogoče ustvariti, **to** je načelo ustvarjalcev »nove« radijske igre.

Potrebno je povedati, da se je v tem času uveljavila stereofonska snemalna tehnika, ki je razširila igralni prostor z novo sestavino: različne smeri, od koder prihaja oz. je posnet zvok. Če se pri mono-posnetkih umesti glas na eno samo točko in ga je možno le oddaljevati in približevati, omogoča stereofonska tehnika dodatno prostorsko razsežnost: postiranje glasu/zvoka po »panorami« levo—desno in vsemi vmesnimi variantami. S to snemalno tehniko se je obogatil tudi prostor pri klasični radijski igri, vendar se je ta tehnika prav posebej uskladila z oblikami »nove« radijske zvrsti.

Prostori, ki jih je mogoče oblikovati s stereofonsko tehniko, so »kot nalašč za ritmično strukturirano igro, v kateri se izmenjavajo fragmenti besed, glasbe, šumov in akustične praznine« (Schöning). Prostor v »novi« radijski igri ne prenaša več iluzije, prostori realne stvarnosti ali domišljijskega sveta iz klasične radijske igre so razdrti. Akustični signali postanejo znaki, ki se osamosvojijo v zvočnem prostoru, ki je vsepričujočen. Takšna igra ne prikazuje več »dogodka v neki določeni akustiki« z določenim pomenom, ampak preprosto »igračkanje z akustiko«. Vendar pa, ker vemo, da je vsakršno akustično in besedno gradivo sredstvo sporočanja, tudi to »igračkanje« ni čisto brez pomena: pri poslušalcu zbudi asociacije in usmerja miselne procese.

Kot že pri klasični radijski igri tudi v »novi« ni časovne zamejenosti, vendar če glasovi/dogodki v klasični radijski igri brez težav prehajajo iz enega prepoznavnega časa v drug prepoznavni čas (sedanjost, preteklost, prihodnost ali kakšen drug fiktivni čas), je čas v večini »novih« radijskih iger nedoločen in nedoločljiv. Sporočila glasov niso vezana na čas, dogajajo se kjerkoli in kadarkoli. Čas je pomemben le kot sredstvo za postopek pri sestavljanju igralnega gradiva. Tako je »igra s časovnimi dimenzijami«, ki je bila ena najbolj priljubljenih in »najbolj konstitutivnih značilnosti klasične radijske igre«, ukinjena.¹³

Temeljna zgodba in kontinuirano dogajanje sta v »novi« radijski igri razdrta. »Prepovedana« je zaprta forma dejanja z utemeljenim začetkom, osrednjim dogaja-

¹² Vsi citati so iz B. Lermen, str. 143.

¹³ Heinz Schwitzke, *Das Hörspiel, Dramaturgie und Geschichte*, 1963, str. 148.

njem in koncem, prav tako je »prepovedano« tudi neposredno nagovarjanje poslušalca, s katerim naj bi avtor »naslikal« realno in/ali fiktivno stvarnost in ustvaril vtis, kot da se celotna zgodba dogaja pred njim. Avtorji »nove« smeri jemljejo besedno, glasovno in drugo akustično gradivo kot pripomoček za izvajanje eksperimentov, ki se dostikrat izkažejo tudi kot nekakšni gramatikalni, lingvistični ali zvokovni »učni procesi«.

Poslušalec ne izve zgodbe. Čeprav še obstaja dialog, se z njim ne gradi sovisnega dogajanja: »delujejo jezikovni elementi in besede kot subjekti...«¹⁴

Na ta način besede/stavki ne opisujejo dogajanja, ki teče nepretrgano, ampak nizajo posamezne zaznave, opazovanja, spoznanja, ugotovitve in domneve, ki na videz med seboj vsebinsko niso povezani, vendar pa v strukturi kolaža dobijo svojevrsten pomen. Govorni fragmenti, citati, šumi, glasbeni kosci so elementi, ki konstituirajo takšne kolaže. Dostikrat uporabljajo avtorji tudi dokumentarno posneti material. Izkazal se je kot izjemno dragocen. Iztrgan iz konteksta in na novo sestavljen po zamisli avtorja, je lahko s svojo indirektno metodo – opozoriti na tisto, kar ni bilo izrečeno z besedami, ampak tiči za njimi! – bolj učinkovit kot kakršnokoli natančno razlaganje in/ali opisovanje.

Takšna radijskoigrska izpoved, skomponirana iz akustičnih kontrapunktov besednih, šumskih in glasbenih elementov, ponuja nove možnosti za izkustvo resničnosti. Posledica tega pa je, da besedilo radijske igre ni več popolnoma izoblikovana, dokončana stvaritev, temveč le partitura za akustično realizacijo v radijskem snemalnem studiu.

Vloge, glasovi. Povedali smo že, da radijska igra zapletenih karakterjev, kot jih lahko uprizori teatrska ali filmska ali v zadnjem času televizijska igra, ne more zadovoljivo predstaviti. Povedali smo tudi, da so osebe, ki jih more kolikor-toliko plastično oblikovati klasična radijska igra, bolj splošne, tipološke, da so predstavnice osebnostnih struktur, ki imajo poleg individualnih psiholoških značilnosti tudi skupne, splošnočloveške karakteristike. Tipizacija, ki je zaznavna že v klasični radijski igri, se v novi radijski igri potencira in prehaja v smer večje abstrakcije. Namesto vlog in karakterjev nastopajo samo še »neindividualni« glasovi. Razlika med njimi ni v psihološkem volumnu, marveč se kaže izključno z akustičnimi elementi. Zato govorci, ki nastopajo, nimajo več imen, to so npr. moški glas, ženski alt, otroški glas, sonorni moški glas, kričeči ženski glas itn. (F. Mon); ali pa so glasovi namesto s karakteriziranjem predstavljeni po tem, kar počnejo, npr. spraševalec, vprašani, sopovprašani, spraševalec A, spraševalec B, spraševalec C itn. (P. Handke). Večina novih radijskih iger torej ne uporablja igralcev v vlogah, marveč brezosebne glasove, ki dobijo naziv po svoji funkciji v igri. Ni več pomembno, **kdo** kaj govori, ampak **kaj** kdo pove.

Glasovi se ne pogovarjajo med seboj, ampak govorijo drug poleg/mimo drugega. Na ta način avtorji ne prikazujejo tekočih, zaokroženih situacij, marveč poskušajo z montažo posameznih akustičnih drobcov zgostiti situacijo, vendar ne v smislu klasične epizode, marveč kot skupek izoliranih, raznolikih in divergentnih miselnih vzorcev, ki jih sestavljajo po principu asociacij.

(se nadaljuje)

¹⁴ Franz Mon, *Das gras wies wächst*. V: Klaus Schöning, *Neues Hörspiel. Texte, Partituren*, 1969, str. 197.

Literatura

- Lermen Birgit: *Das traditionelle und neue Hörspiel im Deutschunterricht*. Schöningh, 1975.
- Keckeis Hermann: *Das deutsche Hörspiel 1923–1973*. Frankfurt a. Main, 1973.
- Pavis Patrice: *Gledališki slovar*. (Prev. I. Lampret) Ljubljana, 1997.
- Schöning Klaus (ur.): *Neues Hörspiel, Essays, Analysen, Gespräche*. Frankfurt a. Main, 1970.
- Schöning Klaus (ur.): *Neues Hörspiel, Texte, Partituren*. Frankfurt a. Main, 1969.
- Schwitzke Heinz: *Das Hörspiel, Dramaturgie und Geschichte*. Köln/Berlin, 1963.
- Thompson W. Christian, Irmela Schneider (ur.): *Grundzüge des europäischen Hörspiels*. Darmstadt, 1985.

Summary

In her first article a radio director with numerous working experiences thinks about a radio play, its origin and perspectives. She explains the stage-formal regulations of a classic (traditional) and experimental radio play, with a special stress on a radio play for children.