

RAZPRAVE

Rosanda Sajko
Ljubljana

FRAGMENTI O RADIJSKI IGRI¹

(iz dnevnika radijske režiserke)

Šum

V radijski igri je poleg besede in glasbe tretje zvočno izrazilo, tretja temeljna prvina – šum. Že pri sami besedici »šum« pa se moramo zamisliti in premisliti, kaj naj to pomeni. Iz poglavja iz psihologije o slušnih zaznavah izvemo, da razlikuje človeško uho poleg tona in zvena še šum in ropot. Te oznake je psihologija prevzela iz fizike. V radijskoigrskem dramaturškem besednjaku jih istopomensko ne uporabljamo. Poglejmo v *Oris sodobne psihologije* A. Trstenjaka: »Ropot je raznovrstno zvočno nihanje, ki *moti* tišino ali pa *moti* razločnost sprejemanja zvočnih pojavov. Ropot je torej psihološko pravzaprav samo posebna motnja slušnih zaznav jasnih zvočnih likov. Šum pa je posebna kvaliteta slušnih zaznav, ki se javlja takrat, ko se v zvočnem polju hkrati razširja množica različno močnih in visokih tonov. (...) K fenomenologiji slušnih zaznav sodi še poseben zvok, ki ga imenujemo *pok*. Občutek poka imamo, če traja zvočni pojav največ do 1/150 sekunde.«²

Iz navedenega lahko ugotovimo, da se izraza *šum* pri radijski igri in *šum* v psihologiji (oz. fiziki) ne ujemata. Tisto, kar v radijskoigrski estetiki imenujemo šum, zaobjema fizikalno-psihološke pojme *šuma*, prav tako pa tudi *ropota* in *poka*. Še več. Pri radijski igri štejemo za šum vse, kar ni beseda v dialogu ali, kar ni glasba. Tako štejemo k šumu tudi človeške glasove, npr. hrup množice in tudi glasove posameznikov iz ozadja, kadar označujejo le ambient in niso v neposredni govorni zvezi s temeljnim dejanjem igre.

Resnici na ljubo moram povedati, da je izraz »šum« tudi meni precej tuj, literaren (iz nemške besede Geräusch). V praksi smo vselej uporabljali besedico »efekt«, ali malce bolj določno »slušni efekt« oz. »zvočni efekt«. Vendar tudi to poimenovanje ni dovolj precizno. Radijskoigrski avtorji uporabljajo v opombah pri svojih besedilih vse naštete izraze. Sčasoma bo vendarle potrebno tudi to terminološko zadrego odpraviti. Jaz sem se v svojem pisanju odločila načelno uporabljati izraz »šum«, vendar se v določenih okoliščinah izrazu »efekt« oz. »zvočni efekt« ne bom mogla izogniti.

¹ Prvi del razprave je bil objavljen v reviji *Otrok in knjiga* št. 50, drugi del v št. 51, tretji v št. 52, četrty pa v št. 53.

² A. Trstenjak: *Oris sodobne psihologije*, 1. knjiga, s. 286.

O šumu kot konstitutivni prvini radijske igre v teoretskih razpravah ne moremo kaj dosti prebrati. Teoretiki se raje ukvarjajo z prvinama »beseda« in »glasba«, čeprav je, po mojem mnenju, šum najbolj specifičen za umetniško zvrst, ki jo imenujemo radijska igra. Z besedo, njenimi zakonitostmi, možnostmi preoblikovanja ali dograjevanja in tudi z njeno zvočno podobo se ukvarja literarna teorija. Radijskoigrska teoretska raziskovanja o govoru in besedi se v veliki meri naslanjajo prav na te študije. Tudi raziskovanja o funkciji in pomenu glasbe v radijski igri izhajajo iz glasbene teorije. Tako je samo šum prvina, ki je specifična in konstitutivna za edino avtohtono zvočno umetniško zvrst, ki jo imenujemo radijska igra in ki jo je na splošno estetika do zdaj komajda obravnavala.

V prvih časih zvočnega medija so se nekateri – redki – radijski ustvarjalci zagnano ukvarjali z raziskovanjem šuma in njegovega pomena pri oblikovanju radijskih iger, večinoma pa so menili, da je le nujno zlo, da ga je potrebno vključiti samo zaradi pomanjkanja vizualnih pripomočkov.

Pripovedovanja ustvarjalcev prvih radijskih iger v zvezi z uprizarjanjem šumov so včasih tudi zelo zabavna. Igralec Jože Zupan pripoveduje, kako so v letih 1935–1939 na Radiu Ljubljana zvočno ponazorili let rakete: »Bicikel smo postavili narobe in vrteli pedala«. Ali kako so označili pristanek rakete na luni: »Vrečo premoga smo zvrnili v zaboj za premog«. ³ Igralka in radijska režiserka Silva Danilova je v pravljičnih radijskih igrah še v šestdesetih letih za slušno ponazarjanje požara uporabljala mečkanje celofanskega papirja tik pred mikrofonom, za zvok konjskih kopit pa dva lesena podstavka, ki so jih nekdanj uporabljali za črnilnike, s katerima je ritmično udarjala drugega ob drugega pač glede na željeni ritem konjskega teka. Nekateri inozemski kolegi so za isti efekt v tistem času uporabljali razpolovljeno kokosovo lupino. Drobljenje škatlic za vžigalice tik ob mikrofону je učinkovalo kot rušenje zgradb pri potresu. O podobnih domiselnih »iznajdbah« nadomestkov avtentičnih zvočnih efektov se lahko poučimo tudi v nekaterih knjigah o začetkih radia. Seveda je bilo tedaj nujno uprizarjati šume na takšen način, saj ni bilo magnetofonov in snemalnih trakov, ki bi zvok zabeležili in ga reproducirali. Vse je potekalo sinhrono in »v živo« v radijskih studiih. Ko se je snemalna in reproduktivna tehnika izpopolnila, pa so tako »zgoljufani« efekti postali nezaželeni. Z uvedbo prenosnih magnetofonov se je zlasti pri novinarjih-poročevalcih uveljavilo in priljubilo snemanje avtentičnih dogodkov »na terenu«. Tudi radijskoigrski snemalci in režiserji so hoteli podkrepiti verodostojnost svojih izdelkov s šumi, ki so jih posneli v avtentičnih okoljih zunaj snemalnih studiev, s katerimi so opremili igralsko interpretirana besedila. Izkazalo pa se je, da snemanje šumov »na terenu« vendarle ni tako preprosto, da zahteva ogromno časa in potrpljenja. Sodobni mikrofoni so izjemno občutljivi in beležijo tudi zvoke, ki jih človeško uho v naravi ne zazna. Tako se je tudi nam pogosto zgodilo, da smo po celodnevem snemanju preprostega zvočnega efekta, npr. »hoje po gozdu«, pri predvajanju posnetega materiala v snemalnem studiju matične hiše ugotovili, da »čistega« posnetka samih korakov po gozdu ni, da se ves čas sliši zraven kakšna komaj zaznavna motnja, npr. brnenje aviona ali oddaljeni pasji lajež, ki v samo dejanje radijske igre ne sodi. Recimo, da »koraki po gozdu« ponazarjajo situacijo, ko nekdo sam in izgubljen tava v samot-

³ Pričevanja o slovenski radijski igri, oddaja je posneta 1978 in ohranjena v arhivu Radia Slovenija.

nem gozdu daleč od civilizacije, v takšnem primeru so vsi šumi, ki ne spadajo v ambient gozda, motnje.⁴

Kratka pripomba: v fantazijskih zvočnih igrah še danes s pridom uporabljamo nekatere zgoraj opisane ali podobno »zgoljufane« efekte iz prvih časov radia, ki pa so s sodobno elektronsko tehniko mojstrsko preoblikovani. Včasih se lahko uporabijo tudi posnetki efektov ene vrste za ponazoritev efektov druge vrste, npr. »let in pristanek moderne čarovniške metle« se lahko ponazori s transformiranim zvokom sesalca za prah, ali pa »množico Marsovcev« ponazorimo s šumom čebel v panju in podobno.

Človek je že v pradavnini prek onomatopoejskih slušnih senzacij izumljal besede za šume. Če bi jih hoteli naštet, ne bi prišli do konca. Brundanje, mrmranje, predenje, škripanje, hreščanje, ropotanje, brenčanje, žvižganje, šumenje, bučanje, dihanje, treskanje, loputanje, rožljanje, renčanje, kruljenje, pokljanje, regljanje, klopotanje, šelestenje, pihanje, vreščanje, žvenketanje, tleskanje, tiktakanje, sikanje, cvrčanje, žvrgolenje in še in še bi mogli naštevati.

Že ureditev onomatopoejskega besedišča je izjemno težavna. Kaj šele ureditev vseh vrst šumov, ki so gradivo za oblikovanje radijske igre! V radijskoigrski teoriji se največkrat zasledi razvrstitev glede na »proizvajalce« šumov (izvor šumov). Na prvem mestu so gotovo šumi iz narave. Sem lahko štejemo vse šume, ki nastajajo ob vremenskih dogajanjih (veter, dež, vihar, valovanje morja ipd.), dalje tistih, ki izražajo »sliko« iz narave (potoček, ptičje ščebetanje, brenčanje muhe, čirikanje čričkov, lajež psov, ukanje sove ipd.). Naslednjo vrsto šumov proizvaja človek sam s svojim telesom (sopenje, hrkanje, kašljanje, koraki, trkanje na dveri, odpiranje, zapiranje vrat itn.). Ti šumi vselej označijo, da je nekdo (neki individuum, neka oseba) prisoten pred poslušalcem, tj. pred mikrofonom, v namišljenem prostoru, v katerem se slušni dogodki odvijajo. V posebno kategorijo bi lahko razvrstili šume iz realnega okolja, ki jih proizvaja človek s svojimi predmeti in stroji (klopotec v vinogradu, nakovalo, sekanje drv, kočija, vlak, avioni, šum avtomobilske ceste, bager, motorni čoln, parnik, gradbišče ipd.). Obstajajo tudi mikrozvoki (tj. šumi) iz sveta fizike in ultrazvoki (tj. šumi) iz vesolja.

Glede na slogovni koncept zvočne uprizoritve so nekateri teoretiki klasične radijske igre poskusili razdeliti šume v dve vrsti, v:

1. Šume, ki učinkujejo *realno* in imajo tudi konkretni, stvarni izvor, npr. valovanje morja: če se valovi ritmično, enakomerno razlivajo po peščeni obali in se v ozadju slišijo kriki galebov, se bo v poslušalčevi domišljiji takoj utnila slika mirne, sončne morske obale, če pa bodo valovi neenakomerno, hrupno butali ob pečine in se jim bo pridružilo bučanje vetra, bo poslušalčeva domišljajska slika povsem drugačna. Realno učinkujejo šumi tudi takrat, kadar se z njimi okarakterizirajo protagonisti in/ali stranske osebe in kadar so odraz njihovega agiranja. Na primer: trkanje na vrata označi, da je nekdo prišel; koraki, loputanje vrat in zaušnica pa izkazuje konflikt med dvema nastopajočima. Seveda so vsi ti realni šumi le spremljevalni pripomočki temeljnega dogajanja, ki je izraženo z besedami.

⁴ V današnjem času se mnogo posameznikov in združb ukvarja s snemanjem specialnih šumov/ efektov, ki jih skladiščijo na trakove ali plošče in jih prodajajo komurkoli, ustanovam in tudi posameznikom.

2. Šumi pa lahko dobijo tudi *irealni* pomen in delujejo podobno kot glasba. Ne smemo prezreti, da so tehnična elektroakustična oblikovalna sredstva (vibracija, odmev, filter itn.) kot nalašč za spreminjanje stvarnih, realnih zvokov v nekaj, kar le rahlo spominja na šum tistega predmeta, s katerim je dejansko proizveden, in se more preoblikovati tudi v tolikšni meri, da zveni kot svojevrstna glasba. Ta način oblikovanja šumov je bil v klasični radijski igri nadvse priljubljen in se še danes nenehno uspešno uporablja. Pri takšnih zvočnih upodobitvah se večkrat spremeni konkretni, realni šum v šum, ki postane simbol. Recimo, kipar, nezadovoljen s svojim izdelkom, trešči svoje delo ob tla. Realni zvok treska skulpture se potencira in časovno podaljša tako, da nastane vtis, kot bi se raztreščil ves svet. Ali še primer iz radijske igre za otroke: v zvončnico se naseli osa, ki ogroža prebivalce pravljíčne modre dežele. Ko je prisiljena zbežati, se njeno brenčanje spremeni v hrumenje aviona, kar ponazarja sodobno človeško zlo: vojno, oboroževanje, oz. njihove protagoniste, voditelje.
- Neartikulirani »praglasovi« človeškega bitja, npr. stok, krik, smeh, hropenje, nerazumljivo artikuliranje, žlobudranje, kašljanje, sopenje, smrčanje ipd., ki jih ponavadi štejemo k dialogu oz. k njegovi interpretaciji, lahko v določenih okoliščinah zvenijo kot šumi (zvočni efekti) in sicer z realnim dramaturškim pomenom (npr. ko v bolnici na postelji poleg protagonista umira neki pacient, ki sicer ni vpleten v osrednje dogajanje, slišimo pa njegovo hropenje kot znak brezupne situacije, ali npr. če je osrednje igrsko dogajanje, tj. dialog protagonistov, podlagano z glasovi množice na kakšni množični prireditvi ipd.) ali irealno-simbolnem pomenu (npr. v pravljíčni igri v pravljíčnem gozdu šelesti vejevje, ki ga je mogoče uprizoriti z nerazumljivim šepetanjem človeških glasov).

Teorija klasične radijske igre je razdelila šume tudi glede na njihovo dramaturško-kompozicijsko funkcijo. Po tej razvrstitvi so šumi:

1. dokaz za *eksistenco*: če slišimo tipkanje, bomo vedeli, da je prisoten neki človek, ki tipka.
2. pripomoček za *karakterizacijo*: kdorkoli pred mikrofonom spregovori, se lahko prej predstavi tudi s šumom, npr. hitro tipkanje z močnimi udarci bo okarakteriziralo nastopajočega, še preden spregovori, poslušalec si bo predstavljal, da je oseba prav gotovo večča tipkanja, da je morda razburjena ipd.
3. pripomoček za *označitev okolja*: tipkanje na en stroj ali tipkanje na več strojev. V prvem primeru je jasno, da se nahaja tipkajoči sam v prostoru, v drugem primeru pa slutimo, da se dogajanje odvija v nekem uradu.⁵
4. Šum kot *strukturni pripomoček*: a) označuje prelive, tj. prehode iz enega v drugi, časovno in/ali prostorsko odmaknjeni prizor, b) uporablja se za izzvenevanje prizora ali igre, c) vzpostavlja dramatično napetost, č) ustvarja temeljno ozračje (vzdušje) nekega prizora ali vse igre.
5. Šum kot *simbol* z metaforičnimi, komentirajočimi, karikirajočimi učinki.
6. Šum kot *asociativni element*: če se določeni šum ponovno pojavlja zbudi asociacije v zvezi s prejšnjimi doživljaji. Določen šum pa se lahko v igri večkrat

⁵ Primer je značilen za radijske igre iz klasičnega obdobja, gre za tipkanje na klasični pisalni stroj. Tipkanje na računalnik je dosti bolj neizrazito ali celo neslišno in bi ne moglo učinkovati tako.

pojavlja. V tej zvezi lahko govorimo tudi o šumu kot *vodilnem motivu* (Leitmotiv).

7. Šum kot *del dialoga*, tu »nastopa« šum kot *partner* igralca pri njegovem monologu. Za primer naj navedem radijsko igro, v kateri glavni igralec skozi vso igro nagovarja svojega sobesednika, ki pa ves čas ne spregovori niti besedice, njegova prisotnost je označena le s pomočjo šuma njegovih korakov.⁶ Seveda so možne še druge različice in neštete kombinacije.

Če razdeljujejo šume v klasični radijski igri glede na njihovo *realno* ali *irealno* pomensko funkcijo, ločujejo pri novi (eksperimentalni) radijski igri šume v *relativne* in *absolutne*. Relativni šumi, tako pravijo teoretiki, so tedaj, če se z njimi poustvari slušni prostor in/ali če šumi izražajo konkretne dogajalne radijskoigrske procese. Realistična šumska kulisa se lahko spremeni tudi v fantazijsko. Npr. realistično tiktakanje se pojavlja v igri ponovno in ponovno, enkrat označuje potekanje časa v sedanosti, drugič označuje preteklost. Isti efekti, preoblikovani z raznovrstnimi elektroakustičnimi sredstvi lahko označijo zunanje (tudi spominsko) ali notranje dogajanje in vzpostavljajo povezavo dveh različnih dogodkov. Npr. udarci po železnem nakovalu se prelevijo v bitje srca, ali: razbijanje stekla se potencira v neznanski hrup kot pri veliki katastrofi, ali: osamljeni koraki po tlaku se polagoma množijo in razmnožijo v korakanje nešteto čet, kar lahko predstavlja utapljanje človeškega individuuma v brezimni množici. V tako ustvarjeni zvočni situaciji spreminjajo in nadgrajujejo šumi, ne glede na besede, temeljno dogajanje (dejanje) igre. Opazili smo že, da se *relativna* pomenska funkcija šumov v celoti prilega klasični radijski igri.

Absolutni so šumi tedaj, če prevzamejo avtonomno funkcijo. To pomeni, da se ne podreajo besednemu segmentu radijske igre, ampak tvorijo sami zase vzporedno dogajanje. Ustvarijo zvočni prostor, ki delno sicer še spominja na prostor realnosti, vendar se – zaradi načina kompozicije – od njega tudi že odmika. Nekateri avtorji eksperimentalne radijske igre želijo ilustrativno funkcijo šuma odpraviti na tak način, da ga posebej »podčrtajo« z napovedjo. Napovedovalec prekine besedno dogajanje igre in eksplicitno napove šum, ki ga nato zaslišimo.⁷ Tako predstavljeni šumi delujejo kot kompozicijske enote, s katerimi se poslušalec ne more identificirati in učinkujejo, prav tako kot vmesni besedni kompleksi, »potujen«.

S šumom kot svojevrstno, samostojno stvarino je eksperimentirala nemška in francoska radijska igra v petdesetih in šestdesetih letih. Kljub temu da teh poskusov ni bilo toliko kot besednih, so vendarle močno pripomogli k estetski razširitvi stvaritvenega območja radijske igre. Z raziskovanjem zvokovno-tonskih lastnosti šumov so se začeli ukvarjati pravzaprav najprej komponisti (»musique concrète«), šele kasneje so se jim pridružili tudi radijskoigrski ustvarjalci. Šume s konkretnimi predmeti, rečmi, stvarmi, stroji in šume iz narave so preoblikovali v ritmično in glasbeno organizirane fraze, jih uporabljali samostojno, ali jih kombinirali s toni instrumentov, ali s toni človeških glasov. Delčki artikuliranega govora (ali petja)

⁶ Gert Hofmann, *Povratek izgubljenega sina Jakoba Mihaela Reinholda Lenza v Rigo*, slovenska premiera na radiu Ljubljana (Slovenija) 14. 4. 1978.

⁷ Npr. Peter Handke, *Hörspiel*, v: *Wind und Meer*, Frankfurt am Main 1970, edicija Suhrkamp 431.

in neartikulirani prglasovi človeškega izvora predstavljajo namreč bogato zvočno gradivo, s katerim je mogoče oblikovati presenetljive slušne kombinacije v glasbenih stvaritvah, pa tudi v radijskih igrah, še prav posebej v radijskih igrah za otroke.

Jaz sama (najbrž nisem edina) bi glede na svoje dolgoletne praktične izkušnje razdelila »zvočne efekte« popolnoma preprosto v šume, ki so »fonogenični«, in tiste, ki niso. Ali z drugimi besedami, nekateri šumi zvenijo v kakršnikoli zvočni obliki, tudi v naravnem okolju natančno in izpovedno. Obstajajo pa zvoki/šumi, ki jih v vsakodnevnih stvarnih okoliščinah lahko identificiraš, prek zvočnikov pa se slišijo nerazpoznavno in moteče. Na primer, voda je eden najbolj »fonogeničnih« šumov: od vrelega pa do majhnega potoka, od hudournika pa do šumenja reke, od rahlega plivanja pa do hrumenja morja, od posameznih kapljic vode pa do izliva v kanal, od čofotanja v kopalni kadi pa do plavanja, veslanja itn. Da, tudi dež ima svojo zvočno »barvo«. Naliv: naliv po pločevinasti strehi, naliv po tlaku, naliv na zemljo, vsi ti šumi so izjemno izraziti. Pri svojem delu pa sem se nemalokrat srečala z zahtevo avtorjev, ki so želeli, da bi bili nekateri dialogi podlagani »z rahlim šumenjem dežja po listju«. Takšen šum se prek radijskih valov ne more prepoznati (sliši se le neizrazito šumenje, katerega izvor je lahko karkoli drugega) in ne more vzpostaviti vzdušja, kakor si ga predstavlja avtor s svojim opisom. Podobno je z zvoki iz sodobnega urbanega okolja. Brnenje avta ni zamenljivo, če pa želi avtor zgraditi prizor ob šumu, ki ga opiše v opombah z besedami: »v daljavi buči hrup mestnega prometa«, bo zvočna realizacija tudi v tem primeru le približna. Drugače je namreč, če stojiš sam sredi stvarnega okolja in slišiš realne zvoke, ali če poslušаш posnetke šumov. Npr. če si v parku in slišiš od daleč mestni hrup, veš iz svoje lastne bivanjske izkušnje, da je nedoločljivo šumenje, ki prihaja iz daljave, mestni promet. V radijski igri pa je potrebno tak zvok z besedami posebej omeniti. Priznam, v začetku svoje profesionalne poti sem se tudi sama pogosto zalotila, da ob prebiranju radijskih besedil razumem avtorjeve zahteve glede šumov na tak, rekla bi, vizualni način. Šele pozneje sem spoznala nekaj bistvenih zank, ki ločujejo vizualna umetniška dela od *slušnih*.

Preden jih bom ob primerih iz radijskih iger za otroke poskusila opisati, naj preskočim »kvaliteto« in povem še nekaj o »kvantiteti« šumov v radijski igri.

Eno najpomembnejših pravil pri ustvarjanju radijskih iger je slej ko prej, da se zvočna »slika« ne prenatra s šumi vseh vrst, da ostane pregledna in jasna. Ničesar ne sme biti preveč, vsak zvok, vsak šum mora nekaj povedati in mora biti dramaturško utemeljen. Uporabimo ga le takrat, če bi bilo dejanje brez njega nerazumljivo ali osiromašeno.

Anekdota, ki sem jo slišala že zdavnaj (ali jo prebrala?), se mi zdi, da pove več kot marsikakšen učen traktat o tem, kako naj radijski ustvarjalci uporabljajo zvočne efekte (šume). Neki nemški režiser je hodil s svojim slepim prijateljem po vlemestu. Pravzaprav ga je slepec vodil. Režiser nikakor ni mogel dojeti, kako je mogoče, da se prijatelj tako nezmotljivo orientira in da nikoli ne zgreši smeri. Ko ga je vprašal, je dobil zelo jasen odgovor: iz konglomerata šumov si izbira in vtisne v spomin samo tiste, ki so za določen ambient najbolj karakteristični, vse ostale izloči.

Tudi sama sem ugotovila nekaj podobnega. Če stopim v hrupni prostor, se mi vsi ti različni šumi vtisnejo v zavest le na začetku, potem se umaknejo v podzavest, jaz

pa se koncentriram na tiste šume, ki so zame pomembni, ki mene osebno zanimajo. Recimo, da stopim v neki lokal. V začetku slišim, hrupno pogovarjanje, topotanje korakov, točenje pijače, žvenket kozarcev, stroj za kavo, glasbo iz zvočnikov itn., ko pa steče pogovor med menoj in mojimi sogovorniki, se koncentriram na zvoke, ki so zame v tem trenutku pomembni, vse druge pa izključim. Takšna selekcija zvokov se dogaja v življenju zmeraj in povsod, samo da se tega ne zavedamo.

Kaj bi rada s tem poudarila? Prvič, da mora režiser skrbno pretehtati, koliko in katere šume bo pri realizaciji nekega prizora uporabil (*selekcija šumov*), in drugič, da ni nujno, da so vsi zvoki zvočnega ozadja podloženi enakomerno in ves čas. Včasih se jih lahko utiša na najmanjšo *jakost*, včasih se jih lahko celo izkrmili. In nič ni narobe, če se pri kakšnem dramaturškem preobratu, recimo pri vstopu nove osebe v igro, splošni zvoki/šumi, ti. »zvočna kulisa«, ponovno ojača ali spet oglasi.

Vsa do zdaj našeta pravila veljajo za radijsko igro na splošno in seveda tudi za radijsko igro za otroke. V sledečih replikah bom poskusila s primeri iz nekaterih zvočnih realizacij, namenjenih otrokom, prikazati še nekaj zanimivih odkritij v zvezi s šumom in njegovo uporabnostjo.

Tematika, ki je otrokom v prvih otroških letih najbližja, je prav gotovo tematika v zvezi z živalmi. Nešteto je knjig, ustvarjenih na to temo, največkrat pa avtorji živalce antropomorfizirajo. Živali prevzamejo podobo človeka, se temu primerno obnašajo in govorijo s človeško govorico. V vizualnih medijih je ta način dokaj preprost: zunanja lupina (kostum in maska) je živalska, notranja pa – z govorom vred – človeška. Tudi v radijski igri za otroke neštetokrat nastopajo govoreče živali, vendar je tu »preobleka« teže rešljiva. Človeški glas je zmeraj le človeški glas, vizualnih pripomočkov ni. Zato so si izvajalci v radijskih igrah od nekdaj pomagali tako, da so človeškemu besednemu izpovedovanju dodali živalske glasove onomatopoetskega izvora (nemalokrat so tudi pretiravali, zato so bile govorne interpretacije čisto preveč »zabeljene« s kruljenjem, kokodakanjem, renčanjem, cviljenjem ipd.).

Živalska bitja pa je mogoče *samo* z zvokom prikazati tudi na drugačen način: živali *ne* privzamejo vloge človeškega bitja s *človeško* artikulacijo, marveč se izražajo s svojimi lastnimi »zvočnimi izraznimi sredstvi«, tj. zvočnimi efekti. Tako npr. krava ne govori, ampak samo muka, sinička samo žvrgoli ipd. Resnično težko je ustvariti takšen dialog, dialog med živaljo, ki ni »preoblečena v govorjenje« in drugimi govorečimi osebami v igri! V svojem štiridesetletnem opusu sem naletela samo na dva takšna primera. F. Puntarju je uspelo v radijski igri za otroke *Cestožerka* sestaviti dramatični »dialog« deklince in krave, v katerem se krava odziva na deklince, psihološko in razpoložensko različne, replike in druge zvočne situacije samo z mukanjem. (Seveda smo mukanje spreminjali, ga preoblikovali s sodobnimi elektroakustičnimi sredstvi!)⁸ Podobno se Puntar poigrava s siničkinim petjem. Sinička se samo s svojim žvrgolenjem, ne da bi spregovorila človeške besedice, »pogovarja« s starčkom, ki poleg svoje (tj. človeške) govorice uporablja tudi gosli, s katerimi poskuša ponazoriti siničkin napev.⁹ Tako nastane svojevrsten »dialog« med govorom, šumom in glasbo.

⁸ F. Puntar, *Cestožerka*, režija R. Sajko, glasba Urban Koder, ton in montaža Metka Rojc, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 21. 3. 1971.

⁹ F. Puntar, *Gosli*, režija R. Sajko, glasba U. Koder, ton in montaža M. Rojc, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 7. 5. 1972

Ta dva primera omenjam zato, da bi opozorila na neobičajni kompozicijski način, ki se, kolikor vem, do tedaj, ko sta ti dve radijski igri nastali, ni uporabljal. Namreč, »oživljeni« krava in sinička nastopata skozi vso igro, sta takorekoč »protagonistki«, čeprav ne spregovorita s človeško govorico. Poslušalec zaznava njuno prisotnost in dejstvovanje le s pomočjo avtentičnih »šumov« iz narave.

Na podoben način je F. Puntar s šumom »personificiral« tudi nekatere predmete. Tako npr. mokro srajco, ki oživi, se ovije okrog deklice in jo vlači naokoli. Tudi tu srajca ne spregovori po človeško, predstavljena je le z ustreznim šumom mokrega in opletajočega blaga, s šumom, ki povzroča in se odziva na krike prestrašene deklice.¹⁰ Prav svojevrsten zvokovni dialog!

Tudi korake štejemo k radijskim efektom ali šumom. Puntar je raziskal to gradivo in se z njim duhovito poigral. Par čevljev oživi in pobegne. Deklica in mama ju lovita. Tu sta čevljica predstavljena s korakanjem, tekom, šepanjem, cepetanjem, trkljanjem ipd., torej z zvokom, ki ga v radijskoigrski terminologiji imenujemo šum, vendar ga je tokrat avtor podprl s človeškima glasovoma, glasovoma dveh igralcev, ki predstavljata čevlja. Skopo odmerjene besede čevljev, njun smeh in šum so zlit v celoto, v svojevrstne zvočne replike. Res pa je, da se v tem primeru težko odločimo, ali gre za »šum« ali glasbo, zakaj topotanje čevljev je ponazorjeno ritmično urejeno s tolkalom, katerega zvok je skoraj identičen z realističnim zvokom topotanja čevljev.¹¹

V radijskih igrah za otroke večkrat kombiniramo glasbo, v katero po glasbenih principih vkomponiramo ustrezne realistične šume. Takšna kombinacija večinoma ne izvira iz dramaturške nujnosti, marveč je le ilustrativno zvočno dopolnilo, ki je zlasti za otroke izjemno privlačno. V nekaterih primerih pa se »okrasek« prelevi v posebno izpovedno sporočilo. Tako npr. v radijski igri Matjaža Kmecla *Odločilni dan v mačji zgodovini*.¹² Ko je neusmiljeni diktator in sovražnik umetnosti, zlasti glasbe, mačji kralj Mrjav XIV. strmoglavljen, zaigra uporniški mačji orkester svoj zmagoslavljeni marš, pri katerem mora kralj »za kazen« sodelovati: vleči mora voz, na katerega je postavljen ogromen boben. Orkester veselo igra, zraven pa slišimo šum škripajočega voza, kot nekakšno a-ritmično dopolnilo glasbene točke. Šum, ki je sam zase precej banalen in konvencionalen, postane ob spremljavi duhovite in zabavne »mačje« muzike nenavadno intenziven. V tej zvočni ponazoritvi dobesedno odzvanja groteskno trpljenje padlega tirana, ki je prisiljen poslušati osovraženo glasbo in pri tem še fizično garati.

Imenitno dramaturško sredstvo je izumil F. Puntar s šumom škripajočih vrat.

Tu vrata sploh niso antropomorfizirana, so takšna, kot jih otrok pozna iz stvarnega življenja: škripljejo. Kljub temu se njihovo škripanje pojavlja kot šumska replika, kot del dialoga ali občasno kot poanta med posameznimi prizori ali deli prizorov. Niansirano škripanje vrat se v različnih dramskih situacijah izkaže za neprecenljiv izpovedni in zabavni zvočni »rekvizit«, za šum ali glasbo ali oboje hkrati.¹³

¹⁰ Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri, Otrok in knjiga*, št. 52, s. 6, 10–13.

¹¹ F. Puntar, *Tek za čevlji*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 1. 1. 1978.

¹² Matjaž Kmecl, *Odločilni dan v mačji zgodovini*, režija R. Sajko, glasba Bojan Adamič, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 31. 12. 1961.

¹³ F. Puntar, *Vrata ki škripljejo*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 2. 1. 1974.

Prej sem poudarila, da so nekateri šumi »nefonogenični«. Obstojajo pa tudi šumi, ki jih zvočno *ni mogoče uprizoriti*. V takem primeru mora režiser poseči po oblikovalni tvarini druge vrste. Na primer v že večkrat citirani *Pravljici v modrem* naj bi na dramskem višku tik pred preobratom »kanila solza« in nato »dolgo potovala«. ¹⁴ Tega se s šumom ne more ponazoriti, saj bi solza, tj. kapljica vode, če bi jo že slišali, nenadoma preobrnila dramaturški ključni moment, spremenila bi temeljno idejo igre, iz liričnega tkiva bi nastala satira. Ker pa je igra pravljica in se besedilo ves čas prepleta z glasbo, je logično, da se šum »kaplje solze« namomesti z ustrezno glasbo.

Poleg šumov, ki niso uprizorljivi, pa lahko govorimo tudi o šumih, ki so *nepotrebn*i. Dovolim si navesti primer iz proze: »Vojaki, ki so po taktu mahali z rokami, so široko korakali in nehote udarjali v stop. Za stotnijo je bilo slišati ropot koles, škripanje vzmeti in topot konj.« Tako piše Tolstoj v svojem romanu *Vojna in mir*. Ko prebiram ta imenitni opis bojnega pohoda, se mi v prvem trenutku zdi, da je kot nalašč za slušno predstavitev. Po premisleku pa se mi ne zdi več tako. Res, včasih po drugi svetovni vojni smo uprizarjali nešteto zgodb iz minule vojne in jih ilustrirali s podobnimi zvočnimi efekti. Vendar se mi zdi danes takšno uprizarjanje vprašljivo. Prepričana sem, da tudi v realističnih radijskih igrah izpovedi ne pridejo do veljave, če so *preobložene* z različnimi šumi. Opisani prizor bi se mogel na filmu natančno prikazati, pri radijskem mediju pa je potrebno izbrati samo tiste zvoke, ki nekaj povedo. Tako bi, recimo, lahko uporabili tudi »ropot koles« in »škripanje vzmeti«, vendar le v primeru, če bi se odvijal dialog med ranjenci, ki ležijo na koleslju, sicer je bolje, da se ga opusti.

Nasprotno je potrebno včasih »izumiti« kak šum, da bi se situacija zvočno kolikor mogoče plastično prikazala. V radijski priredbi drame Danila Lokarja *Platnena srajca* beremo na samem začetku: »Samostanska čakalnica. Dva hlapca prineseta nezavestno Marijo«. ¹⁵ Za oder ni treba nič drugega: gledalec vidi lepo, negibno žensko telo in ljudi, ki se vrtijo okoli nje. Izjemno učinkovita vizualna situacija. Na radiu pa bitje, ki se ne oglasi, ne obstaja. Četudi drugi govorijo o njem, ne more poslušalec s čutili zaznati njegove prisotnosti. Vsa igra pa je grajena prav na tem momentu! Utrne se mi zamisel, ki je v besedilu ni, a bi utegnila zvokovno bistveno »oplemeniti« začetek igre: hlapca, ki sta pobrala nezavestno Marijo na dvorišču nekega kmeta, kjer je obležala po nočni orgiji, in jo pripeljala v samostan (kar post festum »na odru« opisujeta), naj to, ob malce prilagojenem besedilu, zares storita: najdeta jo in položita na lojtrski voz, ki odpelje proti samostanu. Voz odskakuje in škriplje po razritem kolovozu, medtem ko se hlapca pogovarjata o Mariji in njeni sestri, samostanski prednici. Z vsiljivimi, visokimi toni trenja vrtečih se koles in bobnenjem lesenega koleslja, ki odskakuje po kolovozu, bo poslušalec identificiral Marijino stanje oz. njene karakterne predispozicije. Marija bo s tem šumom v zvočnem prostoru molče prisotna.

Malce drugačna, laže izvedljiva, je podobna situacija v radijski priredbi Cankarjeve novele *Jure*. ¹⁶ Tudi Jure je ves čas vožnje na vozu »nem«. Vendar nastopa

¹⁴ Prim. razpravo R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri, Otrok in knjiga* št. 52, s. 12/13.

¹⁵ Danilo Lokar, *Platnena srajca*, radijska igra, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 19. 11. 1982.

¹⁶ Ivan Cankar, *Jure*, radijska priredba R. Sajko, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 23. 5. 1976.

tu Pripovedovalec, ki z besedami naslika trenutno situacijo in pove da pelje voznik na vozu majhnega dečka, sirotka, v rodno vas. Ta šum – škripanje koles in topot konjskih kopit – nadomesti pozneje, ko prispe Jure v vas med sovražno razpoloženo srenjo, njegovo prisotnost, ne da bi on sam spregovoril.

Ti primeri ne govorijo samo o izumljanju nadomestila za vizualno učinkovitost, marveč vsebujejo tudi sled *dramatičnosti*. Prav posebej dramatično pa zveni šum v kompoziciji zvokov iz radijske igre za otroke *V moji senci drevo*. Dogaja se v idiličnem gozdu, kjer žvrgolijo ptice in v rahlem vetru očarljivo šumljajo listki (pravilčno »šumenje listkov« smo uprizorili z elektroakustično transformiranimi ženskimi glasovi).¹⁷ Avtor zahteva nato, da se drevo »pretegne«. Drevo sicer ne govori. Njegovo pretegovanje pa smo si kljub temu zamislili tako, da smo uporabili transformiran človeški glas, tj. vzdih nekoga, ki se preteguje, in ga združili z delnim efektom »škripanja padajočega drevesa«, ki pa smo ga zvočno preoblikovanim tako, da se ne sliši kot lomljenje. Zakaj v igri je drevo živo in živi v gozdu srečno in zadovoljno. Popolna idila je vzpostavljena tudi s pomočjo glasbe. Sledijo besede Pripovedovalca: »Nekega jutra pa ...« in v to idilično zvokovno kompozicijo dobesedno *zareže* slušni efekt – žage. Potrebna ni niti ena sama opisna besedica, dramatični preobrat vzpostavi samo ostri zven (tj. šum) žage.

Nekoč sem že pisala o tem, kako težko je samo z zvokom ustvariti razmerje »majhen – velik«. Prebiram zapiske z nekega radijskoigrskega simpozija, kjer opozarja režiser, ki je snemal zvočni dokumentarec v Kamerunu, kako »nenaravno in nelogično« zvenita v nekem trenutku zvoka slona, ki trobi, in brenčanje mimo mikrofona letečega »neplaniranega obiskovalca«, insekta. Insekt se zdi glomazni velikan, medtem ko učinkuje slonovo trobljenje kot oglašanje palčka. V praviljnih radijskih igrah naletimo neštetokrat na podobne težave. Rešujemo jih zdaj tako, zdaj drugače, pač glede na vsebinsko plat igre.

Ker pa sem v svojem sestavku pri obravnavi realnega in irealnega dogajanja v radijski igri mimogrede omenila tudi »predimenzionirani« telefon,¹⁸ naj tu podrobneje razložim prostorsko relacijo »majhen – velik«, kakor smo jo v citirani igri poskušali realizirati mi s šumom telefona. Deklica je zbežala pred mamo in se hotela skriti v zvončnico. Posrečilo se ji je, da se je zmanjšala. V svetu zvončnice so vsi ljudje, reči in stvari sorazmerno tako velike (oz. majhne) kot deklica. Šele v ključnem trenutku, ko se mora deklica izpovedati mami, nastane zadrega. Avtor si je zamislil, da se to zgodi s pomočjo telefona, ki pa je tako velik, kot v stvarnem svetu, torej je v razmerju do deklice, pomanjšane v palčico, ogromen. Zvočni efekt telefona, tj. vrtenje švilčnice (telefon je starinski), zvonjenje, piskanje idr., je s pomočjo tehničnih elektroakustičnih sredstev tako preoblikovan, da zveni močno – »veliko«, tako da postane dekličin glas v primerjavi z njim povsem nežen – »majhen«.

Nekoliko drugače, a prav tako *posredno*, prikaže isti avtor v svoji igri *Lov na rep*¹⁹ velikansko dimenzijo repa, ki ga ima veličastni samodržec Rep. V začetnem

¹⁷ F. Puntar, *V moji senci drevo*, premiera na Radiu Ljubljana (Slovenija) 13. 10. 1985.

¹⁸ Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri, Otrok in knjiga* št. 52, s. 13.

¹⁹ Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri, Otrok in knjiga* št. 53, s. 11–12.

prizoru se pripelje Rep z avtom. Ker je njegov rep tako neznansko dolg, mora biti tudi limuzina dolga. Tega se na radiu seveda ne more videti. Zato si je avtor zamislil ustrezeni šum, zvočni pripomoček, ki naj bi označil velikansko dimenzijo limuzine, to je hitro si sledeče treskanje vrat, ki se izgublja nekje v daljavi. Zanimiva zamisel, vendar menim, da bi bila »zvočna slika« brez učinkovitega opisnega komentarja, nerazumljiva.

O šumu, tem enkratnem svojevrstnem radijskoigrskem umetniškem izrazilu bi mogli povedati še marsikaj. Njegove najpomembnejše zvokovne lastnosti in dramaturško-oblikovne značilnosti pa sem, upam, dovolj nazorno vendarle opisala.

Tišina

Večina radijskoigrskih teoretikov meni, da je v *klasični* radijski igri specifično zvočno izrazilo, temeljna prvina tudi – tišina. To prepričanje se je izoblikovalo šele v »zrelih« letih radijske igre. Pri tem je bilo tudi dosti ugovorov, saj je tišina v radiu drugačna od tišine pri vizualnih medijih, recimo v gledališču. Če nastopi v gledališču tišina, ostane na odru še zmeraj vizualno oblikovan prostor s takšno ali drugačno scensko opremo, ki je ali neobljuden ali pa se v njem nahajajo mirujoči ljudje, protagonisti. Če pa iz radijskega zvočnika ni slišati ničesar, nastane absolutna tišina, popolni izostanek čutnih signalov in poslušalec ne ve, ali je to prekinitev programa, torej napaka pri razpošiljanju radijskega programa v eter, ali se je njegov lastni sprejemni aparat pokvaril. Dostikrat sem premišljevala o tem fenomenu. Iz lastne izkušnje vem, da ne označiš prehode iz enega okolja (prizora) v drugi samo z glasbo ali z efekti, marveč tudi s tišino. Prav tako lahko z njo prikažeš časovni premik, presledek.²⁰ Vendar se mi zdi, da ima tišina v vseh teh primerih isto funkcijo kot premor med enim in drugim stavkom v glasbenih delih.

Drugi primer, s katerim dokazujejo teoretiki, da je tišina posebno umetniško izrazilo, so pavze v dialogu, to pomeni v besednem »dvoboju« med protagonisti. Recimo, če se krešejo argumenti in protiargumenti in dosežejo svoj vrh, nakar sledi preobrat. Takrat se po navadi uporablja tišina. Vprašanje pa je, če je v tem primeru tišina res posebni element, ali le konstitutivni del govorne interpretacije, torej igralčevega oblikovanja vloge. Podobne pavze/tišine so potrebne tudi dostikrat pred pomembnimi izpovedmi nastopajočih. V prvih letih svojega delovanja na radiu sem ob poslušanju posnetega govornega gradiva pogosto ugotovila, da bi bilo nujno v nekaterih trenutkih dialog ali repliko prekiniti, prav čutilo se je, kdaj bi morala nastopiti pavza, tišina. Bili smo prepričani, da je na magnetofonskem traku to eden najlažje uresničljivih posegov. Vrezali smo »košček tišine«. A ni učinkovalo! Zakaj ne? Tišina v dialogu ali monologu igralčeve interpretacije je zmeraj vnaprej »zgrajena«, pripravljena s pomočjo interpretacije predhodnega besedila, ki ga izgovarja igralec, z intonacijo, modulacijo, z višino tona, s spremenjenim ritmom itn., predvsem pa s psihološko predispozicijo govorečega subjekta. Mehanično vrezana tišina pa deluje kot tujek.

²⁰ V prvem obdobju Radia so v takšnih primerih uporabljali radijski gong. Tudi še v prvih letih po drugi svetovni vojni.

Čeprav sem bila sprva navdušena nad »odkritjem nove radijskoigrske estetske prvine«, se mi zdi danes nadvse vprašljivo postavljati tišino enakovredno ob bok drugih konstitutivnih estetskih prvin radijske igre, besede, glasbe in šuma.

EPILOG: »Tišina po tišini« ali –
poslednja izpoved radijske režiserke

No, tako hudo pa spet ni! Ne mislim še umreti. Končala pa bom s pričujočimi zapiski in se vrnila v tišino svoje idilične penzionistovske »nirvanske utice«. Vsaj za nekaj časa.

Ko se oziram po napisanem, se mi zdi, da bi bila morala – kot dobra gospodinja – seči kdaj pa kdaj v skrivni kotiček svoje shrambe in privleči na dan še kakšen ocvirek, ki bi vso reč zabelili. A kaj, ko je dandanes to prepovedana hrana! Pa šalo v omaro, zakaj pred vrati je zvonec, za vrati pa zajec!

Ne da bi se hotela opravičevati! Vem, v svojih spominih, zapiskih in izpiskih sem plavala med »Scilo« strokovnega teoretiziranja in »Karibdo« osebnih izkušenj, morda sem kdaj pa kdaj tudi potonila, čeprav »dokazano« nisem utonila: še zmeraj sem tukaj. Vem tudi, da me je moja – z objektivnostjo, perfekcionizmom in drugimi nepotrebniimi žavbami – inficirana podzavest ves čas (v začetku bolj, proti koncu manj) gnala daleč okoli »rtov in kleči«, ki bi potrebovale malo bolj odločno vmešavanje lastne osebe, kar se za takšne dnevniške zapiske vsekakor spodobi.

Kdaj pa kdaj sem bila, hm, malce neprevidna in sem obljubila kakšne rešitve problemov, pa sem potem odnehala. Takšnih obljub – takole, samo z besedami, brez zvenenja zvokov, ni mogoče izpolniti...

Nekateri bodo morda rekli, da je estetika, o kateri govorim, zastarela, da je, da bo današnja in prihodnja radijska igra (če sploh bo!) popolnoma drugačna, zakaj tehnika se spreminja in izpopolnjuje z bliskovito naglico iz dneva v dan. Predvčerajšnjem monofonija, včeraj stereofonija (in že pokopana kvadrofonijska ter »umetna glava«, tj. Kunstkopf), danes – še zmeraj! – stereofonija pa mnogo bolj odzvanjajoči multimedijjski projekti (ki z avtohtono radijskoigrsko umetnostjo nimajo nič skupnega!), jutri digitalizirana tehnika (morda s sliko, kot mala televizija?), pojutrišnjem kdovekaj.

Gotovo pa je, da se človeška psiha ne spreminja tako hitro. Stare Grke, njihovo radost, žalost in osebne stiske razumemo še danes. Človek »vztraja« v svojih človeških razsežnostih, čeprav se družbene, socialne, ekonomske, pravne okoliščine in norme spreminjajo.

Tudi pojem lepote ni za vselej kodiran. Ta navihanka, lepota, je silno izmuzljiva. Včasih si nadene masko angela, včasih kentavra, včasih zapoje zapeljivo kot driada, potem zakruli kot zaklan prašič. Ne vem prav, kam bi jo postavila, kako ulovila!

Nekaj pa vem za gotovo: ko bodo otroci prenehali biti radovedni in vedoželjni, ko bo ugasnil njihov smisel za radoživost in igrivost, takrat bo lepota izginila. In nobene škode ne bo, če se bo hkrati sesula vsa velika, »nebotičniška« zgradba sterilizirane tehnike!

Zato:

bodite in ostanite otroci!

Summary

RADIO PLAY FRAGMENTS

The last part is dedicated to the third radio-play artistic feature, that is noise, which is believed to be searched the least. Radio-play theory about word and music continues literary and musical theoretical researches, but noise as an aesthetic element can only be a subject of the aesthetic sound theory. The author provides several examples from the Slovene radio-play production, which reflect various formal and dramaturgical constituent elements and possibility of that very sound-aesthetic element. According to the classical / traditional radio play the silence should be the fourth constituent element of a radio play, but the statement arises the author's doubt.

Popravki iz številke 53:

- 1) Na strani 6, osma vrstica od spodaj navzgor je po besedilu: »... Čudežna srajca in marsikatero poznejšo radijsko igro za otroke.« izostala številka opombe 5.
- 2) Na strani 8 je po citatu: »kompleksno, štiripolno polje silnic ... slikovne evokacije in čustvenega koeficienta.« izostala številka opombe 7.
- 3) Zaradi tega se vse nadaljnje opombe do konca članka pomaknejo za eno mesto, torej namesto opombe 7 mora biti opomba 8, namesto 8 opomba 9 itn. do konca.
- 4) Opomba 32 je nepotrebna, ker je že vse povedano (po popravkih, seveda) v opombi številka 31.