



Rosanda Sajko

ALI IMA RADIJSKA IGRA ZA OTROKE PRIHODNOST

I.

Po enainštiridesetletnem delovanju pri »edini umetniški zvrsti, ki jo je izoblikoval radijski medij«, si ne morem kaj, da ne bi izrazila svoj strah, da se tej umetniški zvrsti slabo piše. Nič kaj obetaven začetek, kajne?

Ta svoj pesimizem utemeljujem z dvema anekdotama:

Pred sedemnajstimi leti, ko je – takrat še jugoslovanska – radijska igra za otroke že kakšno desetletje (po zaslugi ohridskega radijskega festivala) doživljala svoje zlato obdobje in se začela uveljavljati tudi v mednarodnih okvirih, se je nekemu zazdelo, da potrebuje otroški gledališki festival v Šibeniku, potem ko je sprejel v svoj program že lutkovne predstave in otroške filme, še eno novost. Ta naj bi bila radijska igra za otroke. Po pompozni razglasitvi na razkošni tiskovni konferenci, ki jo je direkcija šibeniškega festivala sklicala za to priložnost v zagrebškem Interkontinentalu, sva s soustvarjalko, tonsko mojstrico Metko Rojc, odpotovali na vrat na nos (po neštetihi urgentnih telefonskih klicih) s trakovi nekaj radijskih iger za otroke v prtljažniku (čez pokrajine, ki so danes tako žalostno opustošene: Plitvice, Knin, Obrovac) v Šibenik. Tam pa v organizacijskem štabu nihče ničesar ni vedel. Direktorja festivala ni bilo mogoče najti, kolegica iz Zagreba, ki je vse skupaj organizirala, še ni prispela. In tako nama ni preostalo drugega, kot da sedeva pred »kafić« na glavni promenadi. Tam se vse dogaja. In res, kmalu je prišel mimo direktor festivala s celotnim spremstvom. »Aha, ste prišli? – Ja, ne vem še, kje bomo poslušali.« Tedaj se oglasi eden njegovih spremljevalcev: »Kaj? Radijske igre? Ste znoreli? Kdo pa danes sploh še posluša radijske igre!« In pri tem je ostalo. Radijskih iger ni bilo na programu šibeniškega festivala ne to leto ne kdaj pozneje.

Druge anekdota je iz družinskega kroga:

Moj vnuk, ki ima danes enajst let, je kot triletni fantič kar rad poslušal radijske igre. Vlegel se je na tla, gledal v strop in poslušal. Kakšno radijsko igro tudi večkrat zapored. Ko je čez nekaj časa odkril risanke, se je radijskim igram odpovedal. Poslušal jih je samo še, če je bil bolan in ni smel pred ekran. »Ah, naj bo, bom pa poslušal radijsko igro, čeprav bi raje poslušal babico, da bi mi brala!« Tako se zdi, da je imel dve kazni, eno, ker je bil bolan, in drugo, da je »moral« poslušati radijske igre.

Babica je zaradi tega seveda zelo razočarana in žalostna, saj se ji zdi, da je bilo vse njeno življenjsko poklicno prizadevanje zaman.

Ali ima radijska igra za otroke prihodnost in s tem radijska igra sploh? Saj je logično, da ne bomo imeli poslušalca, če ga ne bomo že v mladih letih pritegnili k poslušanju.

Gledam svoja dva vnuka in njune vrstnike. Občudujejo same supermane in pošasti, robote, ki se v trenutku spremenijo v superavtomate, supertank, superavto ali vesoljsko plovilo, prsti postanejo strojnice, oči laserski žarki, vse leti po zraku, po vesolju z neznansko naglico, vizualne senzacije se neusmiljeno vrstijo, omamljajo otroke s svojimi bleščečimi se in agresivnimi učinki. Ne morejo se jim upreti. Kako le! Saj to je pravljični svet. Tudi tu so dobri in zli junaki. Otrok se lahko identificira z dobrim (n.pr. supermanom, batmanom, spidermanom, itd.). Kako pa naj v njegovi majhni glavi dozori spoznanje, da je tu vse grajeno na agresiji, da so dobri junaki prav takšni uničevalni stroji kot njihovi nasprotniki? In tako ni niti najmanj čudno, če se današnji dveletni otrok raje identificira z zlim antagonistom kot pozitivnim junakom, kar mi je pred kratkim potožila zaskrbljena mlada mamica.

Hvala bogu, pravim, da radio ne more proizvajati takšnih spak, takšnih agresivnih vojaških monstrov! Tako pravim jaz, a če bi vprašali otroke, bi bili po vsej verjetnosti kar za to, da bi poslušali takšno grmenje, butanje, bobnenje, sikanje, piskanje, bučanje, hreščanje, cviljenje, itn. itn.

Ali je vizija, ki jo ponujajo novodobni ameriški tehnični muzeji, v katerih lahko otrok uprizori pravo mogočno vojno in to tako, da se giblje sredi nje (virtualna resničnost), vizija otroške igre prihodnosti?

Pred kratkim sem prebirala intervju znanega filozofa, sociologa in umetniškega ustvarjalca, univerzitetnega profesorja iz Siegna Siegfrieda J. Schmidta. Ustavila sem se pri naslednjih besedah: »... čim več opazujemo, tem manj opazujemo. Kajti opazujemo zgolj tisto, kar je avdiovizualno sporočljivo, vse drugo pa čedalje bolj odpada.« In dalje: »Fiktivno lahko danes elektronsko simuliramo vsak zgodovinski dogodek. Zgodovinska dimenzija se torej krči, razdalje se krčijo, s tem pa se tako rekoč krčijo tudi podobe. Podobe nimajo več globine, temveč imajo le še natanko takšno površino, kakršno imajo na monitorju. Zgodovina se krči na dostopnost zgodovinskih dokumentov, ki jih lahko vsak trenutek priključim. In odkar se da zaradi videa spreminjati tudi časovna struktura televizije, je vse na voljo v enaki meri, na istem kraju: vse izgublja svojo drugačnost, zaradi katere je bilo zanimivo, spreminja se v dogodek na zaslonu, pri čemer večine mladih sploh ne zanima več, ali je za tem še kakšna realnost ali ne, kakšna referenca ali ne. Zanima jih, kaj je zabavno in kaj ni zabavno.« Potem govori o filmih o zombijih, kjer se dogajajo najbolj brutalne stvari: razkosavanje ljudi, odstranjevanje možganov in podobno in sprašuje se, odkod mladim »veselje do tega, da bi vadili opazovanje drugega reda na materialu, ki je za nas, evropske fosile, še strahovito krut? In kako je mogoče v svetu, v katerem poročila to vrsto krutosti – posiljevanje, razkosavanje, zažiganje, bombardiranje in ne vem, kaj še vse – nenehoma realizirajo kot dejstvo na tem vaditi svoje fiktivne kapacitete?« In končuje: »To mi sploh ne gre v glavo!«

Tudi meni ne! Tolaži me misel, da slušni medij ne more dogodkov tako zbanalizirati, tako sprevreči kot vizualni, ne more jih spraviti v tako očitno cinično konfrontacijo. Vendar pa, ali smo s to ugotovitvijo kaj pridobili?

II.

Kako pritegniti mladega poslušalca?

Seveda, s kvaliteto! Ampak, ali je to tako zelo preprosto? Radijski program je požrešen. Nikoli ni dovolj snovi, kaj šele kvalitetne, s katero bi lahko napolnili vse te minute. Zato je razumljivo, da vse, kar predvajamo pod nazivom radijska igra ali

radijska igra za otroke, ni nadpovprečno. Ampak vsaj povprečno naj bi vendarle bilo! To je prva postavka na listi z naslovom PRITEGNIMO POSLUŠALCA.

Druga pa je: sami ločimo zrno od plev! Z drugimi besedami: tista dela, ki imajo visoko estetsko in nravstveno vrednost, ki so mišljena in udejanjena iz zvočnega medija in za ta medij, moramo sami propagirati, o njih pisati, razpravljati, govoriti na vseh frekvencah, skratka, menedžment mora biti popoln. Danes pa je tako: če sploh govorimo o kakšnem radijskoigrskem delu, mečemo v en koš vse, dobro in slabše, posvečamo enako pozornost radijski igri, ki je zelo povprečna, in radijski igri, ki je v svojem žanru izjemna, resnično specifična zvočna umetnina.

Kaj pa je zvočna umetnina? Sliši se neumno. Rekli boste, to je bilo že sto- in tisočkrat premleto, glede tega sploh ne bi smelo biti dilem. Vendar pa jaz iz svoje prakse vem, da ni tako zelo samoumevno, kaj je to zvočni umetniški akt. Tudi v »boljših hišah« ne.

O tem, da traja kar precej časa, da se povprečen človek s filozofsko, literarno ali gledališko izobrazbo prilagodi slušnemu mediju, da začne razmišljati slušno, ne bom izgubljala besed. A tisto, kar me bolj vznemirja, je, da celo talentirani pisatelji, katerih literarno ustvarjanje je priznано in spoštovano, ne vedo, kaj je to slušno, še huje, o tem nočejo niti razmišljati, češ če je tekst literarna umetnina, mora biti za radio vsekakor dober!

In tako se zgodi, da prebiramo v nekaterih originalnih radijskih igrah (za otroke) takšne opombe:

»Izpod kavča plašno pogledata Miha in Jaka.« Ali:

»Miška zleze pevki v dekolte, ona iz strahu zakriči in zapoje resnično pravi in visoki C.« Ali:

»Okostnjaki kegljajo s kostmi.« In: »Okostnjaki plešejo.« In: »Okostnjaki razpadejo od plesa in dnevne svetlobe v prah.« Ali: »Vila maha s krilci in se dvigne do vrha drevesne krošnje. Nekaj časa tako lebdi.«

Itd. itd., še in še bi lahko naštevala. Res je, nekaj takšnih pripomb lahko preprosto črtamo. Nekatere pa so vendarle za vse dogajanje ključnega pomena.

Pisatelj, ki piše za radio, mora »spremeniti svoj svetovni nazor, ta mora postati akustičen«, sem prebrala v neki odmevni strokovni knjigi. Sliši se malce radikalno, a nam vsem je popolnoma jasno, kaj je avtor s tem mislil. Res, za pisatelje je povsem logično, da razmišljajo drugače, kadar pišejo dramo, in drugače kadar pišejo roman ali poezijo. Da pa morajo razmišljati drugače, kadar pišejo radijsko igro (tudi za otroke), največkrat ni tako samoumevno. Razmišljati zvočno! Razmišljati z zvokom, skozi zvok!

Opravičujem se, če ponavljam ta tako znana dejstva, a menim, da so prav ta dejstva ključnega pomena in da se prepogosto dogaja, da jih prezremo.

III.

Če naj radijska igra za otroke živi naprej, če naj pritegne zmeraj nove mlade poslušalce, mora biti DOBRA. Mora biti svojevrstna, medijsko nezamenljiva.

Hm, precej neprecizno formulirana zahteva! Težko je določiti, kakšna naj bo DOBRA radijska igra za otroke.

Morda pa bi se zatekla k zvijači, ki jo je uporabil že Gottfried Benn, ko je vprašanje, kakšna naj bo moderna poezija, preobrnil v nasprotno vprašanje, na katero je po njegovem lažje odgovoriti, namreč, kakšna naj moderna poezija NE BO.

Torej, kakšna naj NE BO radijska igra za otroke?

Pri svojem enainštiridesetletnem prebiranju pisnega materiala, namenjenega slušnemu preoblikovanju, sem si zapisala kar dosti zadreg in napak, ki se nenehno ponavljajo. Naj jih poskusim strniti v nekaj točk:

1. Če v besedilu velikokrat srečamo opombe, ki so v svojem bistvu vizualne. (O tem sem malo prej že govorila.)

2. Če je v kaki radijski igri polno realističnih vizualnih akcij: sprehanje po sobi, iz hiše na vrt, iz ene sobe v drugo; plezanje, letenje, lovenje, lebdenje, skrivanje, opazovanje iz skrivnih koticov ipd.

3. Če se vrstijo dogodki, pri katerih je pomembno opazovanje.

4. Če so za razumljivost zgodbe pomembna vizualna razmerja: majhen – velik in s tem v zvezi pomanjševanje – povečevanje, debel – suh, gladek – hrapav, sluzast – pekoč ... ipd.

5. Če so značilnosti radijskoigrskih oseb odvisne od vizualnih danosti: kruljavec, škilavec, hiter, počasen, lep, grd, itn.

6. Če je radijskoigrska situacija odvisna od vremenskih razmer: hladno, toplo, vroče, vetrič pihlja, sneg naletava, dežek rosi, mračno nebo, pekoče sonce ipd.

7. Če so spoznavni znaki nastopajočih odvisni od vizualne preobleke: zamaskiran človek, kralj v capah, berač v lesketajočih se oblačilih, volk v ovčjem kožuhu, oblečen, slečen, itn.

8. Če je dramatsko presenečenje grajeno na vizualnem efektu: namesto kralja, ki je o njem govor, se pojavi berač, želva, ki pravi sama o sebi, da je »hitra kot lastovka«, se počasi odguga, zajček, ki pravi, da je helikopter, se zvali v travo, itn.

Se smejite? Pravite, da sem si vse to izmislila, pravite, da se takšni faux pasi radijskoigrskemu ustvarjalcu nikoli ne pripetijo. Jaz pa vam pravim, da so te opombe, žal, nastale pred ne tako davnim časom, ko sem na slepo poiskala besedila nekaj uspešnih radijskoigrskih stvaritev, in ugotovila, da so skoraj identične s tistimi, ki sem si jih zabeležila že pred mnogimi leti. In še nekaj: vsa ta besedila imajo literarno vrednost, napisali so jih dobri mladinski pisatelji, a njihov »svetovni nazor« je ostal literaren.

Naj nadaljujem. Kaj še ni dobra radijska igra za otroke?

9. Če je v igri neizmerno veliko oseb. V neki radijski igri za otroke sem jih našla nič manj in nič več kot 44.

10. Če uporablja avtor zmeraj isti personalni arzenal, ki ga je mladinska literatura že dodobra obdelala in izrabila: zvezdice, zajčki, miške, potoček, veter, sonce, sončni žarki, metuljčki, medvedki, slončki, čebelice in še in še.

»A izjeme so, in to je lepo«, pravi pesnica Saša Vegri.

Pozneje bom poskusila takšne izjeme prikazati.

Za zdaj naj se ustavim še pri dveh problemih, ob katerih sem pri preoblikovanju besednega materiala v slušni, občutila že od nekdaj nelagodje, da, celo odpor.

Prvič: Iz mladinske literarne teorije vemo, da otroci odklanjajo refleksivna besedila, da jim je všeč akcija, zgodba, dogodek. Pogosto naletimo na radijsko igro za otroke, v kateri se uveljavlja to pravilo, pravilo akcije. Vendar so ti dogodki večinoma vizualnega izvora, avtor jih »prevaja« iz vizualnega v slušno tako, da s pomočjo dialoga opiše dogajanje, n.pr. »Tamle prihaja nekdo. Skrijva se!«, »Poglej izza ovinka, če nama kdo ne sledi!« in podobno. Naj je to ubesedenje še tako mojstrsko, takšna radijska igra bo ostala na ravni slepega teatra ali slepega filma. Drugič: Vemo, da se v literaturi v območju pravljič nešteto krat niza, družji, prepleta realni in irealni ambient. Človeški liki se ne pogovarjajo samo z živalmi, ampak tudi s personificiranimi stvarmi, predmeti, elementi. Za slušno umetnost bi

rekli, da ni nič lažjega kot vzpostaviti razmerje med materiali takšnih realnih in irealnih prostorov, svetov. Vendar se meni ne zdi tako preprosto!

Naj navedem primer: V nekem stanovanju živi družina, starša in dva otroka. Imajo psičko, ki dobi mlade. Starša se želita odvečnih kužkov znebiti, hočeta jih prodati, otroka pa nista za to. Torej, realno okolje, realne osebe, realni dogodki. Nizajo se prizori, v katerih govorijo ljudje, družina med sabo in s prihajajočimi kupci, in prizori, v katerih psička tolaži svoje mladiče.

Do sem – vse prav in lepo: v prizor z ljudmi se psički oglašajo po pasje, v prizorih med seboj pa si sposodijo človeško govorico! Vendar pa je avtor predvidel tudi prizore, v katerih se človeška otroka in živali pogovarjajo po človeško. Tudi to bi sicer bilo mogoče, a le v primeru, če bi avtor zgodbo zavestno in dosledno razvijal s takšnim nerealističnim upodobitvenim sredstvom, recimo, če bi psička nenehno komentirala človeška dejanja s človeškim artikulacijskim sredstvom. Če pa je psičkin človeški govor uporabljen le naključno, le kot izhod za silo, ker avtor ne more situacije z drugimi akustičnimi sredstvi dovolj nazorno predstaviti, bo poslušalec občutil prav gotovo nekakšno zadrego in ga zgodba ne bo mogla prepričati.

Naj bo za zdaj dovolj naštevanja. Seznam, kaj NI primerno za dobro radijsko igro za otroke, bi lahko podaljšali za nekaj strani, pa bi kljub temu ne bil popoln.

Izposojena zvijača se ni obnesla. Poiskati moram drugačno možnost, kako razložiti, kakšna je dobra radijska igra za otroke.

IV.

»Vedno me je zanimalo, kako se sliši, če kristal (kamen) govori, kakšen glas ima sonce in kako ščebetajo sončni žarki, ko pronicajo skozi globine vesolja. Vedno mi je bilo zanimivo v sanjah prisluškovati zvenu zvezdne praznine, ali gromkemu vrtenju modrega planeta okoli svoje osi.«

To so besede pesnika V. Möderdorferja, ki jih je zapisal v uvodu k neki svoji radijski igri za otroke.

Kaj pravi na to realizator, tisti, ki mora vse te pesniške enigme, vse te pesniške domislice slušno oblikovati?

Že od vsega začetka te naše radijskoigrske umetnosti so nekateri avtorji pravilno začutili, da se na slušni način z akustičnimi izraznimi sredstvi lahko oblikuje marsikaj, kar se v drugih, »teatrskih« umetnostih ne more izraziti.

Spominjam se, kako me je že pred štiridesetimi leti, ko sem kot novopečena režiserka prišla na radio, očaralo najenostavnejše elektroakustično preoblikovanje tonskega zapisa glasov igralcev: ptiček je lahko ščebetel ali miška cvilila še enkrat hitreje, še enkrat više kot prej, povodni mož ali medved sta zategovala dosti počasneje, globoko, zamolklo, skrivnostno. Spominjam se, kako smo bili prevzeti, ko se je zvok dvodimenzional (stereofonija), ali pozneje, ko je potoval okoli in okoli poslušalca (kvadrofonijska) in še pozneje, ko je zbujal občutek, kot da se vse dogaja v poslušalčevi glavi (Kunstkopf).

Danes je na razpolago vedno več boljših možnosti elektroakustičnega spreminjanja človeškemu glasu, a zdi se mi, da je bil prvi vtis, tisti, ki smo ga dosegli z najbolj preprostimi tehničnimi sredstvi, najbolj očarljiv.

S tem v zvezi so presenetljive moje raziskave izpred desetih let, ko so otroci, ki so se sicer glede na zvrst in temo radijske igre opredelili za science-fiction, po predvajanju prizora s ščebetanjem ptička, ki smo ga oblikovali najbolj preprosto, bili tako navdušeni, da o medplanetarnih in podobnih stvareh niso več diskutirali.

No, seveda, to je lahko bila le izkušnja ene skupine, vendar pa menim, da je otrokovo prvo srečanje s preoblikovanim človeškim glasom najbolj odločilno, da je najbolj pristno, najbolj globoko, najbolj prvinsko. Mislim, da je za otroka interpretacija dobrega igralca, ki se ne spreneveda, najbolj pomembna. Otrok lahko čuti njegovo dušo, njegovo srce, njegove misli, kakorkoli že to imenujemo, pa čeprav je glas modificiran. Seveda pa je pomembna stopnja modifikacije. Danes imamo na voljo elektronske akustične aparature, da nam, »radijskim fosilom«, zastane dih. Ko slišimo takšne fantastično in nepredstavljivo sijajno kompjutersko preoblikovane glasove, nam je neskončno žal, da takšnih možnosti nismo imeli že prej. Vendar pa sem globoko prepričana, da pretirano kopičenje elektronsko »razčlovečenih« glasov in nizanje hrupnih slušnih efektov preusmerja otrokovo pozornost, tako da zazna tisto, kar je manj pomembno, prej kot tisto, kar je pomembno. In tako lahko ostane nazadnje kljub vsemu zvočnemu razkošju praznih ušes, praznega srca.

V.

Kako kamen govori?

(Odlomek iz radijske igre za otroke DEKLICA IN KAMEN)

DEKLICA: Ležim, ležim,
 poslušam brez ušes
 najbolj skrite,
 v sto listov zavite
 sanje.
 Ležim, ležim
 šepečem brez ust
 najbolj tihe,
 rahlejše kot vzdihe
 besede.
 Vetrc me hladi,
 sonce greje,
 ko ležim sred polja;
 zvezde me gledajo,
 gledajo
 iz vesolja.

(TIHA GLASBA ŠE TRAJA, NEŽNO SE VZPENJA, RAHLO RAZLIVA)

Kdo poje tako milo?... (DEKLICA V VLOGI KAMNA) Jaz, kamen.
(DEKLICA) Kje si? (DEKLICA-KAMEN) Nad mano letaš, list z drevesa. Pozdravljena, deklica, lahka, ko list z drevesa. (DEKLICA) Pozdravljen, kamen... – Vzdignila sem ga v naročje... in nisem bila več lahka ko list... (KOT DA SE JE ZBUDILA, HITREJE) Imela sem kamen, ta moj kamen, ki govori in poje... če le hoče.

(Konec odlomka)

Ne, tukaj, v tej radijski igri za otroke, kamen ne spregovori. Deklica ga je slišala v sanjah, a to je bil njen glas, ki ga ni prepoznala. Vse dogajanje v tej radijski

igri je iskanje deklice, ki hoče najti način, kako bi spodbudila svoj ljubljani kamen do tega, da bi spregovoril! Kajti kamen je, razen v sanjah, nem.

Kako sijajne asociacije! Kako aktualna tema za naš čas, ko se ljudje ne znamo več pogovarjati, ko nihče ne spregovori pravi čas, ali po drugi strani, ko vsi žlobudrajo vseprek, pa se nikogar ne sliši in je tišina, če nenadoma nastane – tisto najlepše!

Naša deklica torej išče možnost, kako bi iz svojega kamna izvabila glasove. Pri tem iskanju se srečuje z različnimi ljudmi, s Kamnovedom, Kamnosekom in Klovnom, ki kamne dresira. Vsi njihovi nasveti so nekoristni, njen kamen je še naprej nem. Le v najsubtilnejših trenutkih, če deklica natanko prisluhne tišini, kamen spregovori in poje.

To je utrinek iz ene od osemintridesetih radijskih iger za otroke, kolikor jih je pisatelj Franeta Puntar napisal v dobrih sedemindvajsetih letih. Za Franeta Puntarja prav gotovo velja oznaka, da je avtor »z akustičnim svetovnim nazorom«, in več, je radijski avtor »par excellence«.

»Puntarjeva radijska igra ima svojo imanentno dialektiko nastajanja tega novega žanra (mišljena je nova oz. eksperimentalna radijska igra, M.O.) pri nas in v svetu«, piše zdaj že pokojni beograjski radijski teoretik G. Miletič. »Izhodišče je dramsko – cilj je akustično izražanje. Ko je Puntar preučeval specifičnost akustične gramatike, je posvečal pozornost vsem elementom zvočne igre: besedam, tonom, zvenom in šumom. Vendar so imele njegove igre vedno odprt »model« fiktivnega, nikoli jih ni koncipiral v obliki neke trde, trdno zaprte in nepristopne strukture. Tu je bilo vedno dovolj prostora za vsakršno domišljijo: realizacijsko in recipientsko. Puntarjeve radijske igre (zasnovane s pomočjo literarne konstrukcije in razvite s pomočjo akustične sintakse) spadajo k tisti sodobni tendenci, ki jo imenujemo akustična igra. Oblika literarnega se definira s posebnim »predznakom« in strukturo, ki bo izrazila specifično konsekvenco igre šele takrat, ko bodo oživljeni elementi akustičnega.«

Namišljeni prostori, ki se v njih znajdejo pomanjšane deklice, sanjski in resnični svetovi, ki se mehko prelivajo in neopazno spreminjajo, otrokovo lastno telo, spremenjeno v niz čudežnih zvočnih slik, izmišljene dežele prodajanja, popivanja, brezbriznosti, prikazane z zveni, skozi katere si utirajo pot obupani klici deklice, ki je zamudila Beli dan in ga mora zdaj loviti... to so zvočna prizorišča iz opusa radijskih iger za otroke avtorja Franeta Puntarja.

Pošastna osa, ki žre topovske krogle kot bonbončke in preti ugonobiti prebivalce Modrega sveta zvončnice, – leteča krava, ki skrje otroka na oblak, da bi ga obvarovala pred hrupnimi, grozečimi stroji, – čelvelci, ki kot škrtati plešoč potrkavajo po mestnem asfaltu in brijejo norce iz zasledovalcev, – hudomušni Plezalček, čudežno bitje, ki pomaga otroku odkrivati lastno telo, n.pr. srce, kjer so spravljene slike otroku najbližjih bitij in se oglašajo kot očarljive glasbene skrinjice, ... – to so »osebe« ali bolje zvočni liki iz Puntarjevih del za otroke.

Morda bi vse te do zdaj naštete »osebe – zvočni liki,« vsa ta prizorišča lahko zaživela tudi v vizualnih medijih, v risanki ali na lutkovnem odru, ne da bi bile temeljne zamisli bistveno okrnjene. Morda je to čutil tudi avtor in je zato še bolj vztrajno iskal nove zamisli, zamisli, ki jih lahko upodobimo samo z akustičnimi izraznimi sredstvi.

Našel jih je.

To je poredna črka A, ki se podi, lovi, šepa, bega v izmišljenih, sanjskih in realnih prostorih in je zdaj zajček, zdaj otrok pa fonem in prakrik in glasbeni ton,

torej, akustični signal, katerega funkcija se nenehno spreminja in pomensko dopolnjuje.

To so gosli, ki naj žvrgole kot sinička, da bi se lahko z njihovo pomočjo sporazumeval osamljeni starček s pticami.

To so škripajoča vrata, ki »cvilijo kot miška, brundajo kot medved, godejo kot gosli«, (čeprav vedno samo škripajo) in se odpirajo v svetove na oblakih, kamor otroci zbežijo, ker v mestnem vrvežu nimajo življenjskega prostora.

To je akustični »šal«, ki si ga plete in para neki prehlajeni Glas iz različnih »volnic«, t.j. iz človeških glasov in zvenov instrumentov (torej, iz besednih in glasbenih elementov), ki ponazarjajo posamezne barve po principu sinestezije (audition colorée).

To sta Pesem in Žvižg, ki potujeta na randevu, pri tem pa doživlja vsak, glede na svoj karakter, različne nevšečnosti in zabavne dogodivščine, dokler se nazadnje vendarle ne snideta.

To je majhen, prijazen Ham, ki ni pravi Ham, pa ga Pek, Slaščičar in Mesar naučijo biti požrešni Ham, ki pogoltne vse, kar mu pride na pot: gosli, harmoniko, klavir, vse tri njegove »vzgojitelje«, pa še račko pa dedka in babico pa tonskega mojstra in dramaturginjo pa režiserja in asistentko in nazadnje še Pravljico samo.

In to je poredna pesmica Hojladrija, ki vzklije deklici iz mestnega asfalta, pa ji takoj nato zbeži in se neugnano potika med mestnim vrvežem. Za njo se podita tudi dva šintarja, Konje in Derca, s starim tovarnjakom, kajti ne gre, da bi izgubljene štirivrstične »hojladrija« – kitice begale same po mestu.

Po različnih dogodivščinah, (potem, ko Hojladrijo zasliši Dirigent, si prisvoji njeno melodijo, a jo izvaja patetično in osladno, pri čemer mu asistira prava Hojladrija tako, da se mu posmehuje, potem, ko Hojladrija po igranju z otroki utrujena zaspi in jo ujmeta konjederca ter vržeta v kletko med pse, potem, ko jo kupi fina dama in se nato na sprehodu po mestu postavlja s svojo krasno »pesmico na vrvi«) se za zmeraj zgubi neznanokam. Deklica, ki jo je na različnih koncih hrupnega mesta ves čas vztrajno, a zaman iskala (in so se ji pri tem prav tako dogajale nadvse čudne in zabavne reči), pa zagleda v tlaku majhno razpokico, iz katere zraste nova Hojladrija. A tudi ta ji nazadnje uide, požre jo mestni hrup.

(Odlomek iz radijske igre za otroke HOJLADRIJA)

DEBELUŠKA: Houladrija...! Kam si se skrila...? Samo vrvica mi je ostala
...(ZAKLIČE) Houladrija! – Houladrijica moja! – Houladriiiaaa...!
(PROMET)

(PROMET, PROMET)

PUNČKA: Le kam se je dela...? Kam se je skrila...? Kje se potika...? – Vse mesto sem preiskala... veliko ljudi povprašala, če so jo slišali... – O, Hojladrija... pesem poredna... kod zdaj hitijo tvoje vrstice... (ZHENADA RADOSTNO)
Glej... razpoka v sivem tlaku... razpoka, razpokica... Iz nje poganja marjetica... belorumena rokica, ki mi maha v pozdrav...

HOJLADRIJA 2: (VESELO PRIVRE IZ SRCA)

Hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drija,
hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drom.

PUNČKA: (VSA SREČNA) Hojladrija...! Prejšnja mi je ušla pa se je rodila nova!
(SKAČE OD VESELJA) Rodila se je nova Hojladrija! Nova, nova Hojladrija!

– Ti boš ostala pri meni, kajne? Pri meni za vedno.

OBE: Hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drija,
hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drom.

HOJLADRIJA 2: Hojladrija...

OBE: ...drija, drom,
hojladrija, drija...

HOJLADRIJA 2: ...hojladrija...

OBE: ...drija, drom,
hojladrija, drom.

HOJLADRIJA 2: (ZADNJI VRSTICI SE ODDALJITA)

Hojladrija, drija, drom
hojladrija, drija,
hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drom.

PUNČKA: Kam pa greš?

HOJLADRIJA 2: (SE ODDALJUJE)

PUNČKA: (TEČE ZA NJO) Hojladrija! – Hojladriijaa! – Boš počakala ali ne? – Si
slišala? – Počakaj!

(TEČE ZA NJO, JO POŽIRA PROMET)

Hojladriijaaa!... – Počaaakaaa!... –

Hojladriijaaa!...

HOJLADRIJA 2: (SE IZGUBLJA, JO POŽRE HRUM PROMETA)

Hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drija,
hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drom.

(PROMET, PROMET, PROMET)

KONEC

(Konec odlomka)

Medtem ko sem bežno naslikala nekaj dogajanj iz Puntarjevih radijskih iger, ste najbrž ugotovili, da so ta dogajanja prav takšna, kot sem zanje prej zatrdila, da za radijsko igro niso primerna: lovljenje, skrivanje, letenje, nekdo šepa, skače, se pomanjša, se poveča, se sprehaja po realističnem prizorišču sem in tja, nastopajo znane, stereotipne figure iz otroške literature: ptiček, medved, osa, krava...

V čem je tedaj razlika? V čem skrivnost?

Odgovor je na dlani:

Ker se ne lovita Janez in Micka, ampak lovi Deklica Beli dan, ker ne šepa, ne skače, se ne prekopicuje zajček ali miška, ampak črka – fonem A, ki se ne izraža drugače kot z glasom »a« (človek strmi, kaj vse se z enim samim vokalom, fonemom da izraziti!). Ker ptiček, medved, krava ne nastopajo kot ljudje, ne govorijo s človeškim artikulacijskim sredstvom, z govorom, ampak: ptiček čivka, medved brunda, krava muka. Le ogromna osa pove nekaj pomembnih groženj z artikuliranim govorom, sicer pa raje slastno hrustlja topovske krogle in preteče brenči.

Ker se med zvoki starega tovarnjaka in mestnim hrupom skriva in spet pojavlja

pesmica, navadna štirivrstična kitica, ki je kot pisni material povsem nepomembna, kot slušni material pa ponuja nešteto sijajnih možnosti za specifično zvočno oblikovanje. Puntar dograjuje, dopolnjuje, kontrapunktira ali prepleta vsako vizualno domisljico z domisljicami, ki jih je mogoče realizirati le z zvočnimi izraznimi sredstvi.

Ne trdim, da je Frane Puntar edini sijajni slovenski radijskoigriški avtor za otroke, – hvala bogu, imamo jih kar nekaj, – a omejila sem se nanj, ker sem prav v njegovem opusu našla najboljše primere, s katerimi sem hotela podpreti nekatere svoje misli v zvezi z ustvarjanjem radijske igre za otroke.

Mislim, da je res premalo znano, kaj je zvokovno dogajanje in, mislim, da je vredno raziskovati svet s perspektive zvoka, oblikovati svoja spoznanja in opazovanja v poetične zvočne stvaritve, predvsem takšne, ki so namenjene otrokom.

Če se bo to zgodilo, če se to dogaja, potem se radijski igri za otroke vendarle ne piše tako slabo!