

Jana Kolarič
Ljubljana

**NEKAJ KONKRETNIH REŠITEV
UPRIZORITVENIH PROBLEMOM NA PRIMERU
RADIJSKE IGRE *ODISEJA 3000*¹**

Pri radijski igri dojemamo izvedbo samo s sluhom: poslušamo razgovore dram-
skih oseb, njihove songe, spremno glasbo in razne zvočne učinke. Zvoki in šumi
so pri radijski igri tudi edini pripomočki, ki dajejo poslušalcu vtis o prizorišču,
torej kraju dogajanja. Ker nekako nadomeščajo odrsko kuliso, jih imenujemo tudi
‘zvočna kulisa’.

Zvočna kulisa

Oblikovanje zvočne kulise ponuja ustvarjalcem radijske igre skoraj neomejene
možnosti. Ni treba posebej poudarjati, da je vsaka, pa naj bo še tako razkošna
zvočna izvedba, vselej cenejša od katerekoli ‘resničnostne’ (bodisi gledališke ali
televizijske ali filmske izvedbe) s konkretno sceno, kulisami, rekviziti, kostumi
itd. Zato je radijska igra kot nalašč primerna za takšno tematiko, ki bi bila zaradi

¹ *ODISEJA 3000* Jane Kolarič je leta 2007 prejela 1. nagrado Radia SLO za radijsko igro za
otroke.

Podatki o ustvarjalcih:

Režija: Andreja Kovač

KOTLET, vesoljski pes – FANTOVSKI GLAS (Andrej Murenc)

ŠTRUCA, vesoljska muca – DEKLIŠKI GLAS (Metka Jurc)

ČMRLJ, vesoljski črpalkar – MOŠKI GLAS (Jaki Jurgec)

PRVA, DRUGA in TRETJA VEVERICA – 3 različni ŽENSKI GLASOVI (Metka Jurc in
Andrej Murenc)

REKSI, zemeljski pes – MOŠKI GLAS (Kristijan Ostanek)

Zvočna oprema, ton in montaža: Sašo Romih

Posneto v studiu Radia Maribor, marca 2008.

Producent: Radio Slovenija, Uredništvo igranega programa.

Jana Kolarič je diplomirala iz televizijske in filmske režije. Piše poezijo, prozo in drama-
tiko. Pri založbi Tuma je realizirala zamisel o dramski zbirki Primadona – zbirki tekstov s
podrobnimi uprizoritvenimi navodili, posebej primernimi za šolske razmere.

Kratka zgodba *Barva marsovskih hlač* je bila izbrana na natečaju slovenske sekcije IBBY
kot predstavica Slovenije v svetovni mladinski antologiji, ki bo izšla v Indiji.

ogromnih realizacijskih stroškov vsaj v slovenskih razmerah čisto nedosegljiva. Idealna je npr. znanstvena fantastika, razna potovanja z raketo po vesolju, prihodnost, tudi davna preteklost itd. Pri radijski igri, kjer ni stroškovnih omejitev, kakršne narekuje materialni svet, lahko damo avtorji prosto pot vsej svoji domišljiji.

To dejstvo sem izkoristila tako pri izbiri tematike za svojo radijsko igro *Odiseja 3000* pri izbiri prizorišča – celotno vesolje s svojimi zvezdami, planeti in kometi, notranjost vesoljske ladje, naša matična Zemlja v daljni prihodnosti.

Ko avtor določi svoji igri te krajevne in časovne koordinate, pa njegovo delo s tem še ni opravljeno. Ne more se zanašati na to, da bo kasneje pri realizaciji tako ali tako za vse poskrbel režiser. Priporočljivo je, da že avtor sam predvidi kar največ zvočnih učinkov, ki posebej karakterizirajo prizorišče njegove igre. Če je npr. prizorišče podeželje med poletno nevihto, je dobro, da konkretno zapiše, kje naj zagrmí, kje močnejše zapiha veter, kje se zasliši škropotanje dežja ...

Navajam primer didaskalij iz *Odiseje 3000* za prikaz pristanka na novem planetu:

Vesoljska potovalna glasba.

PRELIV

Glasba se najprej upočasni in nato – po malce drugačnem pristajalnem manevru kot prvič – čisto zaustavi.

Kakšne naj bodo radijske dramske osebe?

Radijskih dramskih oseb naj bo hkrati v prizoru čim manj. To je nujno zato, da ostane situacija pregledna in da se poslušalec ne začne izgubljati. Kajti brž ko se začne spraševati, kdo je sploh ta, ki trenutno govori, lahko izgubi rdečo nit in z njo smisel izrečenega med nastopom te osebe.

Primer iz *Odiseje 3000*:

V tej igri je maksimalno število oseb, ki so v nekem prizoru hkrati navzoče, pet. V prizoru med pristankom na Planetu tort so hkrati: Pes Kotlet, Muca Štruca in tri tortne verice: Prva, Druga in Tretja. Če uporabimo več likov iste vrste (tukaj verice), moramo poskrbeti, da se bodo med seboj res razlikovali.

In tako smo prišli do skoraj najpomembnejše zadeve, ki jo mora upoštevati avtor radijskih iger – do poslušalčeve možnosti razlikovanja dramskih oseb. V ta namen naj bodo te kar najbolj različne. Dobro je predvideti vsaj po starosti in spolu različne like: starec, deklica, najstnik, ženska, zelo močan moški (z basom!).

Ker se osebe ne morejo razlikovati vizualno, naj bo čim bolj raznolika njihova govorica. Zelo hvaležen zvočni material predstavljajo živali. Igralci njihovih likov si lahko obilno pomagajo s posnemanjem njihovih prepoznavnih glasov. Celo živali, ki se v resničnosti sploh ne oglašajo, npr. verice, ribe, hobotnice in drugo, se v radijski igri lahko izražajo na specifične, seveda izmišljene načine.

Primer iz *Odiseje 3000*:

Za razlikovanje sem poskrbela tako, da so dramske radijske osebe naslednje živali, ki jih poslušalec že pozna in ima torej o njih že vizualno predstavo: pes, mačka, čmrlj ('bzzzzz'), verica. Glede na to, da je pes Kotlet glavna oseba in

da bo kasneje, ko se v zaključnem prizoru pojavi še zemeljski pes Reks, potrebno dodatno razlikovanje, se nisem zadovoljila s klasično glasovno karakterizacijo psa, torej z laježem, temveč sem mu dodala še individualno govorno značilnost: Kotlet pogosto govori tako, da zmedeno in nenamerno zamenjuje vrstni red besed. Včasih je to lahko tudi pripomoček za ustvarjanje komičnih efektov, vendar je ta funkcija tokrat bolj mimogrede – osnovni namen je karakterizacija in prepoznavnost lika.

Primer iz *Odiseje 3000*:

KOTLET: Ven morava, da si nabaviva zadostno hrano količine, hočem reči – zadostno količino hrane. Saj se strinjaš, kajne?

Še en primer:

KOTLET: Pri nas dobimo tablete skupaj z barvami v živih sličicah, hočem reči – s sličicami v živih barvah, in te sličice nam povedo, katero hrano jemo. Vidiš, tako imamo tudi tablete s sličico čokoladne torte pa tablete s sličico orehove torte pa ...

Naj strnem: za karakterizacijo so dopustne in priporočljive kakršne koli individualne lastnosti govora, tudi in predvsem značilne govorne motnje: npr. jecljanje, sesljanje, pogrkovanje (vse to že samo v okviru knjižnega jezika, da o bogastvu različnih slovenskih dialektov sploh ne govorimo). Tudi tujce je mogoče precej dobro označevati z vrivki iz tujih jezikov ali z izgovorjavo slovenskih besed na tuj način. Nekateri radijski izvajalci to mojstrsko obvladajo in škoda bi bilo, če avtorji že pri pisanju tega ne bi predvideli. Seveda pa ni treba pretiravati. Več je lahko hitro preveč!

Dodaten pripomoček za razlikovanje oseb je tudi kar najpogostejše medsebojno imenovanje radijskih dramskih oseb z lastnim imenom (Ančka, Miha ...) ali življenjsko vlogo ali nazivom. Primeri:

Ampak, mama ... Pokažite mi to, gospod policist! Kot ukazujete, vaše veličanstvo! ... Kdo pa ste? – Tortne veverice.

Ena od možnosti za boljše razlikovanje oseb so tudi večkratni predstavitveni songi.

Primer iz *Odiseje 3000*:

KOTLET (*poje*): Pes sem, pasme stezosled,
kličejo pa me – Kotlet.

ŠTRUCA (*poje*): Pravijo mi muca Štruca,
ki vam hišo miši spuca,
če vam ta podatek nuca.

Karakterizacija dramskih oseb je pri radijski igri še pomembnejša kot v dramatiki. Poseben problem izražanja z zvoki je prav gotovo čutenje radijske dramske osebe. Kaj ta v določenem trenutku čuti, kako se počuti? Gre za informacijo, ki jo pri vizualni igri (gledališki ali TV) dobimo največkrat kar sproti, ne nujno s samo glasovno interpretacijo, temveč z mimiko, izrazom obraza, očmi, s kretnjo roke, s kakšnim drugim minimalnim fizičnim premikom, ki je v realnosti povsem brezšumen. Kaj pa storimo pisci pri radijski igri? Ne gre drugače, kot da se

trudimo sproti izumljati posebne načine, kako podati različna stanja čutenja in se pri tem izogniti deklarativnemu opisu v slogu: 'Zdaj se počutim tako in tako ... čutim to in to ...'

Potrebno se je omejiti samo na bistveno, na najznačilnejše, kar pomeni napraviti strogo selekcijo vsega nepotrebnege, odvečnega, kar bi poslušalca lahko zmotilo.

Primer iz *Odiseje 3000*:

KOTLET (*zase*): Zdaj se izkaži, stezosled,
in izvrtaj kakšno jed!
Izvohljáj, moj spretni smrček,
za pod zob pošten prigrizek!

ŠTRUCA (*zase*): Stikam naokrog kot hrček ...
(*Kotletu glasno*) Nič nikjer ni – razen mize!

(Sledijo hitri koraki pasjih in mačjih tačk do neke oddaljene točke. Kotlet se zadihano slini – očitno ob nečem okusnem na pogled.)

ŠTRUCA (*ga zadrži*): Stop! Poslušaj moj nasvet:
najprej uživajva razgled!

KOTLET: Srečo sva imela spet:
tole tortni bo planet!

ŠTRUCA (*se oblizuje*): Tale z jagodovo kremo
pesniško mi vzbuja vnemo!

KOTLET (*se slini*): Kakšna rahla, zlata žolca;
se po njej vnaprej mi kolca!

Komentar: zgoraj imamo primer, ko sta apetit in poželenje po hrani izražena s sopihanjem in slinjenjem. Za psa in mačko je to seveda sprejemljivo, pri ljudeh bi bilo izraziti tek s pomočjo zvoka in šuma seveda bistveno težje ali celo nemogoče. No, kot zadnja rešilna bilka nam vedno preostane še dobra igralska interpretacija, ki jo zna iz nastopajočih izvabiti spreten režiser. Priporočljivo pa je, da tudi način interpretacije predvidi že avtor v didaskalijah.

Akcija oziroma dogajanje

je v radijskih igrah največji uprizoritveni problem. Obstaja sicer nekaj konvencionalnih znakov, ki simbolizirajo neki dogovorjeni pomen, na primer trkanje na vrata pomeni, da je nekdo prišel (čeprav se danes redko trka), glasni koraki po podu pomenijo premik (čeprav morda oseba v realnosti sploh ne povzroča tolikšnega ropota ali je celo obuta v copate), ropot vrat pomeni odhod/prihod ...

Za zvočno upodobitev približevanja in oddaljevanja sledimo preprosti fizikalni logiki – gibanje od glasnejšega zvoka k tišjemu pomeni oddaljevanje, od tišjega h glasnejšemu pa približevanje. Kar je spredaj, je glasnejše od tega, kar je zadaj. Po enakem principu ponazorimo tudi povečevanje in zmanjševanje.

Včasih so imeli za delanje zvokov posebne pripomočke (efekte so izvajali kar sami igralci po sprotnem navdihu, improvizirano), danes obstaja zelo bogat arhiv zvočnih efektov. Vnos je v izvedbenem smislu preprost (s pomočjo računalnika), a spet velja: avtor naj jih raje vnaprej predvidi.

Nekaj možnosti za prikaz dogajanja:

Opisovanje, ki ga izvajajo same osebe v medsebojnem dialogu, je najpogostejša rešitev za dogajanje v radijski igri, vendar pa ne učinkuje realistično in prepričljivo.

Poročilo oz. komentar očitveca s kraja dogajanja (princip radijske igre Orsona Wellsa *Vojna svetov*); sem bi sodila tudi predstavitev dogodka na način poročanja s športnega tekmovanja (npr. nogometne tekme). Stopnja prepričljivosti je zelo visoka – kar spomnimo se splošne panike po Wellsovi igri!

Komentiranje navzočega zbora (po vzoru antične tragedije ali komedije) je danes manj v uporabi, vendar lahko pri spretnem avtorju daje dobre učinke.

Dogajanje, razvidno iz dialogov, z jezikovnimi pripomočki: velezniki (npr. Daj, udari! Skoči! Pridi k meni! Prinesi to in to! Napravi to in to!) in medmeti kot odzivi na že izvedeno dejanje (au, hop, joj). Tudi tu je stopnja prepričljivosti visoka, tak dialog deluje življenjsko.

Primer (iz *Odiseje 3000*) za akcijo, ki se je nameravala zgoditi, pa se ni zgodila (osebno se mi zdi to najbolj zapleten problem za zvočni izraz):

(Pes Kotlet in muca Štruca sta se med pogovorom že čisto približala mizi. Zdaj so torte na dosegu njunih tačk. Še hip in ... Koraki zastanejo.)

ŠTRUCA (*nenadoma neodločno*): Ampak, torte so – čigave?

KOTLET (*brezskrbno*): Eh, gotovo dar narave!

(*spodbudno*) Brez skrbi na mizo, hop!

PRVA VEVERICA: Ukazujem vama: stop!

(Zvočni efekt, ki pomeni presenečenje. Slišati je jezno mrmranje treh veveric.)

Dodajam še primer (iz *Odiseje 3000*) za prizor obmetavanja s tortami, torej zelo komičnega dogajanja, dobro znanega iz filmskih burlesk ali iz cirkuških nastopov, vendar radijsko zahtevnega.

KOTLET (*zarotniško*): Boljši, Štruca, 'mam načrt: tortam bo pogrnil prt!

(Kotlet in Štruca stakneta glavi in se tiho posvetujeta o svoji prihodnji taktiki – šušljanje. Na žvižgajoči znak Prve veverice se začne tekma ... Zvočni efekti frčanja tort skozi zrak: Fijuuu! Fijuuuuuuu! ... Kotlet in Štruca uresničujeta načrt: namesto v koš mečeta torte drug drugemu v – usta. Zadelek je vedno pospremljen z zvočnim efektom zadovoljnega cmokanja. Veverice bezljajo sem in tja – hitro drobencljanje številnih korakov – in sploh ne pridejo do tort, o čemer pričajo njihovi razočarani vzdih in kriki.)

ŠTRUCA: Jagodna bo za začetek!

(*jo vrže Kotletu*) Na, ujemi!

(Zvočni efekt letenja torte po zraku: Fijuuuu!)

Kotlet ujame torto v gobec in zamljaska.)

Lep zadelek!

KOTLET: Zdaj pa čokoladno v koš!
(jo vrže Štruci) Glej, da jo ujela boš?!

*(Zvočni efekt letenja torte po zraku: Fijuuuu!
Štruca ujame torto v gobček in zamljaska.)*

ŠTRUCA: Merim ti naravnost v glavo
 s to orehovo, hrustljivo!

(Fijuuuu ... Nato zvočni efekt trojnega skoka – vse veeverice se poženejo kvišku, da bi prestregle met torte, a zaman – troglasni vzdih razočaranja.)

Če sem doslej naštevala le primere o zahtevnosti radijskega medija, torej čeri, na katerih nam najhitreje spodrsne, naj za konec omenim še dve pomembni prednosti.

Sanje, more, fantazije ...

Radijski medij s svojimi mehкими zvočnimi prelivmi, možnostmi odmeva in drugimi popačenji realnega zvoka je pravzaprav idealen za prikazovanje vsakršnih psiholoških pojavov in dogajanja v glavi (tako normalnega kot patološkega). To je področje, kjer ustaljeni recepti ne obstajajo, ker velja pravilo, da je dovoljeno vse. Bolj je neko izrazno sredstvo 'odštekano', nenavadno, čudno, eksperimentalno ..., boljše je., Radijska igra je skratka področje širokih, skoraj neomejenih možnosti.

Rešilna montaža

V spodbudo vsem zdajšnjim in prihodnjim avtorjem naj izdam še naslednjo skrivnost. Značilnost radijske igre je tudi ta, da se marsikaj dá izboljšati še v zadnji uprizoritveni fazi, torej pri montaži. Možno je izrezati vse govorne 'kikse', tudi predolge dele besedila, ki morda motijo ritem ... Montažne reze je veliko lažje napraviti kot pri posnetem slikovnem gradivu za TV igro, ki ima spet svoje zakonitosti in bi se posegi v obliki nenadnih preskokov hitro opazili. A vsekakor je bolje misliti na končni slušni vtis že v fazi pisanja besedila, saj si tako radijski avtorji namreč povečamo možnosti, da bo sploh kdaj prišlo do uprizoritve.