

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA SLOVENISTIKO

AJDA GABRIČ

Slovenske radijske igre za otroke (1975)

Magistrsko delo

Mentorica:
izr. prof. dr. Urška Perenič

Magistrski dvodisciplinarni
študijski program:
Slovenistika

Ljubljana, 2016

Slovenske radijske igre za otroke (1975)

Naloga najprej predstavi radijsko igro v teoretskem smislu, kjer se opira na različne medijske teorije. Pregled slovenske strokovne literature pokaže, da so v slovenski literarni vedi besedila radijskih iger redkeje predmet zanimanja, so se pa z radijsko igro teoretično ukvarjali nekateri radijski ustvarjalci. Posebej je izpostavljena radijska igra za otroke, ki se je v slovenskem prostoru razvijala vzporedno z igro za odrasle. V drugem delu naloge je analiziran korpus 14 radijskih iger za otroke iz leta 1975 glede na njihove motivne in tematske značilnosti ter kombiniranje različnih zvočnih sredstev z literarnim besedilom, ki služi kot predloga.

Ključne besede: radio, radijska igra, radijska igra za otroke, zvočni elementi, mediji, Lučka Gruden, Rosanda Sajko

Slovene radio plays for children (1975)

The paper starts by theoretically defining the radio play, drawing from different media theories. The review of the specialised Slovene literature shows that the literary science rarely deals with texts of radio plays; however, radio plays have been studied theoretically by radio producers. An emphasis is put on radio plays for children, which in the Slovene context developed in parallel with radio plays for adults. The second part of the paper analyses the corpus of 14 radio plays for children from 1975 according to their motifs and themes as well as regarding their ways of combining various sound materials with the literary texts that function as their bases.

Key words: radio, radio play, radio play for children, sound, media, Lučka Gruden, Rosanda Sajko

Vsebina

1 Uvod	3
2 Radijska igra skozi teorijo	4
3 Opredelitve zvrsti	9
3.1 Definicija radijske igre	10
3.2 Izrazna sredstva	15
3.3 Literarno besedilo kot izhodišče.....	18
3.4 Domneva o »intimnosti«	20
3.5 Radijska igra za otroke: specifičnost mladega poslušalca.....	22
4 Položaj radijske igre v Sloveniji.....	25
5 Radijske igre za otroke iz leta 1975.....	30
5.1 Marjan Marinc: <i>Skrivnost stolpnice 3</i>	31
5.2 André Maurois/Lojze Krakar: <i>Dežela 36000 želja</i>	35
5.3 Frane Puntar: <i>Ha</i>	37
5.4 Aleksander Marodić: <i>Igra</i>	41
5.5 Svetislav Ruškuc: <i>Srce</i>	42
5.6 Svetlana Makarovič: <i>Pekarna Mišmaš</i>	44
5.7 Sandi Sitar: <i>Dedkovi medvedki</i>	47
5.8 Žarko Petan: <i>Prehlajena Sneguljčica</i>	50
5.9 Venjamin Kaverin: <i>Leteči deček</i>	53
5.10 Marjan Marinc: <i>Otorinolaringologitis</i>	55
5.11 Frane Puntar: <i>Hojladrija</i>	56
5.12 Svetislav Ruškuc: <i>Potok žubori in v Donavo valovi</i>	59
5.13 Hans Christian Andersen: <i>Divji labodi</i>	61
5.14 Dušan Ilić: <i>Lovec Blisk ni umrl</i>	61
6 Zaključki.....	64
Povzetek.....	67
Viri in literatura	69
Priloga: preglednica obravnavanih radijskih iger	73
Izjava o avtorstvu.....	74

1 Uvod

Ukvarjam se z radijskimi igrami, namenjenimi otrokom, ki jih je posnela RTV Slovenija. Strokovnih oz. teoretičnih obdelav te teme s strani literarne vede v slovenščini ni veliko, saj se literarne teorije načeloma omejujejo na splošno definicijo zvrsti. Na podlagi literarnovedne literature, ki se ukvarja z radijsko igro, sem skušala opredeliti radijsko igro kot posebno literarno in medijsko zvrst. Pri tem je poudarek na radijski igri za otroke, ki je prirejena za specifično skupino poslušalstva. V posebnem poglavju je opisan položaj radijske igre za otroke in odrasle v Sloveniji z zadnjem desetletju.

Drugi del vsebuje analizo izbranih radijskih iger za otroke. Na začetku sem nameravala v raziskavo zajeti vse igre iz desetletnega obdobja 1970–1979, vendar sem korpus naknadno zamejila (vseh iger iz tega obdobja je bilo namreč okoli 160). Osredotočila sem se na štirinajst iger, predvajanih leta 1975. Večina iger ni bila izdana na zgoščenkah ali drugih zvočnih nosilcih, tako da sem morala posnetke pridobiti iz arhiva RTV v Ljubljani; posredoval mi jih je g. Bojan Kosi, za kar se mu na tem mestu še enkrat zahvaljujem. Že na začetku je treba tudi omeniti, da se podatki o datumih nastanka posnetkov in predvajanj v različnih virih vedno ne skladajo, zato sem se odločila, da bom upoštevala podatke, kakor so ti navedeni v arhivu RTV.

Igre so analizirane z vsebinskega in oblikovnega vidika: po eni strani je pozornost na zgodbi, osebah, motivih, temah, času in prostoru ter pripovedovalcu, po drugi strani pa gre pozornost govorjenemu besedilu, glasbenim in drugim zvočnim elementom. Njen namen je raziskati specifično zvočno razsežnost radijskih iger, ki to umetniško zvrst ločuje od drugih oblik posredovanja literature. Cilj je ugotoviti, katera zvočna sredstva radijska igra uporablja oz. jih je uporabljala v določenem zgodovinskem obdobju ter na kakšne načine jih kombinira z izvornim besedilom, ki je podlaga zvočnemu posnetku radijske igre. Obdelava radijskih iger je pripeljala do spoznanja o njihovi tematski raznolikosti. Hkrati pa sem ugotovila, da so tudi glasbeni elementi in šumi lahko uporabljeni na različne načine, saj lahko le podpirajo vzdušje v radijski igri ali pa se začnejo osamosvajati in imajo ključno vlogo za razumevanje dogajanja.

2 Radijska igra skozi teorijo

Teorije radijskih iger so del teorij radia kot medija, premisleke o radijski igri pa najdemo tudi na področjih literarne vede, sociologije, v primeru radijskih iger za otroke tudi pedagogike. V slovenskem prostoru teorija oz. teorije radijske igre niso zelo razvite, z besedami Vasje Predana: »Kakor je že dolgoletna zgodovina slovenske radijske igre za odrasle in otroke zelo ploden in enako kakovosten del tudi na evropskih postajah cenjene slovenske radiofonije, tako je zelo skromna, pravzaprav nična njena ubesedena refleksija.« (2006: 70) V tem poglavju se zato sklicujem zlasti na teoretike iz nemškega prostora.

Rainer Leschke deli medijske teorije glede na več stopenj razvoja. Za obravnavo radijske teorije sta najbolj relevantni prva stopnja, ki jo imenuje primarna intermedialnost, in druga stopnja, kamor uvrsti posamezne medijske teorije.

Teorije, ki jih uvrsti na prvo stopnjo in označi za intermedialne, na splošno izhajajo iz poudarjanja razlike med novim medijem (v našem primeru radiem), ki se pojavi v nekem obdobju, in starejšimi, že uveljavljenimi mediji. Novi medij in njegove dosežke primerjajo s starejšimi mediji in mu skušajo določiti družbeno relevantnost. (Leschke 2003: 35) Teorije radia se na tej stopnji močno opirajo predvsem na dotlej obstoječi sistem umetnosti, ki mu nasproti postavljajo novi radijski medij (prav tam: 46). Med radijskimi teoretiki te faze z nemško govorečega področja Leschke omenja Rudolfa Leonharda, Walterja Bischoffa in Arnolda Zweiga. Rudolf Leonhard zagovarja trditev, da radio sam ni sposoben umetniške produktivnosti in ima le posredniško funkcijo – v pisnem mediju obstoječa umetniška besedila sicer lahko posreduje, medij pa ni primeren za to, da bi oblikoval nove literarne forme. Predvsem naj bi bil primeren za prenašanje lirike, saj je ta najbolj odvisna od zvočne plati jezika (prav tam: 47–48). Bischoff naredi korak naprej, saj trdi, da za radio obstajajo posebni zakoni umetniškega izraza (prav tam: 49). Pri tem posebej izpostavi dejstvo, da je radio slušni medij, ki posreduje le zvočne signale, s čimer naj bi poslušalec aktiviral svoj potencial njihovega sprejemanja, kar je skozi zgodovino in v sodobnem svetu skoraj pozabil (prav tam: 51). Podoben pomen radiu pripiše tudi Arnold Zweig, ki Bischoffove ugotovitve precizira s tem, da za ključni značilnosti besedil za predvajanje na radiu proglasi kratkost in zaprtost forme. Meni, da so za distribucijo po radiu primerne predvsem literarne oblike, vezane na ustno tradicijo, npr. pravljica (prav tam: 53). Na stopnji primarne intermedialnosti torej pri nobenem od naštetih teoretikov ni predvidena možnost, da bi radio sam spodbudil oblikovanje novih umetniških oblik, temveč predstavlja le sredstvo za prenašanje že obstoječih (literarnih) besedil. Besedila, najprimernejša za distribucijo po radiu, naj bi bila

tista, ki najbolj upoštevajo značilnosti tega medija, torej predvsem navezanost na sprejemanje s pomočjo sluha. Te teorije so tudi bolj normativne kot deskriptivne, saj skušajo mdr. podati pravila, po katerih naj bi izbirali besedila, primerna za radijsko posredovanje (prav tam: 54).

Na stopnjo primarne intermedialnosti lahko uvrstimo večino obravnav s strani slovenskih avtorjev oz. raziskovalcev, ki so se ukvarjali z radijsko igro. Večinoma so praktiki s tega področja, npr. režiserji ali dramaturgi na radiu. Za razliko od zgodnjih nemških piscev iz obdobja, ko se je novi medij šele uveljavljal, pa se že zavedajo dejstva, da je radio lahko podlaga popolnoma novi umetniški obliki, ki ima svoje zakonitosti in ni nujno vezana na starejša literarna dela. Večina še vedno poudarja temeljno značilnost radia, ki postane kriterij razmejitve od ostalih medijev; radijska igra je pojmovana kot edina oblika umetnosti, ki uporablja zvok kot edino izrazno sredstvo. S tem povezujejo tudi »intimnost« sprejemanja tako posredovanih besedil. Tako npr. Aleš Jan začne svoj sestavek o radijski igri z ugotovitvijo, »da je radijska igra samostojna umetniška zvrst, vezana na govorno besedo, ki temelji na literaturi in obdelanem zvoku.« (Jan v Jan idr. 2000: 1716) Zvočni specifičnosti se morajo po njegovem podrediti vsi, ki sodelujejo pri procesu nastajanja radijske igre, pri njenem sprejemanju pa je ključno, da je vedno namenjena posamezniku znotraj množice, ki »si na osnovi slišane sam v svoji glavi ustvarja svojo podobo slišane.« (prav tam: 1717) Zelo podobno misel najdemo pri Lojzetu Smasku, za katerega radijska igra »zgolj z besedo in drugimi zvoki spodbuja poslušalca, da si sam 'naslika' neskončnost tako notranjih kot zunanjih svetov.« (Smasek v Jan idr. 2000: 1719) Radijsko igro primerja s tiskano literaturo, ki prav tako deluje le na podlagi jezika in zahteva, da si vsak bralec naslika svojo podobo tistega, kar je v besedilu izraženo le z besedami, brez podob. Vinko Möderndorfer to primerjavo precizira, in sicer naj bi imela radijska igra po njegovem največ skupnega s poezijo; prav tako izpostavlja dejstvo, da se opira na pomen in zven besede – avtor mora biti »osredotočen na zvokovno kvaliteto tako besed kot atmosfer.« (Möderndorfer v Jan idr. 2000: 1721) Na drugem mestu pa Igor Likar meni, daradio zaradi svoje zvočnosti in odsotnosti vidnega »najbolj direktno nagovarja domišljijo« (Likar 2009: 65), saj radijska igra »ne ustvarja zvočnih slik našemu ušesu, pač pa nam sproža možnosti za igo slik naše lastne domišljije« (prav tam: 69). Sestavek Igorja Likarja se pravzaprav osredotoča le na zvočno dimenzijo radia, ki jo opisuje z različnih vidikov in ji pripisuje mističnost in intimnost, ki ni lastna nobenemu drugemu mediju.

Hkrati je za več zapisov o radijski igri, ki so nastali pri nas, značilno, da poskušajo iz ugotovljene zvočne razsežnosti izpeljati pravila za produkcijo radijskih iger in zato lahko delujejo normativno. To je seveda povezano z dejstvom, da so avtorji esejev in člankov o tej

umetniški zvrsti večinoma praktiki radijske igre in ne npr. literarni ali medijski teoretiki, tako da lažje govorijo o svojih produkcijskih strategijah, nimajo pa distance do svojih izdelkov, potrebne za analitični opis. Tako npr. Vinko Möderndorfer, avtor več radijskih iger, opisuje ustvarjanje le-teh z vidika strategije pisanja:

Radijska igra zahteva od pisca zelo koncentrirano in selektivno pisanje. Ekonomičnost tako v izbiri zgodbe kot v pripovedi. Glede na svoje izkušnje bi lahko rekel, da je pisanje radijskih iger zavestno pristajanje na določeno formo, znotraj katere moramo *videti tako, da slišimo*. Nekaj podobnega se mi zdi pesnikova odločitev, da bo določeno snov zapisal, na primer, kot sonet. Pri radijski igri pristanemo na omejen način pisanja, na zelo specifične ambiente, v katere bomo poslali svojo zgodbo in junake, na prostore, ki se slišijo, ki se jih da ponazoriti s slušnimi efekti, pristanemo pa tudi na drugačno oblikovanje dramskih značajev. Značajske lastnosti junakov moramo enostavno opisati, vendar tako, da je opis dejaven, aktiven in ne zgolj ilustrativen. In ne nazadnje moramo pristati tudi na določeno dolžino, na posebno zgostitev časa, ki je nujna, da je lahko radijska igra pregledna in prepričljiva. (Möderndorfer v Jan idr. 2000: 1721)

Iz citata je razvidno, da avtor zapisa torej izhaja iz svoje »obrtiške«, produkcijske strategije, ne gleda pa na radijsko igro korpusno in se je ne loteva analitično in teoretsko. Klemen Markovčič pa s stališča režiserja našteva teme, ki bi bile primerne za obravnavo v nastajajočih besedilih za otroke, opozarja na režijske posege v besedilo in na zaželeno značilnosti besedil, primernih za uprizoritev (2009: 78–79). Vilma Štritof Čretnik se ukvarja z alternativnimi načini distribucije radijskih iger za otroke, da bi dosegli čim večje število poslušalcev, nato pa se prav tako usmeri k značilnostim besedil, primernih za radijsko adaptacijo, oz. potencialu za radiofonsko realizacijo: »To pomeni, da je lahko dovolj že to, da si ga je lahko samo s poslušanjem predstavljati, da nima preveč vizualnih napotkov oziroma, kar je še važnejše, da poteka dogajanja ne generirajo takšni dogodki ali stvari, ki se jih zvočno ne bi dalo učinkovito predstaviti.« (2009: 84)

Več predstavljenih člankov je nastalo v okviru institucionalnega prizadevanja za popularizacijo (otroške) radijske igre oz. njeno uveljavitev v akademskem diskurzu, in sicer je članek Aleša Jana, Lojzeta Smaska, Vinka Möderndorferja in Lučke Gruden nastal kot poročilo o posvetu o radijski igri leta 2000; članki iz revije *Otrok in knjiga* 76 pa so prispevki s srečanja slovenskih mladinskih pisateljev Oko besede 2009. Udeleženci so se odzvali na organiziran poskus popularizacije radijske igre. Teorija radijske igre v Sloveniji je torej omejena na krajše sestavke predvsem praktikov na tem področju – režiserjev, piscev, dramaturgov –, ki izhajajo iz produkcijske izkušnje.

Na prehodu med prvo in drugo fazo medijskih teorij po Leschkeju najdemo tudi znamenitega Bertolda Brechta in njegova razmišljanja o radiu, prav tako iz nemškega prostora pa tudi Rudolfa Arnheima, Friedricha Knillija in Wernerja Faulsticha, ki so razvijali drugostopenjske teorije medija. Te so se v nemško govorečem svetu najbolj plodno razvijale

od konca dvajsetih pa do konca petdesetih let prejšnjega stoletja, torej v obdobju, ko je bil radio vodilni medij, preden ga je hitro izpodrinila televizija (Leschke 2003: 130).

Bertolt Brecht ne oblikuje zaključene teorije, temveč gre pri njem za zbirko posameznih predavanj, razlag in spisov o radiu, ki so jih kasneje poimenovali »teorija« (Schwering 2007: 153). O radiu piše s perspektive avtorja, ki skuša možnosti novega medija za distribucijo literature izrabiti zase, od primarnih intermedialnih teorij pa se njegovi premisleki razlikujejo po tem, da manj primerja novi medij s starimi in da je v svojem pristopu bolj sistematičen (Leschke 2003: 84). Zanima ga predvsem odnos med vsebinami in recepcijo. Meni, da potenciali radia, kar se tiče vsebin, v njegovem času še niso dovolj uspešno izrabljeni, saj so se preko njega le reproducirale stare, že poznane vsebine (Schwering 2007: 154). Brecht se zavzema za bolj praktično naravnano uporabo radia, in sicer za prenos političnih dogodkov in estetskih besedil, torej vidi v njem dve funkciji: politično in estetsko. Ne koncentrira se torej na značilnosti medija samega po sebi, temveč na možnosti njegove uporabe za določene cilje, ki jih poskuša doseči proizvajalec oz. posrednik radijskih vsebin (Brecht v Leschke, Leschke 2003: 85). Predvsem naj bi bil radio s pomočjo primernih predvajanih vsebin pedagoško sredstvo za najširše množice (prav tam: 87). Osrednja pojma njegove teorije sta komunikacijski in distribucijski aparat: do tedaj je bil radio uporabljan le kot sredstvo za distribucijo mnenj in izjav manjše skupine prebivalstva, ki je imela večjo družbeno moč. Po Brechtovem mnenju pa naj bi se spremenil v komunikacijski aparat, ki bi tudi širšemu krogu poslušalcev omogočil priti do besede (Schwering 2007: 156–157).

Rudolf Arnheim je podobno kot t. i. primarni intermedialni teoretiki izhajal iz posebnosti medija, iz katerega je nato izpeljal njegove zakonitosti – iz zvočnosti, ki je dostopna le enemu človeškemu čutu, namreč sluhu (Leschke 2003: 131). To lastnost naj bi pri svojem soočanju z medijem upoštevala tako ustvarjalec kot poslušalec, pri čemer naj bi bilo »dopolnjevanje« samo zvočnega gradiva z vizualno domišljijo na strani poslušalca nekoristno; prav tako Arnheim zavrača radijske reprodukcije vizualnih umetniških dogodkov: opere, gledališča in kabareta (Schwering 2007: 160). Radio je namreč poseben medij s svojimi zakonitostmi, ki lahko ustrezno posreduje le eno umetniško obliko, in sicer radijsko igro (prav tam: 161).

Iz podobnega izhodišča izhaja Friedrich Knilli, ki pa se koncentrira bolj na radijsko igro kot umetniško zvrst in ne na splošno na radijski medij (Leschke 2003: 136). Zvočna razsežnost medija je tudi v tej teoriji njegovo bistvo in glede na to so produkti ocenjeni kot uspeli ali neuspeli. Tudi možnost umetniškega izražanja v mediju izhaja iz njegovih tehničnih lastnosti (prav tam: 138). Werner Faulstich se je v svoji teoriji oddaljil od formalnih značilnosti medija in se bolj posvetil njegovim vsebinam in recepciji, pri tem pa zagovarjal

mnenje, da je radio zaradi svoje vsakdanjosti in aktualnosti primernejši za posredovanje neliterarnih sporočil (prav tam: 141).

V slovenskem jeziku sta izšli samo dve samostojni publikaciji o teoriji radijske igre.¹ Njuni avtorici Lučka Gruden in Rosanda Sajko poskušata definirati radijsko igro na podoben način kot nemški teoretiki in bi ju zato lahko uvrstili k drugi fazi medijskih teorij, če upoštevamo Leschkejevo delitev. Radijsko igro obravnavata kot razmeroma samostojno umetniško zvrst in glede na značilnosti radijskega medija. Lučka Gruden v *V zvočnem laboratoriju* (2001) definira to umetniško obliko v opoziciji z nefikcijskim radijskim programom. Tudi ona že v začetku izpostavi dejstvo, da ima medij »za svojo javno funkcijo *na razpolago eno samo, a tudi eno najintimnejših izraznih sredstev – zvok.*« (Gruden 2001: 8) V nadaljevanju opiše zvočne oblike, ki lahko postanejo nosilci pomena znotraj radijskega programa, razmeji radijsko igro od ostalih programskih vsebin na radiu in oriše zgodovino in družbeno vlogo radijskih iger.

Rosanda Sajko pa se v *Poetičnosti zvoka* (2006), ki je »temeljno strokovno delo domače radiofonske literature« (Predan 2006: 70), posveti predvsem igram za otroke. Bila je dolgoletna režiserka radijskih iger na Radiu Ljubljana, vendar se je tej obliki umetnosti posvečala tudi bolj teoretično in je objavila nekaj člankov v reviji *Otrok in knjiga*, v katerih tudi analizira nekatera besedila. Del teh člankov je bil nato objavljen v knjižni obliki, kjer je skušala podati tudi bolj zaokrožen teoretski pogled na to zvrst. Podobno kot Lučka Gruden opiše izrazne oblike radijske igre in nato očrta njeno zgodovino; poleg tega pa je v knjigi ponatisnjenih tudi nekaj člankov, ki obravnavajo konkretna besedila. Pri obeh je ključno to, da izhajata iz zvočne razsežnosti umetniške oblike, iz katere nato izpeljeta njene zakonitosti. V tem smislu so njune teorije podobne ostalim krajšim zapisom o radijski igri, od katerih pa se razlikujeta po tem, da sta njuni deli teoretično bolj razdelani in utemeljeni. Sajkova tudi izhaja iz konkretnih primerov oz. z njimi utemeljuje svoja razmišljanja (sicer se sklicuje predvsem na dela, ki jih je režirala sama), zato daje občutek, da najbolj od vseh slovenskih piscev upošteva obstoječi korpus besedil. Ti dve teoriji lahko definiramo kot posamezni medijski teoriji, vendar ni mogoče spregledati, da sta nastali v drugačnem zgodovinskem obdobju, kakor tovrstne teorije, ki so tlakovale pot teoriji radia, nastali sta namreč v času, ko je radio že prevzel vlogo »stranskega« medija, v družbi manj opaznega, kot sta npr. televizija ali internet. Ukvarjata se le z enim segmentom radijskih vsebin – radijsko igro.

¹ Sem ne sodijo knjižne objave radijskih iger kot literarnih besedil.

3 Opredelitve zvrsti

Za dialoško, drami podobno umetniško obliko, ki je posredovana preko radijskega medija in se jo torej sprejema slušno, se v literaturi najpogosteje uporablja izraz *radijska igra*. Vzporedno s tem terminom pa se pojavljajo tudi izrazi *radijska drama* (Gruden 2001: 75), *slušna igra* (Gruden 2001: 75, 91; Jan 1995: 4; Avsenik Nabergoj 2011: 429) in *zvočna igra* (Jan 1995: 4). *Gledališki terminološki slovar* (2007: 160) navaja za zvočne uprizoritve tudi sinonima *slušno gledališče* in *radiofonsko gledališče*, ki pa ju v drugih publikacijah na temo radijske igre nisem zasledila. Uporablja ju tudi Pavis v *Gledališkem slovarju* (1997: 619), vendar bolj v pomenu človeških dejavnosti okoli produkcije radijskih iger in ne toliko v pomenu samih pisnih ali govorjenih besedil.

Izraz *radijska igra* se nanaša na radio, torej na množični medij, preko katerega so ti umetniški produkti praviloma posredovani, saj so uvrščeni v kontinuirani tok radijskega programa in se sprejemajo preko radijskih naprav. Za nekatere oblike poslušanja termin morda ni (več) najprimernejši. Z razvojem in širjenjem tehnologije je namreč postalo mogoče poslušanje zvočnih vsebin ne le preko radijskih valov v času predvajanja, temveč tudi v času predvajanja preko internetne povezave (npr. za Radio Slovenija preko spletnega portala RTV 4D) ali pa izven časa predvajanja s spletnega arhiva ali s tonskih nosilcev. Tudi Trekman (2006: 157) opozarja, da izraz ni dovolj poveden in meni, da bi bilo zgledovanje po nemškem *Hörspiel* v slovenski obliki *slušna igra*² ustreznjše. Strinjam se, da bi bilo smiselno rabiti izraza *slušna igra* ali *zvočna igra*, vendar se mi zdi *zvočna igra* ustreznjši. Termin *slušna igra* se namreč nanaša le na dejavnost sprejemnika, torej poslušanje, medtem ko se *zvočna igra* nanaša na izrazno sredstvo teh iger in se torej bolj osredotoča na sam produkt in proces produkcije, ne pa le na njegovo sprejemanje. Radijske igre so načeloma še vedno prvenstveno predvajane znotraj programa radijskih postaj in so druge oblike poslušanja sekundarne, tako da je raba termina *radijska igra* v tem primeru upravičena. Treba pa bi bilo preučiti prevladujoče načine sprejemanja pri poslušalstvu in se nato odločiti, ali druge, »neradijske« oblike poslušanja prevladujejo – v tem primeru bi bilo smiselneje govoriti o *zvočni igri*. V nalogi se držim izraza *radijska igra* predvsem zaradi njegove ustaljenosti.

Pri Lučki Gruden najdemo tudi razmejitev med *radijsko igro* in *radijsko dramo*. Radijska igra naj bi bila zvočno svobodnejša in manj opredeljena z dramskim besedilom kot radijska drama (Gruden 2001: 75). Pri *igri* naj bi šlo torej za svobodnejšo igro zvočnih oblik, ki je manj odvisna od besedila, *drama* pa bi bila bolj besedna zvrst, za katero so ostala izrazna

² Tudi Grudnova (2001: 91) opozarja, da gre pri *slušni igri* za kalk iz nemščine.

sredstva manj pomembna. Pri ostalih avtorjih tega razlikovanja ne najdemo; pri Alešu Janu (1995: 7) je radijska drama ena od zvrsti radijske igre.

Še najbolj potrebno bi bilo po mojem mnenju uvesti terminološko razlikovanje med literarnim besedilom v dramski obliki kot predlogo za zvočno realizacijo in radijsko realiziranim zvočnim posnetkom. Za besedilo bi bilo smiselno rabiti izraz *radijska drama* ali *zvočna drama* po analogiji z (gledališko) dramo ali morda *scenarij* po analogiji s televizijskim/filmskim scenarijem, za produkt v obliki zvočnega posnetka, predvajanega na radiu ali posnetega na zvočni nosilec, pa bi rabili najbolj uveljavljena izraza *radijska igra* ali *zvočna igra* kot ustreznici gledališki predstavi. A izraz *radijska igra* je v praksi že uveljavljen tako za besedila, ki so podlaga radijskim realizacijam, kot za slušne realizacije same, kar potrjuje tudi *Gledališki terminološki slovar*. Pod geslom radijska igra namreč navede kar štiri pomeni: »1. dramsko besedilo, napisano ali posebej prirejeno za radijski medij [...] 2. zvočna uprizoritev takega besedila, predvajana na radiu ali posneta na ploščah, kasetah, digitalnih nosilcih [...] 3. igranje, ki upošteva zakonitosti radijskega medija [...] 4. na umetniških šolah, univerzah študijski predmet, ki usposablja za ustvarjanje radijskih iger.« (2007: 160) Le redko je podlaga za slušno realizacijo imenovana *scenarij* ali *partitura* (npr. Gombač 2009: 74 in Sajko 2006b: 19 za sodobne, eksperimentalne igre; Flerè 1993: 95 v povezavi s Puntarjevimi igrami). Tako široko uveljavljene rabe termina *radijska igra* za oba pojma pa ni mogoče več spreminjati. Zato tudi v tej nalogi načeloma uporabljam izraz *radijska igra* v obeh pomenih in ga, kjer je potrebno, preciziram (z izrazi, kot so knjižna izdaja, tipkopis, posnetek).

3.1 Definicija radijske igre

V literarnih leksikonih in pregledih je radijska igra opredeljena dokaj podobno; izpostavljen je predvsem radijski medij, za katerega je bila igra napisana. Tako npr. leksikon *Literarne vrste in zvrsti* definira radijsko igro kot »radijsko programsko zvrst, ki je nastala z uvedbo radia po letu 1923« (Avsenik Nabergoj 2011: 429). To je najbolj skopa definicija, ki pove zelo malo o zvrsti, se pa bolj kot na literarno besedilo osredotoča na radijsko realizacijo. Nekoliko obsežnejši opis ponuja leksikon *Literatura* Cankarjeve založbe, saj je radijska igra tam »s povsem akustičnimi pripomočki oblikovana, za radio napisana igra; kot umet. zvrst s samostojnimi zakonitostmi – v naspr. z radijskimi prenosi gledaliških predstav – je doživela živahen razvoj zlasti po drugi svet. vojni.« (1977: 200) Opis nadalje poudari, da ta žanr pogosto izhaja iz človekove notranjosti in da izkorišča tehnične zmožnosti magnetofonskega snemanja. Tudi Kmeclova definicija se začne z izpostavljanjem radijskega medija, pove pa

tudi, da gre pri radijski igri za »dramsko besedilo z močnimi prvinami pripovednega, lirskega in reportažnega.« (1996: 275) Kmecl se torej ne ukvarja z radijsko realizacijo, temveč z besedilom, ki je njena predloga oz. scenarij. Kosova literarna teorija (2001) radijske igre ne omenja.

Rosanda Sajko ugotavlja, da je radijska igra »edina avtohtona umetnostna zvrst, ki jo je izoblikoval radijski/slušni medij« (2006b: 9) in »**zvočno-besedna** umetnina, torej nekakšna književna zvrst, ki se sicer oblikuje z govorno besedo, a bi brez tehničnih elektroakustičnih sredstev ne mogla zaživeti v vseh odtenkih.« (prav tam) Radijska igra je torej v prvi vrsti oblika umetnosti, primerljiva z ostalimi oblikami literature. Temelji na literarnem besedilu, povedanem oz. uprizorjenem s človeškim glasom, ki ga dopolnjujejo tehnična sredstva za distribucijo. Podobno Jan (1995: 4) opiše radijsko igro kot »splet književnosti, gledališča in zvoka« – dodana komponenta tu je gledališče, saj radijska igra živi od svoje žive uprizoritve podobno kot gledališka; igra na papirju pa je le scenarij za zvočno realizacijo.

Pri Lučki Gruden je radijska igra definirana v razmerju do drugih oblik zvočne umetnosti, ki temeljijo samo na glasbi in šumih, in sicer jo od teh »eksperimentov« loči le prisotnost človeškega glasu. »Brez naravnega človeškega glasu, četudi gre le za vzdih ali za eno samo besedo, se radijska igra kot *fiktivni dogodek*, ki naj ustvari neposredni *stik* s poslušalcem in se z njim spoji na skupnem duhovnem prizorišču, odtuji v posredniško zvočno tvorbo ali prestopi še zadnjo mejo z glasbeno umetnostjo[.]« (Gruden 2001: 87) Poudarjen je tudi namen radijske igre, ki v nasprotju z drugimi programskimi vsebinami na radiu ni praktično usmerjen: »[U]metniške zvrsti naj bi bile ločene od neposrednih praktičnih ciljev (informirati, poučevati, zabavati, prepričevati, posredovati v konfliktih, združevati, usklajevati, služiti določeni ideji, prodajati ...).« (prav tam) Poudarek je torej na umetniškem ali estetskem vtisu.

Ta oblika umetnosti se je pojavila z razvojem radia kot novega medija v dvajsetem stoletju, in sicer po mnenju Reinharda Döhla bolj zaradi umetno ustvarjene potrebe po umetnosti v novem mediju kot zaradi literarne oz. umetniške nujnosti (Döhl 1996: 71). Njena popularnost je tekla »vzporedno s popularnostjo radia kot medija« (Jan idr. 2000: 1716), razvijala pa se je v dveh smereh, za kateri se pojavljata poimenovanji klasična/tradicionalna in nova/eksperimentalna radijska igra (Sajko 2006b: 11) oz. klasična scenska radijska igra in sodobna akustična radijska umetnost (Gruden 2001: 77, 79).

Klasična radijska igra je literarna zvrst, ki združuje besedo in tehniko, ali drugače povedano, to je besedilo, napisano za različne vloge/glasove, ki jih s pomočjo elektroakustičnih izraznih sredstev oblikujemo in prenesemo v slušno območje. Poleg igralčevega glasu sta pri ustvarjanju radijske igre pomembni prvini tudi glasba in šum, ki dopolnjujeta in 'barvata' dogodke s človekom in v človeku. (Sajko 2006b: 13)

Po mnenju Rosande Sajko gre torej pri klasični radijski igri za povezovanje človeškega glasu, glasbe in drugih zvokov, ki skupaj vzbudijo predstavo o dogajanju. Njena ključna značilnost je, da je človeški glas njen temeljni element, glasba in šum pa sta njeni dopolnitvi, ki »ostajata v mejah ilustracije« (prav tam: 21). Prikazano je lahko le tisto dogajanje, ki ga je možno zvočno označiti; okolje, v katerega je postavljeno dejanje, gibanje, liki in časovno sosledje so lahko namreč posredovani samo preko zvočnega medija. Glasu likov, glasbi in šumom se lahko pri ustvarjanju iluzije dogajanja pridruži še pripovedovalčev glas, ki uvaja dogajanje, ga sklene ali pa ga slišimo tudi med dogajanjem (prav tam: 16). Lučka Gruden tako igro imenuje klasično scensko radijsko igro, ki je utemeljena na dramaturških zahtevah, razvitih skozi zgodovino gledališke dramatike (2001: 77) – verjetni in konsistentni karakterizaciji likov, dramatičnemu stopnjevanju napetosti in razrešitvi. Ključno je, da ta oblika radijske igre prikaže sklenjeno dogajanje z začetkom in koncem, liki pa so, čeprav so deloma tipizirani, psihološko utemeljeni in komunicirajo drug z drugim. Uporaba pridevnika *scenska* se mi zdi neupravičena, saj je scena eden od vizualnih delov gledališke uprizoritve, v radijskem mediju pa je zaradi slušnega prenosnika in odsotnosti vizualnega ni. Zato se mi zdi bolj smiselno uporabljati izraza *klasična* ali *tradicionalna* radijska igra, ki sicer ne poudarjata podobnosti z gledališkimi uprizoritvami, a morda prav zato bolj utemeljujeta radijsko igro kot samostojno umetniško obliko, ki se ji ni treba opirati na nobeno drugo.

Za eksperimentalno (novo) obliko radijske igre³ pa je ključno, da se tehnična in akustična sredstva emancipirajo. »Najpomembnejše pri ustvarjanju ni več, **kaj** se izraža, marveč **kako** se izraža.« (Sajko 2006b: 17) Človeški glas, glasba in šumi imajo enako težo; glasba in šumi niso več le v vlogi ilustracije besednega gradiva, temveč vsi zvoki hkrati tvorijo celoto. Zvoki pri poslušalcu vzbudijo le še asociacije in usmerjajo miselne procese, ne predstavljajo pa jasnega prostora oz. ne pripovedujejo nedvoumne zgodbe; tudi čas ni jasno zamejen (Sajko 2006b: 18). Liki niso več zaokrožene osebe, temveč abstrahirani glasovi, ki govorijo drug mimo drugega (prav tam: 19). Sajkova meni, da za razliko od klasične radijske igre eksperimentalna nima literarnih ambicij, temveč ji gre predvsem za »komponiranje z avtonomnim, samostojnim zvočnim gradivom.« (prav tam: 21)

Grudnova (2001: 79) sodobno akustično radijsko umetnost razume nekoliko drugače: poudarja, da so načeloma tudi klasično pisana besedila uprizorjena bolj eksperimentalno; torej

³ Zanj se uporablja večje število različnih izrazov: »antiradijska 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.« (Sajko 2006b: 17) Zelo primeren se mi zdi izraz *totalna zvočna igra*, saj pove, da gre pri njej za igro, ki jo v enaki meri sestavljajo vsa zvočna izrazila, torej pri njej literatura nima privilegirane vloge.

v prvi vrsti ne gre za razlikovanje na ravni besedil za predlogo, temveč za vprašanje realizacije. Pri sodobni akustični umetnosti ima režiser večji avtorski delež kot pri klasičnih igrah (prav tam). Pisna osnova za taka dela ni več scenarij, temveč partitura (Gombač 2009: 74), ki pa ni več zapisana z notami, »kakor marsikateri sodobni glasbeni zapis ni, marveč z nekakšnimi nazornimi fonogrami, krivuljami, različno velikimi črkami ipd.« (Kmecl 1997: 278) Kmecl eksperimentalno radijsko igro primerja z eksperimentalno liriko, ki je močno podobna sodobni glasbi; v skrajnem primeru ne sodi več v literaturo, temveč je glasbena umetnost (prav tam).

Razlikovanje med klasično in eksperimentalno radijsko igro se delno pokriva z zgoraj opisanim razlikovanjem med radijsko igro in radijsko dramo pri Lučki Gruden, saj gre tako pri radijski igri kot pri eksperimentalni igri za svobodnejše zvočno izražanje in poigravanje z zvoki v nasprotju z radijsko dramo oz. klasično radijsko igro, ki sta bolj vezani na (literarno) besedilo. Diferenciacija na klasično/tradicionalno in novo/eksperimentalno radijsko igro ima tudi zgodovinsko oz. razvojno komponento, ki za slovensko okolje sicer ni povsem ustrezna (Sajko 2006b: 11–12), je pa utemeljena npr. v nemškem okolju, saj se je tradicionalna radijska igra tam res uveljavila in razširila pred novo oz. eksperimentalno (prav tam: 10–11). Zato menim, da je razlikovanje med klasično/tradicionalno in novo/eksperimentalno radijsko igro nekoliko bolj upravičeno kot razlikovanje med radijsko igro in radijsko dramo; termina pa sta tudi bolj povedna.

Če radijsko igro poslušamo z zvočnega nosilca, jo moramo razmejiti od druge oblike zvočnega posredovanja literature – zvočne knjige. Pri obeh zvrsteh lahko gre za umetniški zvočni posnetek, shranjen na zgoščenci, kaseti ali drugem nosilcu. Razlika med obema je v izvornem besedilu in v obliki zvočnega oblikovanja. Radijska igra je sestavljena iz treh poglavitnih izraznih sredstev (človeškega glasu, govora in šumov) in tišine. V njej se dialoško, torej podobno kot v gledališki predstavi, izmenjujejo glasovi več igralcev. Je oblika literature, ki je nastala posebej za radijski medij; prenosi v pisni medij niso mogoči brez izgube izpovedne moči. Zvočna knjiga pa je »tradicionalna« literatura, torej zasnovana v pisnem mediju, ki je bila iz le-tega prenesena v zvočnega. Načeloma gre za prozna dela, včasih tudi poezijo, ki jih za snemanje na zvočni nosilec prebere en bralec. Pri prenosu iz pisnega medija v slušnega besedilo ne izgubi svoje izpovednosti in bi se ga prav tako lahko po zvočnem zapisu nato prepisalo nazaj v pisno obliko. Gre za podobno razliko kot med prenosom tradicionalne pisne/natisnjene literature v digitalno obliko s skeniranjem ali pretipkavanjem (npr. na spletnih straneh Wikivir, dLib, Project Gutenberg ali v izdajah za e-bralnike) in tako imenovano e-literaturo, kakor nastaja v sodobnem času posebej za digitalni

medij in katere lastnosti so interaktivnost, združevanje besednih, vizualnih, zvočnih in kinetičnih elementov ter neprevedljivost v druge medije.

Na vprašanje, v katero od velikih literarnih zvrsti – liriko, epiko, ali dramatiko – sodijo radijske igre, v strokovni literaturi ne najdemo nedvoumnega odgovora. Borut Gombač meni, da so specifična zvrst dramatike, ki

jo prav zaradi pomanjkanja zanjo specifičnih literarnoteoretičnih orodij največkrat primerjamo z gledališko igro. Čeprav sta si radijska in gledališka igra vsekakor sorodni, pa je po mojem mnenju in po mnenju še nekaterih piscev in teoretikov, ki se ukvarjajo z radijskim medijem, uprizorjena igra veliko bliže poeziji. To velja zlasti za kvalitetnejša dela. Hansjoerg Schmitthenner je tako zapisal, da je govorica radijske igre v najtesnejšem sorodstvu z liriko, saj je za obe značilna okrajšava resničnosti, ki poskuša razširiti meje izgovorljivega. (2009: 74)

Gre torej za dramsko obliko, ki je podobna liriki. V njej beseda presega zaradi odsotnosti vizualnega svojo običajno vlogo (prav tam). Na Schmitthennerjevo »okrajšavo resničnosti« se sklicuje tudi Grudnova (2001: 91), ki prav tako omenja povezavo med radijsko igro in liriko.

Sorodnost radijske igre in lirike izpostavlja tudi Vinko Möderndorfer, ki meni, da so zaradi tega »izvrstni pisci radijskih iger po navadi prav pesniki.« (Jan idr. 2000: 1721) Möderndorfer igre sicer neposredno ne uvrsti v nobeno skupino, a v povezavi z njo govori o dramskih značajih, dramaturški teoriji radijske igre in radijski dramaturgiji, ki so značilnosti dramatike, hkrati pa o pripovedi in celo o narativnosti, ki sta v literarni teoriji povezani z epiko. Tako da je pri njem radijska igra dojeta kot besedilo, ki presega te literarnovedne kategorije in ima značilnosti vseh treh.

Matjaž Kmecl pa meni, da je radijska igra dramsko besedilo, ki ima močne prvine pripovednega, lirskega in dokumentarnega (1996: 275); kot njeno epsko prvine izpostavi pogosto pojavljanje prvoosebnega pripovedovalca (prav tam: 236).

Rosanda Sajko v skladu z Birgit Lermen trdi, da ima radijska igra epske, lirske in dramske poteze, vendar je ni mogoče uvrstiti v nobeno od teh zvrsti (2006b: 10).

V prid uvrstitvi radijskih iger v lirsko zvrst bi govorilo dejstvo, da se radijske igre pogosto ukvarjajo s človekovim notranjim doživljanjem, psihičnimi procesi, čustvi ipd. A menim, da le ta vsebinski kriterij ni zadosten za določanje radijske igre kot dramske zvrsti. Posebej pri radijskih igrah za otroke ne drži, saj so te, kot večkrat poudarja Rosanda Sajko, načeloma osredotočene na zunanje dogajanje, gibanje, aktivnost likov, ne pa na njihovo psihično doživljanje (2006b: 33). Radijske igre – tukaj to pomeni literarna besedila, na podlagi katerih lahko nastanejo zvočne radijske realizacije – uvrščam med dramska besedila predvsem na podlagi načina njihovega zapisa: za dramatiko je značilno, da so teksti sestavljeni »predvsem ali skoraj izključno iz govora dramskih junakov.« (Kos 2001: 107) Dogajanje izven govora pa je v tipkopisu ali natisnjem izvodu radijske igre le nakazano v obliki didaskalij. Besedila so

kot gledališke igre usmerjena k uprizoritvi, torej so že pisana z mislijo na uresničitev v nekem drugem mediju, ki je lahko odrska ali lutkovna, v primeru filmskega scenarija na filmskem traku, pri radijski igri pač v slušnem mediju.

Iz naštetih značilnosti, na katere opozarjajo različni pisci, lahko strnemo definicijo, da je radijska igra (kot literarno besedilo) dramska literarna zvrst, za katero je značilno, da je pisana z mislijo na realizacijo v zvočnem mediju, zato so v njej izrazite predvsem slušne prvine, napisana pa je v največji meri v obliki dialogov med nastopajočimi osebami. Drugi pomen izraza je zvočna realizacija takega besedila, predvajana po radiu ali posneta na tonskih nosilcih, ki jo poslušalci sprejemajo slušno. Posnetek je sestavljen iz človeških glasov in drugih zvočnih izraznih sredstev.

3.2 Izrazna sredstva

Vsi avtorji opredelitev radijske igre se strinjajo glede tega, da je edino izrazno sredstvo radijske igre zvok, ki preko sluha tudi vpliva na poslušalca. Zvok, ki ga slišimo na radiu, pa ni vedno enak, temveč je sestavljen iz več različnih elementov, ki se med seboj izmenjujejo in povezujejo na različne načine. Zvoke, ki jih radio posreduje, lahko kategoriziramo na različne načine. Rosanda Sajko in Lučka Gruden opišeta izrazna sredstva, ki jih uporablja radijska igra, in njihove funkcije. Grudnova (2001: 24–26) našteje več možnih klasifikacij radijskoigrskih gradiv, nato pa se odloči za razločevanje med govorom, glasbo, šumom in tišino. Sajkova pa (2006b: 35–67) zvočni material razdeli na iste kategorije, le da je pri njej namesto »govora« uporabljen izraz »beseda«. Gre za smiselno delitev izraznih sredstev radijske igre, ki zajame vse zvoke, ki jih igra lahko uporabi. Tako radijske igre za odrasle kot tiste za otroke uporabljajo iste vrste izraznih sredstev.

O **govoru** oz. **govorjeni besedi** se avtorici strinjata, da je »temeljno izrazilo klasične radijske igre in vsekakor tudi radijske igre za otroke« (Sajko 2006b: 35), saj ima »osrednjo vlogo« (Gruden 2001: 27) na radiu. Beseda deluje na poslušalca tako s svojim konvencionaliziranim, arbitrarno pripisanim pomenom, hkrati pa tudi ali celo primarno s svojo zvočno platjo, ki na poslušalca vpliva na čustveni ali asociativni ravni. Sajkova definira ključne zakonitosti, ki naj bi jim beseda v radijski igri morala zadostiti, da bo umetniški produkt uspešen: beseda mora biti živa, zvočna in nazorna (2006b: 35).

V radijski igri se izmenjujejo glasovi različnih figur, ki govorijo v obliki monologov ali si izmenjujejo besedo v dialogih.⁴ Dialog pomeni, da si besedo izmenjuje več različnih nastopajočih oseb, ki svoje izjave, vprašanja, ukaze ipd. namenjajo druga drugi. Dialogi so nosilci več funkcij: »pomikajo dogajanje naprej, dialogi označujejo osebe, pripovedujejo o dogodkih in situacija izven samega dogajanja [...], še posebej pa na radiu učinkovito izražajo vzdušje, čustva in notranja doživetja« (Gruden 2001: 36). Za dialog morata biti hkrati »na sceni« najmanj dva glasova, prav tako pa si besedo lahko izmenjuje več likov, ki morajo biti v tem primeru jasno ločeni drug od drugega, da vsak s svojimi karakteristikami lahko predstavlja le en lik. Načeloma je število oseb v radijski igri omejeno na šest, ker bi večjemu številu poslušalec težje sledil (Markovčič 2009: 79). Monologi so daljše izjave le enega lika, ki jih namenja neposredno poslušalcem ali samemu sebi. Rosanda Sajko opozarja, da je notranji monolog – izpoved notranjih doživetij lika – sicer ključno sredstvo klasične radijske igre za odrasle, za otroško pa je neprimeren, saj so otroci usmerjeni navzven, v razgibano dogajanje v imaginarnem svetu, analiza notranjega dogajanja v liku pa jim je tuja (2006b: 36).

Pojavi pa se lahko še glas pripovedovalca, ki je prav tako oblika monologa, saj ne nagovarja ostalih likov, temveč se obrača neposredno na občinstvo. Nadomešča pripoved oz. (tretjeosebne) pripovedovalca v natisnjem proznem literarnem besedilu in skrbi za obveščenost poslušalca o dogodkih, ki se jih le v zvočnem mediju ne da razumljivo ali uspešno izraziti.

Vokalna ali instrumentalna **glasba** lahko v tradicionalni radijski igri nastopa kot abstraktno oblikovno sredstvo, ki uvaja, povezuje in zaključuje igro kot zaokroženo celoto, ali pa je konkretni izraz oz. nosilec dogajanja (Sajko 2006b: 49), v novi oz. eksperimentalni igri pa naj bi se meja med glasbo in besedo ukinjala, saj na pomenu pridobi zvočnost besede, njena semantika pa se umika, tako da je v teh primerih težko ločevati med govorjenim besedilom in vokalno glasbo (prav tam: 51). Za radijsko igro za otroke so vloge oblikovnega sredstva in nosilca dogajanja načeloma pomembnejše kot abstraktno eksperimentalno zvočno igranje, čeprav v nekaterih delih naletimo tudi na primere, ki se le-temu približujejo (prav tam). Grudnova (2001: 41) našteje več funkcij, ki jih lahko prevzame glasba v okviru radijskega programa, od katerih so za radijsko igro relevantne: povezovanje zvočnih prizorov, kot razpoloženska glasba oz. simbolični komentar in kot stilizirani zvočni efekt. Prva funkcija se nanaša na členjenje igre po prizorih; glasba lahko uvede novo prizorišče ali označi časovni preskok. Razpoloženska glasba označi notranje dogajanje v likih in je torej lahko sredstvo

⁴ Verjetno obstajajo tudi radijske monodrame, vendar v obravnavanem gradivu ni bilo nobenega takega primera (*Divji labodi*, ki jih sicer prebere le ena igralka, niso prava radijska igra).

karakterizacije, stilizirani zvočni efekt pa pomeni, da glasba ponazarja zunanje dogajanje in ga posreduje poslušalcem.

Za otroškega poslušalca so posebno pomembni zaokroženi glasbeni vložki v obliki pesmic oz. songov (Sajko 2006b: 50), ki so lahko izvedeni vokalno, instrumentalno ali v kombinaciji obojega. Ti v igro vnašajo živahnost in raznolikost, kar je pomembno, da mladi poslušalec lahko vzdrži pozornost. Z njihovo pomočjo je tudi lažje vpeljati ali označiti like, ki skozi pesem izrazijo svoja mnenja, namene, čustva ipd. Markovčič sicer svari pred njihovo pretirano uporabo, saj meni, da so »upravičeni le v primerih, ko jih neposredno narekuje vsebina, ali pri radijskih igrah za najmlajše, ko razbremenijo pripoved in otroku olajšajo sledenje igri. Če so le okras, jih nima smisla vključevati v igro.« (2009: 79) Vprašljivo je, kakšen je tukaj kriterij, kaj neposredno narekuje vsebina – isto vsebino, ki jo neka igra izrazi skozi glasbeni vložek, bi včasih npr. lahko preprosto povedal tudi pripovedovalčev glas, a bi igra zato morda izgubila nekaj svoje živahnosti, zanimivosti in pristnosti, otroci pa bi si povedane podatke tudi težje zapomnili kot melodično, ritmično in rimano podprte pesmi. Zato menim, da je vključevanje songov v radijske igre za otroke načeloma smiselno in potrebno, saj prispevajo k živosti besedila in so tudi učinkovito mnemotehnično sredstvo.

Tretje izrazno sredstvo radijske igre so **šumi**, v praksi pri produkciji radijske igre imenovani tudi »efekti« (Sajko 2006b: 53) – to so zvoki, ki niso niti produkt človeške artikulacije niti glasbenih instrumentov. Po izvoru jih lahko ločimo na naravne in umetne šume – prve povzročajo naravni pojavi, ko so npr. vreme ali živali, druge pa človekove dejavnosti, kot so tehnične naprave in premikanje (Gruden 2001: 50).⁵ Posnetki šumov, uporabljeni v radijski igri, so lahko posneti v realnem okolju in nato neposredno uporabljeni pri produkciji ali pa tehnično obdelani v studiu; pri produkciji je pomembno premisliti in presoditi, kako primerni in prepoznavni so določeni šumi, da si poslušalec ob njih lahko razloži dogajanje – Rosanda Sajko prepoznavne, ekspresivne, primerne šume označi za »fonogenične«, neprimerne pa za »nefonogenične« (2006b: 58, 62). To izrazno sredstvo je po njenem mnenju najbolj specifično za radijsko igro – z besedo operira že literatura, glasba pa je sama po sebi umetniška zvrst; le šum je »prvina, ki je specifična in konstitutivna za umetniško zvrst, ki jo imenujemo radijska igra in jo je estetika na splošno doslej komaj kaj obravnavala.« (Sajko 2006b: 53) Realistično radijsko igro lahko podpirajo tako, da dogajanje postane bolj nazorno in realistično, saj ustvarijo iluzijo resničnega dogajanja z vsemi zvoki, ki bi takšno dogajanje spremljali v realnem svetu; pri radijskih igrah, postavljenih v irealne

⁵ Včasih je tudi človeški glas v radijski igri šum, in sicer takrat, kadar je slišati hrup množice ali posamezne glasove v ozadju (Sajko 2006b: 53).

prostore, pa so lahko rabljeni tudi bolj simbolično. V eksperimentalni radijski igri, za katero je pomembnejše igranje z zvokom, pa se šumi lahko tudi osamosvojijo od besednega segmenta – v takem primeru se njihova funkcija imenuje absolutna (prav tam: 57).

Šumi imajo več dramaturško-kompozicijskih funkcij: lahko dokazujejo obstoj nečesa, prispevajo h karakterizaciji likov, označijo okolje, segmentirajo dogajanje, vzpostavljajo napetost ali temeljno vzdušje, lahko postanejo simbol, se ponavljajo kot vodilni motiv ali pa je šum sogovornik v dialogu (Sajko 2006b: 56–57). Te funkcije seveda niso strogo ločene, temveč lahko v določeni igri isti šum prevzame več nalog.

Zadnji gradnik radijske igre naj bi bila **tišina**, odsotnost zvokov v obliki premora, ki glede na kontekst dobi različne pomene – nastopi »kot simbol mračnih (ali celo komičnih) čustvenih stanj, kot izraz zadrege, spoštovanja ali kot *estetski pripomoček za uravnavanje ritma, vsebinske zgoščenosti in za fino pomensko niansiranje*.« (Gruden 2001: 55) V strokovni literaturi sicer ni enotnosti o tem, ali je tišina izrazno sredstvo, enakovredno prvim trem (Sajko 2006b: 66), saj v bistvu ni zvok, temveč njegova odsotnost. V primeru pavz med človeškim govorom, ko nastopijo kratki trenutki tišine, se pojavlja vprašanje, ali ni to »zgolj konstitutivni del govorne interpretacije, torej igralčevega oblikovanja vloge.« (prav tam: 65) Iskanje odgovora na to vprašanje glede klasifikacije na tem mestu ni bistveno, pomembno pa je poudariti dejstvo, da ima torej tudi tišina pomen za radijsko igro.

3.3 Literarno besedilo kot izhodišče

Radijske igre lahko glede na njihov nastanek v grobem razdelimo na dve skupini: na **izvirne radijske igre**, za katere je značilno, da je bil scenarij napisan za radio brez predhodne literarne podlage, in **adaptacije** drugih literarnih besedil, kjer je radijska igra predelava starejšega literarnega besedila v drugem mediju (npr. pravljičice, romana, pripovedke, gledališke ali lutkovne igre). V obeh primerih je pomembno, da besedila učinkujejo v zvočni podobi. Ustvarjalci morajo odmisлити vizualni pogled na svet in se koncentrirati na njegovo zvočnost, sicer pride do besedil, ki jih Sajkova imenuje »slepi teater« (2006b: 25). To pomeni, da besedila v radijskem mediju učinkujejo pomanjkljivo, ker izhajajo iz vizualnega, ko bi morala izhajati iz zvočnega dožemanja sveta. Markovčič (2009: 79) navaja, da gre pri radijskih igrah praviloma za adaptacije in da so izvirne radijske igre vse redkejše – za leto 1975, torej nekaj desetletij, preden je izšel ta sestavek, to pravilo ne drži. Takrat so bile namreč med štirinajstimi posnetimi igrami za otroke le tri gotove adaptacije, devet iger je bilo

izvirnih, za eno pa se iz dostopnih podatkov ni dalo ugotoviti, katera verzija (radijska igra ali prozno besedilo) je nastala prej.

Izvirne radijske igre so že v originalu spisane z mislijo na zvočno upodobitev in tako upoštevajo določila zvrsti. Zapisi so v dramski obliki, torej je njihov glavni del dialog med nastopajočimi osebami, dopolnjen z didaskalijami, ki olajšajo zvočno realizacijo. Ti zapisi so oz. naj bi bili zaključena literarna dela že sama po sebi podobno kot filmski scenariji, ki jih lahko tudi beremo kot literarna besedila (Gombač 2009: 75). Gombač to utemeljuje predvsem z dejstvom, da »na radiu ali filmskem platnu zaživi le ena od možnih verzij režiserjevega, dramaturgovega pogleda na določen tekst. Če bi trije režiserji režirali eno samo besedilo radijske igre, bi dobili tri povsem različne igre. Jasno – boljše kot je besedilo, bolj večplastna je možnost njegove interpretacije. Pa tudi – boljši kot je režiser, več takih večplastnosti bo sposoben odkriti.« (prav tam) Besedila radijskih iger so le redko objavljena v revijah ali v knjižni obliki, tako da so zapisi, ki služijo kot podlaga snemanju radijskih iger, na videz nedodelani, nelektorirani, ohranjeni v obliki tipkopisov.

Pri adaptacijah pa je treba prvotno literarno delo najprej predelati v tako obliko, da ga je nato možno zvočno uprizoriti. Literarne predloge so različne: »Lahko je gledališka predstava za otroke, lahko je prozno delo, mogoče slikanica, celo strip.« (Štritof Čretnik 2009: 84) Pred adaptacijo v drug medij je potreben premislek, katera besedila so primerna za prenos v radijsko obliko in kakšne spremembe zahteva prenos v drug medij: nekatere dele bo vedno potrebno izpustiti, kaj drugega pa dodati, da bo potek zgodbe dovolj razumljiv in zanimiv tudi za poslušalca.

Menim, da je prvo in najbolj grobo merilo, s katerim lahko »filtriramo« obstoječa literarna besedila glede na njihovo primernost za radijsko predelavo, njihova dolžina. Večina radijskih iger traja od 30 do 50 minut (Gruden 2001: 70).⁶ Radijska igra za otroke pa je pogosto krajša, saj »naj bi se gibala v okviru tridesetih minut, trend pa je, da se to minutažo še krajša.« (Markovčič 2009: 80) To pomeni, da je treba v relativno kratkem času podati vse potrebne informacije in povedati celo zgodbo in vanjo vključiti signale, ki bodo poslušalcu sporočili, koliko časa je preteklo v imaginarnem svetu, ki ga poslušša. Tako so za predelavo v radijsko igro načeloma primerna relativno kratka besedila, ki se jih da »stlačiti« v približno pol ure. Za priredbe daljših besedil sicer obstaja možnost radijske nadaljevanke, vprašanje pa je, koliko te dosežejo poslušalce in ali je poslušanje v več delih smiselno za majhne otroke, ki si verjetno želijo ene same strnjene in pregledne zgodbe.

⁶ Obstaja tudi »časovno še skromnejša, kratka radijska igra.« (Gruden 2001: 70) Jan (1995: 7) med kratke radijske igre uvršča dela, krajša od 15 minut.

Na ravni zgodbe mora imeti literarno besedilo, ki se ga prireja za radio, jasen pripovedni lok (Markovčič 2009: 79). To pomeni, da pripoved poteka linearno, logično in da se ne prepleta več pripovednih niti, temveč da pripoved sledi le eni zgodbi. Časovno zaporedje dogodkov mora biti jasno podano, izziv pa lahko predstavljajo prehodi med posameznimi prizori in podajanje toka časa. Število likov ne sme biti preveliko, saj morajo biti dovolj raznoliki, da jih je možno samo zvočno karakterizirati – poslušalec jih mora biti zmožen razlikovati. Markovčič govori o pravilu šestih likov (prav tam), čeprav je v praksi to pravilo lahko tudi kršeno in je igra lahko še vedno dovolj razumljiva – iz izbora analiziranih iger lahko izpostavimo npr. *Ha*, v kateri nastopa več likov kot šest, le da so karakterizirani na svojevrsten, zelo jasno razlikovalen način. Liki so načeloma bolj tipi kot psihološko dovršeni (Sajko 2006b: 14; Markovčič 2009: 79) – kar je lahko tako ali tako značilnost literature za otroke, ki mora biti dovolj preprosta, da ji bralci oz. poslušalci lahko sledijo in se poistovetijo z liki.

Iz nabora radijskih iger, ki sem jih analizirala, je jasno, da so igre po vsebini in oblikovni realizaciji zelo različne. Tako da lahko skorajda rečemo, da se radijska igra lahko loti katerekoli tematike, če jo le poda na primeren, razumljiv, privlačen način. Tudi več pravil, ki naj bi veljala ob pisanju radijskih iger, je v konkretnih primerih kršenih – nastopa več kot šest oseb, pripoved ne poteka v kronološkem zaporedju. Vsebinske značilnosti tako skoraj niso omejitve, glavno je le, da je izbrana vsebina primerno oblikovana.

3.4 Domneva o »intimnosti«

Zvočna ustvarjalnost je namenjena poslušalcu. Posamezniku v množici ali zunaj nje, vendar vedno le enemu samemu. Ta posameznik si na osnovi slišane v svoji glavi sam ustvarja svojo zvočno podobo. V glavi sem poudaril zato, ker nam prav ta način sprejemanja omogoča dodatno oplemenitenje in dograditev zvoka, saj vsa realnost preide s poslušalčevo percepcijo v novo dimenzijo. In prav ta posameznik v neizmerni množici je ciljna publika našega ustvarjanja. (Jan 1999: 105)

Tako je Aleš Jan opisal sprejemanje radijske igre kot individualni proces, ki se odvija na odru poslušalčeve domišljije. Poslušalec naj bi med procesom poslušanja dopolnjeval slišano s »slikanjem« podob v svoji domišljiji. Podobno recepcijo radijskih iger opišeta tudi Lojze Smasek (Smasek v Jan idr. 2000: 1719) in Igor Likar (2009: 65). Poslušalec v vsakem primeru radijsko igro zazna slušno, v svoji domišljiji pa slišano nadgradi z vizualnimi podobami, s čimer aktivno sooblikuje besedilo, ki ga posluša. Predstave, ki si jih zgradi, so individualne, drugačne od predstav vseh drugih poslušalcev. Te trditve so nekoliko v nasprotju z zgoraj opisanim pogledom Rosande Sajko, da radijska besedila ne smejo biti »slepi teater«, torej ne smejo posredovati vizualnega pogleda na svet, temveč le njegovo

zvočnost. Vendar pa Jan, Smasek in Likar govorijo o procesu recepcije, Sajko pa se osredotoča na produkcijsko plat. Po njenem je slušno dojetje sveta ključno za radijskega ustvarjalca, pisatelja, režiserja, tehničnega mojstra in dramaturga (2006b: 26), ne opisuje pa procesov, ki jih poslušanje spodbudi pri publiki. Tako sta trditvi združljivi: ustvarjalec radijske igre se mora resda osredotočati na zvočne značilnosti okolja in dogodkov, ki jih upodablja, poslušanje pa je tako individualen proces, da ga vsak poslušalec dojame drugače in verjetno si jih večina res »naslika« oz. vizualizira podobo slišanih dogodkov s pomočjo svoje domišljije. Marshall McLuhan je radio resda uvrstil med »vroče medije«, za katere je značilno, da sprejemniku posredujejo veliko informacij, zato se mu ni treba truditi dopolnjevati sporočila z informacijami iz svojega spomina ali domišljije (McLuhan v Crook, Crook 1999: 9). Vendar je glede na vse ugotovitve, da poslušalec iz svoje domišljije tvorno dopolnjuje sporočilo radijske igre, na to trditve potrebno gledati z distance. Strinjam se z avtorji, ki menijo, da poslušalci ob poslušanju radijske igre informacije oz. signale, ki jih sprejmejo, v svoji glavi načeloma »nadgrajujejo« s slikami iz svoje domišljije. To potrjuje tudi Crookov eksperiment, v katerem je govor neke osebe predvajal več poslušalcem in trdil, da gre za odlomek iz radijske igre (v resnici je šlo za avtentični, nefikcijski posnetek), nato pa jih povprašal, kako si predstavljajo govorko – poslušalci so podali zelo različne odgovore (Crook 1999: 58–60). Sprejemanje radijske igre je zelo individualna izkušnja, saj si vsak od poslušalcev vsebino vizualizira nekoliko drugače.

Zaradi te lastnosti radijske igre lahko njeno recepcijo primerjamo z zasebnim branjem natisnjenih leposlovnih besedil. Na to podobnost opozorita tudi Crook (1999: 9) in Kmecl, ki za radijsko igro sodi, da je »pravzaprav obtičala nekje vmes med branjem in dramsko predstavo« (1996: 276) Kmecl meni, da je radijska igra v sorodu z bralno dramo, torej tisto, »ki ne računa na uprizoritev, torej tudi ne na vidni odjem, ne na gledalce, marveč na bralca (npr. Goethejev *Faust*).« (prav tam) Ta opis pa zanemarja tiste komponente zvočno realizirane radijske igre, ki niso jezikovni, torej šume in glasbo – le-teh bralec ne more sprejemati na enak način kot poslušalec. Radijske igre se prav tako lahko berejo v tiskani obliki kot drame, a vendar ima poslušanje realiziranega besedila »dodano vrednost« v obliki nejezikovnih prvin, ki v nekaterih (posebno eksperimentalnih) radijskih igrah nosijo ravno toliko pomena kot jezik.

Več avtorjev pri obravnavi sprejemanja radijske igre poudarja njeno »intimnost«: kljub temu, da je radijska igra posredovana preko množičnega medija, naj bi se poslušalca dotaknila na zelo osebni oz. intimni ravni. Tako npr. Klemen Markovčič meni, da je radio kot najširši medij »paradoksalno, za svojega uporabnika tudi najbolj intimen. Še vedno je naš najtesnejši

sopotnik, radijska igra v vseh svojih oblikah pa naj bolj tankočuten sogovornik naših razmišljanj in občutij.« (2009: 77) Tudi Rosanda Sajko eno od svojih razprav začena z ugotovitvijo: »Najprej je treba poudariti, da je radijska igra intimni medij.« (2006a: 91) Pavis nekoliko mistično navaja, da

[r]adio vedno znova odkriva intimističen, skoraj religiozen vir govora; vrača nazaj v paradiž, ko je bila književnost zgolj ustno izročilo. Radijski poslušalec, ki ni prikovan na svoj stol kot pri televizijskem gledališču, se pri poslušanju znajde v položaju, ki je blizu sanjarjenju. S pomočjo radia se predaja nekakšnemu notranjemu monologu; njegovo telo je skoraj nesnovno, ko sprejema okrepljeni odmev sanj in utripov. (1997: 611–612)

Lučka Gruden poskuša to mistično dimenzijo »intimnosti« nekoliko precizirati in definirati z občutkom, da govorca in poslušalca pri radiu loči »samo (občutena) intimna razdalja.« (2001: 33) Kolikor razumem, naj bi to pomenilo, da se poslušalcu zdi, da se dogajanje v radijski igri dogaja zelo blizu, celo v domu poslušalca, da torej govorec na radiu govori neposredno blizu poslušalčevemu ušesu. Ta »intimnost« naj bi bila po njenem tudi značilnost drugačnih radijskih oddaj, npr. radijskih prenosov javnih dogodkov (prav tam), intimnost pa pomeni, da

se poslušalec izolira od neposredne okolice in se intimno vključi v igrano dogajanje, četudi v prostoru, kjer posluša, ni sam. Občutek, da se igra dogaja prav njemu ali vsaj, da je neposredno navzoč v najbolj intimnih trenutkih koga drugega, najbrž povzroča veliko *občutljivost za vse* izrečeno in nasploh – zvočno izraženo: na radiu udarjajo npr. kletvice in kriki bolj grobo in pretresljivo, nežnosti pa segajo bolj globoko v notranjost kot če bi bil z dodatkom vizualnega zožen prostor domišljije in lastne prisotnosti. (prav tam: 35)

To poudarjanje mistične dimenzije »intimnosti« radia pri več avtorjih se mi zdi pretiran poskus poudarjanja posebnosti medija z namenom njegove emancipacije in popularizacije. Zdi se, da če pripišemo posebno mistično dimenzijo poslušanju radijske igre, bi jo prav tako morali pripisati tudi glasnemu branju literarnih besedil npr. otrokom ali v okviru literarnih večerov, saj se tudi ta oblika sprejemanja literature dojema le skozi sluh – ali pa tihemu, samotnemu zasebnemu branju pisnega oz. tiskanega literarnega besedila, s katerim bralec lahko prav tako splete tesen odnos. Verjetno želijo avtorji s to »intimnostjo« poudariti, da si vsak poslušalec izriše svojo sliko dogajanja, vendar je to prav tako značilnost branja literarnih besedil brez ilustracij – tudi tam je vsako besedilo tudi v domeni posameznega bralca, ki si sam ustvari svojo podobo likov, prostorov in dogodkov.

3.5 Radijska igra za otroke: specifičnost mladega poslušalca

Besedila, ki jih obravnavam, družijo njihova ciljna publika, in sicer so vsa namenjena otroškemu poslušalcu. Radijske igre za otroke so tiste, ki se prilagajajo otrokovemu dožemanju sveta, izkušnjam in znanju ter so primarno namenjene mlajšim poslušalcem. Strinjam se z uvodno tezo Rosande Sajko, da bistvenih oblikovnorealizacijskih razlik med

besedili oz. igrami za odrasle in otroke ni. »Realizacijsko estetske zakonitosti so pri obeh enake, saj tako prva kot druga ustvarjata samo z besedami in zvoki. Če izvzamem tematski in idejni vidik, 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 slehernemu delu samo v korist.« (2006b: 8) Ta trditev je tudi v skladu z delitvijo na otroške radijske igre, ki temeljijo predvsem na dialogu, in »specifično zvočne, zvokovne strukture.« (Sajko 2006a: 92) Ta delitev se namreč pokriva z zgoraj opisano delitvijo na tradicionalno in eksperimentalno radijsko igro, ki torej velja tudi za igre za otroke. V prvi skupini so igre, katerih temelj je dialog, skozi katerega so karakterizirani liki in razmerja med njimi – »[t]o vrsto radijske igre lahko imenujemo klasična dramska igra. Lahko jo uvrstimo tudi med mladinsko dramatiko.« (prav tam: 91–92) Druga skupina, ki ustreza eksperimentalni radijski igri za odrasle, obsega precej manj del (Sajkova omenja le dela Franeta Puntarja, igro *Petelin se sestavi* Daneta Zajca in *Čudovito mesto Nigagrad* Toneta Pavčka), za katera je značilna predvsem inventivna raba zvočnega gradiva. Brez šumov in glasbe te igre ne bi mogle obstajati oz. bi bile v svoji povednosti zelo osiromašene, saj sta ti dve izrazili prav tako pomembni kot človeški glas v dialogu. Tema dvema temeljnima oblikama radijske igre za otroke se pridružujejo dela, ki temeljijo na glasbi, torej »žanr, ki ga pogojno lahko imenujemo radijskoigrski mjuzikl ali opereta ali celo opera za otroke.« (prav tam: 92)

Razlike med radijsko igro za otroke in tisto za odrasle torej načeloma niso oblikovnorealizacijske, temveč vsebinske, tematske in idejne: mlajšega poslušalca bodo pritegnile drugačne zgodbe kot odraslega, saj mu vsebine literature za odrasle včasih še niso intelektualno dostopne, rajši pa bo morda prisluhnil pravljicnim zgodbam, ki ga predstavijo v čudežne svetove. Temu prepričanju pa nasprotuje Klemen Markovčič, ki meni, da morajo literarna besedila za otroke od publike zahtevati več, saj se otroci in mladina ukvarjajo z istimi vprašanji kot odrasli (2009: 78). Po njegovem so pravljicne vsebine primerne le za najmlajše poslušalce (prav tam).

Pri definiranju otroškega ali mladostnega sprejemnika literature – tako tiskane kot predvajane – je ključna starostna stopnja ciljne publike (prav tam: 77). Markovčič otroke in mlade, ki jim je v Sloveniji namenjena radijska igra, razdeli na tri starostne skupine (prav tam: 78):

1. **Predšolski otroci**, ki naj bi bili »najbolj množično in hvaležno poslušalstvo«, za katerega so v ospredju pravljicni žanri. Ti naj še ne bi bili sposobni moralne presoje, literatura in njeni prenosilci pa naj bi v tem obdobju »moralno postavili na pravljicne vsebine in spodbujanje estetskega čuta«. Gre torej za prva srečanja z literaturo in z

radijskim medijem, ki naj bi otroka na začetni stopnji naučila poslušanja in mu spodbujala domišljijo.

2. **Skupina od 6 do 10 let**, »kjer naj bi mladi poslušalec že iskal in moral tudi najti bolj strukturirano pripovedno, tematsko in radiofonsko obliko«. Tu se že lahko pojavijo zahtevnejše tematike, ki morajo biti v svoji obravnavi prilagojene ciljnemu poslušalstvu.
3. **Skupina od 10 do 14 let**, ki naj bi bila najzahtevnejše mlado poslušalstvo. Obseg produkcije radijskih iger za to skupino je v Sloveniji manjši kot za prvi dve.

Tematike, s katerimi se lahko ukvarja radijska igra za otroke, so od druge starostne skupine lahko že enake tistim, s katerimi se ukvarjajo igre za odrasle, le da morajo biti sporočilno in estetsko prilagojene mlajšemu sprejemniku. »Gre za teme, o katerih otrok razmišlja, zaradi katerih doživlja dvome, pomisleke, strahove in podobno, v svoji okolici pa ne najde odmeva ali odgovorov nanje.« (prav tam) Markovčič meni, da radio pogreša zahtevnejše teme v radijski igri za otroke in da je vsako samoomejevanje glede tematike iger za otroke »nepotrebno, odveč in celo škodljivo«, saj to poslušalce le podcenjuje. Podobno Franček Rudolf ugotavlja, da radio v povezavi z aktualnimi, tudi satiričnimi temami pri vsebinah za mlade »nikoli ni tvegalo niti toliko, kot tvega običajna mladinska književnost, ki vsaj poskuša načeti kakšne aktualne teme iz vsakdanjega življenja, pa četudi močno idealizirane. Tako so pravzaprav radijske igre vedno bile nekakšni izdelki za zelo majhne, najrajši kar predšolske otroke.« (2009: 86–87) Oba avtorja si želita kompleksnejših radijskih iger za mladino, ki bi se lotevale aktualnih, zahtevnih tem, ki otroke in najstnike zanimajo. V Sloveniji se je namreč uspešno gojila predvsem radijska igra za najmlajšo starostno skupino, za tiste, ki so jo že prerasli, pa bogate ponudbe radijskih iger ni bilo. Obravnavane igre vsaj delno potrjujejo to tezo, saj je pet od njih takih, ki so najprimernejše za najmlajše, le dve pa sta taki, da sem ju uvrstila med igre, primerne le za najstarejšo starostno skupino.

Obstajajo seveda tudi dela, ki so zanimiva tako za odrasle poslušalce kot za otroke na različnih razvojnih stopnjah. Ta možnost je produkcijsko zahtevnejša, a zato tudi umetniško učinkovitejša in lahko ima za rezultat umetniško prepričljiva dela. Za to usmeritev naj bi si že od srede šestdesetih let prizadeval Radio Ljubljana in podpiral »takšna dela, ki so bila zanimiva za najmlajše in za malo starejše otroke, za mladostnike in celo za odrasle. In to se je kar dostikrat obneslo.« (Sajko 2006a: 93) Med obravnavanimi igrami sta taki Puntarjevi *Ha* in *Hojladrija*, ki sta najzahtevnejši tudi v tehničnem pogledu.

4 Položaj radijske igre v Sloveniji

V Sloveniji se s produkcijo radijske igre ukvarja le osrednja medijska hiša, Radiotelevizija Slovenija. Ustvarja in predvaja jih praviloma tretji program ARS, nekaj pa tudi Radio Maribor. Arhivski oddenek RTV-ja je že leta 1995 hranil več kot 4500 posnetkov radijskih iger (Jan 1995: 8),⁷ od tega jih je 948 otroških,⁸ vsako leto pa ustvarijo okoli 80 novih del (Jan idr. 2000: 1723).⁹ Radijske igre, ustvarjene v Sloveniji, so po mnenju več piscev na visokem umetniškem nivoju, v strokovni javnosti pa niso dovolj popularne in priznane. To velja predvsem za radijske igre za odrasle, pri otroških pa je situacija nekoliko drugačna, saj so pri publiki bolj priljubljene.

Aleš Jan je ugotovil, da »[p]opularnost radijske igre tako teče vzporedno s popularnostjo radia kot medija« (prav tam: 1716) – pojavila se je hkrati z začetkom rednega oddajanja Radia Ljubljana leta 1928 in bila zelo priljubljena vse do iznajdbe televizije, ki je radio na videz zasenčil; nato pa se je izkazalo, da stari medij ni nikoli izgubil svoje veljave (prav tam).

Različni avtorji izpostavljajo problematičen položaj te umetniške zvrsti. Aleš Jan po eni strani npr. opozarja, da administracije radijskih postaj pogosto ne zanimajo radijske igre, po drugi strani pa gre pri njej za »enega izmed najmočnejših izvoznih artiklov in promotorjev slovenske kulture.« (prav tam: 1717) Po njegovem je poslušalstvo za radijsko igro dovolj zainteresirano in je njeno poslušanje široko priljubljeno, produkcija radijskih iger pa je tudi cenovno najugodnejša oblika narodove umetnosti, zato kritično gleda na odločitve administracij, da se zmanjšujejo sredstva za njeno produkcijo.

Celo Radio Slovenija naj bi namreč preslabo skrbel za tovrstni program, saj je delež igranega programa na radiu v Sloveniji po podatkih Lučke Gruden le 6 promilov, kar utemeljuje »obrambno držo« teoretikov in praktikov radijske igre. Ista avtorica tudi poudarja še eno paradoksalno situacijo, v kateri se nahaja radijska igra:

[N]astaja po principih visoke kulture, uporablja pa enega najbolj »množičnih« medijev s poudarjeno informativno in razvedrilno vlogo in z veliko promocijsko močjo. Dva povsem različna procesa torej, dva vsaj na prvi pogled izključujoča se profesionalna pristopa in domnevno dve – kot pogosto nakazuje prevladujoče vzdušje – diametralno nasprotni stopnji nujnosti, »resnosti« in uporabnosti končnih izdelkov; enih s hitro in drugih s počasnejšo frekvenco, enih »resničnih« in drugih fiktivnih, enih za »široke množice«, drugih pa za »peščico« poslušalcev. (Gruden v Jan idr. 2000: 1723)

Gre torej za nenavaden položaj visoko umetniške zvrsti sredi prevladujočega stvarnega, informativnega, faktično usmerjenega oz. razvedrilnega programa. Radijska igra je vezana na

⁷ Novejšega podatka o skupnem številu radijskih iger v arhivu nisem našla.

⁸ Podatek z dne 5. 5. 2016, posredovan s strani Bojana Kosija iz arhivskega oddelka RTV-ja.

⁹ Gruden (2001: 146) navaja, da je bilo npr. leta 1997 na Radiu Slovenija posnetih in predvajanih 70 iger.

programski tok, v katerega je vpeta prav tako kot ostale radijske vsebine. Če jo poslušamo izolirano, ta kontekst seveda odpade – pri tem se je potrebno vprašati, koliko poslušalcev več ur zdržema zbrano poslušati radijski program in tako lahko dojame posamezne programske vsebine v kontekstu predhodnih in sledečih oddaj in koliko se jih odločiti vključiti radijski sprejemnik (ali v sodobnejšem času, ko je radijskemu programu RTV-ja mogoče neposredno slediti tudi preko interneta, računalnik) le z namenom poslušanja določene oddaje, v tem primeru radijske igre. Iz programskega konteksta še bolj iztrgano je poslušanje iger preko spletnega arhiva RTV-ja ali z nosilcev zvoka, ko poslušalec ni več vezan na določen čas oddajanja, temveč lahko s poslušanjem začne kadarkoli, oddajo prekine, jo poslušati znova in morda konča kdaj drugič. Lučka Gruden (2001: 66) poudarja vpetost v kontekst medija in radijsko igro predstavlja kot nasprotje informativnim radijskim zvrstem, sama pa menim, da je s stališča poslušalca, ki se odloči poslušati le eno oddajo, kontekst nekoliko manj pomemben. Za raziskavo radijskih iger v magistrski nalogi sem jih poslušala izolirano od programskega konteksta, saj so posnetki starejših radijskih oddaj dostopni kot posamezne zaključene celote in ne kot programski tok.

Po mnenju Lojzeta Smaska je radijski igri posvečene tudi premalo pozornosti kritiške javnosti, kar bi po njegovem lahko popravili tako, da bi radijske postaje pošiljale kritikom posnetke na tonskih nosilcih še pred predvajanjem za javnost, »tako kot pošiljajo založbe svoje knjige« (Smasek v Jan idr. 2000: 1720), da bi lahko kritiki javnost dovolj zgodaj opozorili na prihajajoče radijske igre. Ta problem je povezan z dejstvom, da »se oddajanje radijske igre opravi samo enkrat, ob točno določenem času, in običajno zelo dolgo ne pride do ponovitve« (prav tam). Po drugi strani pa Lučka Gruden meni, da »je igrani program del stalnega radijskega arhiva, namenjen večkratnemu predvajanju« (2001: 150). »Zelo dolgo« je sicer relativen pojem; Franček Rudolf meni, da je radijsko igro mogoče ponoviti vsake tri leta (2009: 86), pri čemer je iz konteksta razvidno, da se mu to zdi dovolj pogosto, da radijska igra doseže široko množico poslušalcev. Za aktualnost kritik v časopisju in drugih medijih pa so tri leta seveda predolgo obdobje. V sodobnejšem času moramo tudi spet računati s tem, da del poslušalstva radijske igre ne bo poslušal, ko bo le-ta na rednem sporedu, temveč ob svojem času preko posnetka, če bo ta javno dostopen v digitalni obliki. Vsekakor pa drži, da je radijska igra v medijih malo prisotna. Lojze Smasek si želi, da bi se z njo ukvarjalo več kritikov, saj bi to pomenilo tudi večje zanimanje širše javnosti.

Glede radijske igre na splošno oz. posebej za odrasle se avtorji torej strinjajo, da bi ji bilo treba v sodobnem času posvetiti več medijske pozornosti, saj je zanimanje zanjo po njihovi oceni pri poslušalstvu veliko. Trdijo, da gre za obliko umetnosti, ki je zelo kvalitetna in ki

Slovenijo uspešno predstavlja tudi v tujini, npr. na mednarodnih festivalih, kjer slovenski avtorji prejemajo visoka priznanja (Jan 1995: 8). Menim, da avtorji prav zaradi preztosti te oblike umetnosti toliko bolj poudarjajo njen pomen za narodno kulturo, saj si želijo njene še večje prepoznavnosti in si prizadevajo za njeno popularizacijo. Posebej za zadnje obdobje so značilni pomanjkanje kadrov in financiranja, v zadnjih petnajstih letih pa tudi »kriza besedil« – pomanjkanje izvirnih besedil radijskih iger, ki jih vse bolj nadomeščajo priredbe (Kožar 2016). Trekman celo meni, da je čas radijskih iger minil, da je radijska igra »dandanes že skorajda polpreteklosti zapisan[a] umetnostn[a] zvrst« (2006: 153), torej da je čas njene najvišje uspešnosti mimo.

Slovenska radijska igra se je že od začetka posvečala tudi mlajšemu poslušalstvu, saj so bile tudi med prvimi poskusi radijske igre take za otroke (Jan 1995: 4). Načrtno se je radijska igra za otroke na Radiu Ljubljana začela gojiti že kmalu po drugi svetovni vojni, vsaj od leta 1965 je bila sprejeta kot dramaturško in estetsko enakovredna veja radijskoigrske umetnosti (Sajko 2006b: 12–13). Za njen razcvet Rosanda Sajko navaja različne vzroke: splošno jugoslovansko kulturno politiko, ki je podpirala produkcijo mladinskih vsebin, bogato slovensko otroško književno tradicijo, zagon posameznikov, ki so v tistem trenutku delali na Radiu Ljubljana, enakovredne kriterije načrtovanja in vrednotenja radijskih iger za otroke in odrasle v okviru dramaturškega oddelka na tem radiu, uspešne avtorje in izvajalce, ki so imeli tudi podporo radijskega vodstva (prav tam: 67–68). Produkcija za otroke je bila torej dojeta kot enako pomembna in vredna truda kot produkcija za odrasle; Djurdja Flerè je zapisala, da so ustvarjalci sledili »zlatemu Župančičevemu pravilu, da je za otroke tudi tisto najboljše komaj dobro.« (Flerè 1993: 95)

Zanimivo je, da tudi avtomatsko shranjeni podatki v spletnem arhivu potrjujejo tezo, da so »radijske igre za otroke med najbolj poslušanimi« (Jan idr. 2000: 1716): največkrat poslušana radijska igra za odrasle, prvi del adaptacije Finžgarjevega romana *Pod svobodnim soncem*, je bila preko spletne strani poslušana le 165-krat, medtem ko najbolj poslušani posnetek v kategoriji »otroške« *Hektor 4. del: Hektor in male ljubezni* beleži 370 poslušanj. Dvanajst posnetkov med 49 otroškimi radijskimi igrami beleži več kot sto poslušanj, medtem ko je takih posnetkov v kategoriji »kulturno-umetniške«, kjer najdemo večinoma radijske igre za odrasle, le pet.¹⁰ Radijske igre za otroke se poslušajo tudi skupinsko v okviru vzgojno-izobraževalnega procesa, tako da je število potencialno še večje. Igre za otroke so med poslušalci torej bolj priljubljene in dosežejo večje število poslušalcev kot tiste za odrasle. V

¹⁰ Podatki iz spletnega arhiva RTV Slovenija z dne 18. 3. 2016.

Sloveniji ima radijska igra za otroke poseben status in ne stoji »v senci« igre za odrasle, temveč je, nasprotno, še bolj razširjena. Razvijala se je hkrati z igro za odrasle in pri produkciji ji je bila posvečena posebna skrb, ki jo je »ohranila na visoki umetniški ravni« (Jan 1995: 7).

Za Klemna Markovčiča radijska igra za otroke predstavlja »plemenit žanr in dobro vzgojno sredstvo, ki pa je, kljub morda sentimentalnemu pridihu, danes premalo izkoriščeno.« (2009: 81) Poudarja, da radijska igra lahko predstavlja otrokov »prvi stik z literaturo in njeno dramsko interpretacijo« (prav tam: 77), zato je njeno produkcijo in recepcijo pomembno spodbujati. Po mnenju Vilme Štritof Čretnik je velik izziv tudi problematika distribucije radijskih iger, ker »[t]radicionalnega poslušanja radia pravzaprav ni več.« (2009: 82) Zato je potrebno iskanje novih načinov pritegovanja publike: omenjene so možnosti dostopanja do radijskih iger preko spleta in aktivnega soustvarjanja iger, tematske delavnice, srečanja z avtorji in ustvarjalci v živo. Radio Slovenija pa se po njenem mnenju »ta trenutek, žal, noče ali ne zna z omenjenimi problemi niti zares soočiti, kaj šele resno ukvarjati.« (prav tam: 82–83) Ta pogled je blizu kritiki Aleša Jana, da administracije radijskih postaj krčijo sredstva za produkcijo radijskih iger; radijske postaje si torej ne prizadevajo dovolj za sistemsko spodbujanje tako produkcije kot distribucije radijskih iger tako za odrasle kot za otroke. Kljub temu naj bi radijske igre po njenem mnenju še vedno dosegale »precejšnje število mladih poslušalcev, njihovih staršev in prijateljev.« (Štritof Čretnik 2009: 83) Njihovo poslušanje je pogosto predvsem znotraj šol in vrtcev kot organizirana dejavnost: Franček Rudolf je »opazil, da radijske igre živijo svoje dodatno življenje na kasetah, ki jih posnamejo spretno vzgojiteljice v vrtcih ali učiteljice nižjih razredov. Radijske igre oživijo, ko postanejo del vzgojno-izobraževalnega sistema.« (2009: 87) Vida Medved Udovič (2011: 308–309) celo opozarja, da recepcijo radijskih iger spodbujata tudi kurikulum za vrtce in učni načrt za slovenščino v osnovni šoli, torej je recepcija radijske igre pri mlajšem poslušalstvu tudi institucionalno utemeljena. Pouk književnosti naj bi namreč razvijal tudi zmožnost poslušanja. V vrtcu tako »skoraj 70 % vzgojiteljic ponudi otrokom radijsko pravljico pred spanjem in le 17 % jih radijsko igro obravnava kot del vzgojnega programa.« (prav tam: 309) Tudi večina osnovnošolskih učiteljev na razredni stopnji vključuje v svoj pouk poslušanje radijskih iger (prav tam: 311).

Tudi radijska igra za otroke se uspešno predstavlja na mednarodnih festivalih; konkurenčna je tudi na nivoju tehnične izvedbe (Štritof Čretnik 2009: 82). Ena od obravnavanih radijskih iger iz leta 1975 je bila nagrajena, in sicer je *Hojladrija* prejela več nagrad na Tednu radia JRT v Ohridu (Puntar 1993: 91).

Drugi podatki o tem, koliko je poslušanje radijske igre res razširjeno in koliko poslušalcev doseže, nisem našla – vse ocene, ki jih navajajo različni avtorji, so zelo splošne in opisne in ne temeljijo na anketah ali drugih empiričnih raziskavah. Poudarjanje, da doseže veliko število poslušalcev in da se ti zelo zanimajo zanjo, je delno morda posledica prizadevanja za njeno popularizacijo in ne popolnoma realno stanje. O razširjenosti poslušanja radijskih iger in strategijah poslušanja bi bilo torej za natančnejšo oceno stanja potrebno pridobiti empirične podatke. Zanimivo projekcijo stanja zapiše Vinko Möderndorfer, katerega mnenje je, da se bo poslušalstvo radijske igre še skrčilo, zato pa bo postala ta oblika umetnosti bolj ekskluzivna in bo obdržala visoko estetsko vrednost:

Radijska igra ne bo nikoli izgubila svojega kulturnega in umetniškega pomena. In tudi svojih poslušalcev ne. Morda bo sčasoma postala, sredi elektronskega sveta, še večje zavetišče za besedo, za literaturo. Predvidevam, da bo radijska igra v prihodnosti nekakšen azil za umetnost, saj ne bo in ne more biti podvržena takšni komercializaciji, kot so ji lahko druge vrste umetnosti, in bo zato njeno poslušalstvo vedno bolj resno, vedno bolj izbrano, vedno bolj kultivirano ... (Möderndorfer v Jan idr. 2000: 1722)

Te ugotovitve se bolj nanašajo na radijsko igro za odrasle kot za otroke, saj ne upoštevajo institucionaliziranega sprejemanja iger v okviru vzgojno-izobraževalnega procesa in tudi ne didaktičnih in razvedrilnih funkcij, ki so značilnejše za radijsko igro za otroke kot tisto za odrasle. Menim pa, da so vsaj delno utemeljene.

5 Radijske igre za otroke iz leta 1975

Kriterij, po katerem so izbrane radijske igre za obravnavo v tej nalogi, je časovni: analiziram igre, ki so bile poslušalstvu predstavljene leta 1975, v »zlatem obdobju radijske igre«, kot je približno tista leta poimenovala režiserka Irena Glonar v televizijskem prispevku za *Osmi dan*. Tega leta je bilo na Radiu Slovenija premierno predvajanih štirinajst radijskih iger za otroke, ki so nastale v lastni produkciji. V desetletju 1970–1979 je bilo na leto od 13 do 23 tovrstnih premier (v povprečju 16,1 iger), torej je bilo to leto po produkciji malo skromnejše od povprečja v svojem času. Prva, *Skrivnost stolpnice 3*, je bila posneta še leta 1974, ostale pa leta 1975, čeprav so bila izvirna besedila, na katerih temeljijo posnetki, lahko napisana in izbrana za produkcijo že leto prej. Ob koncu leta je bila posneta še igra z naslovom *Vile, vale, voli*, ki pa je bila predvajana šele v začetku leta 1976 in je zato nisem uvrstila v obravnavo. Datum predvajanja igre *Srce*, ki naj bi bila posneta 17. marca 1975, v arhivu RTV ni zabeležen; tipkopis pa ima kot datum premiere zabeležen 16. 2. 1975, kar ni logično. Vseeno sem jo uvrstila med obravnavane igre, saj se vsaj letnici skladata. Da podatki morda niso docela zanesljivi, namiguje tudi razlika v dataciji dveh drugih iger: v bibliografiji Rosande Sajko na koncu njene knjige (2006b: 168) sta istega leta navedeni režiji še dveh. Puntarjeva *Biba leze* naj bi bila predvajana 2. januarja, *Otroci, otroci vsega sveta* Joška Lukeža pa 24. oktobra, medtem ko arhivski podatki navajajo, da je bila *Biba leze* posneta 1. 1974 in predvajana 1978, *Otroci, otroci vsega sveta* pa posneta in predvajana že 1971. Poleg tega se podatki iz arhiva RTV ne ujemajo vedno s podatki, ohranjenimi v originalnih tipkopisih iger, ki jih hrani Slovanska knjižnica v Ljubljani: *Dežela 36000 želja* naj bi bila npr. po podatkih RTV-ja premierno predvajana 12. januarja 1975, v tipkopisu pa je zabeležen datum 22. december 1974 »ob 8.05 v prvem programu« (Marodić 1974: 1) – kar je nekaj tednov pred tem, ko naj bi bila igra po podatkih RTV posneta. V teh primerih sem se načelno odločila, da bom upoštevala podatke iz arhiva RTV, in sem igre uvrščala v obravnavo glede na tamkajšnje podatke. Vsekakor pa bi se npr. pri sestavljanju popolne bibliografije ali zgodovinskega pregleda daljšega obdobja splačalo bolj upoštevati podatke iz primarnih virov, torej originalnih tipkopisov, in podatke preveriti tudi v dokumentih, kot so stari radijski sporedi, načrti dela ali pričevanja sodelujočih.

Deset iger je izvirnih radijskih iger, tri so adaptacije proznih del (*Dežela 36000 želja*, *Leteči deček*, *Divji labodi*), za eno pa ni mogoče ugotoviti, ali je najprej nastalo prozno besedilo ali besedilo za radijsko igro, ker sta obe datirani istega leta (*Pekarna Mišmaš*). Sedem besedil, torej polovica, je prevodov iz tujih jezikov, ostala dela pa so izvirno

slovenska.¹¹ V izbor sem zajela tudi prevode, ker se mi zdi pomembno preučiti vso produkcijo slovenskega radia v določenem obdobju, da bi ugotovili, kaj se je takrat predvajalo in poslušalo, poleg tega pa pri radijski igri ni pomembno le izvorno besedilo, temveč pristopi režiserja, skladatelja in igralcev, ki igro realizirajo v zvočni podobi. Avtorji, ki so bili zastopani s po dvema igrama, so bili Marjan Marinc in Frane Puntar ter srbski avtor Svetislav Ruškuc, ostali avtorji so prispevali vsak po eno besedilo. Med režiserji je bil najbolj produktiven Aleš Jan, ki je režiral štiri igre, sledita mu Marjan Marinc (tri igre) in Hinko Košak (dve igri), ostali režiserji pa so prispevali po eno igro. Dramaturginja pri produkciji vseh iger je bila Djurdja Flerè.

V knjižni izdaji sta bili natisnjeni dve od obravnavanih iger, in sicer Marinčeva *Skrivnost stolpnice 3* in Puntarjeva *Hojladrija*, ostala besedila pa so na papirju ohranjena le v obliki tipkopisov. Posnetke hrani arhivski oddelek RTV Slovenije, le *Pekarna Mišmaš* pa je bila izdana tudi na zgoščenki, tako da je lažje dostopna širšemu poslušalstvu.

Citati iz iger so načeloma zapisani po slušnem vtisu iz posnetka, razen tam, kjer jim sledi navedba vira; v teh primerih so citirani po knjižni izdaji ali po tipkopisih.

5.1 Marjan Marinc: *Skrivnost stolpnice 3*

Marinc je pisal partizanske igre, kasneje pa radijske igre in različna odrska dela, ki jih odlikuje visoka stopnja humorja (Smasek 1975: 301). Bil je eden najbolj plodovitih piscev slovenskih radijskih iger v obdobju po letu 1968; po pravilu je svoje igre tudi sam režiral (Sajko 2006b: 72). Mednje sodi tudi *Skrivnost stolpnice 3*, ki je bila sicer posneta še v letu 1974, predvajana pa v začetku 1975 – v obravnavo sem jo uvrstila glede na datum prvega predvajanja. Besedilo je bilo izbrano za odkupno nagrado na natečaju RTV Ljubljana (Marinc 1974: 1) in je (z manjšimi spremembami: pogovorni kratki nedoločniki so v knjigi dosledno zamenjani z dolgimi) izšlo tudi v tiskani izdaji njegovih izbranih iger *Srebrni konj in trinajst drugih* iz leta 1975.

Zgodba črpa iz sodobnega mestnega življenja: hišni svet stolpnice dodeli otrokom sobo na terasi. Otroci z navdušenjem uredijo prostor in ga spremenijo v uredništvo svojega časopisa *Metla*. Kmalu zatem se v bloku in okolici zgodi več primerov vandalizma: neki gospe ukradejo zaloge hrane, avtomobili imajo prerezane gume, prevrnjeni so zabojniki za smeti. Hišni svet za te prestopke okrivi otroke, čeprav ti krivdo zanikajo, zato jim odvzame sobo in

¹¹ Marodičeva *Igra* je bila najprej napisana v hrvaščini in takoj nato prevedena v slovenščino, tako da je bila predvajana kot slovenski izvirnik. Tako gre strogo vzeto za prevod, ki pa je zaživel kot izvirno slovensko delo.

prepove izdajati časopis. Otroci za pomoč prosijo kriminalista Smuka, ki ugotovi, da za kaznivimi dejanji verjetno stoji hišnik Pegl, in skuje načrt, kako ga lahko otroci razkrinkajo. Res se izkaže, da je hišnik hotel oddati sobo svojemu znanцу Modrinjaku za delavnico, zato je tega znanca pregovoril, da uničuje okolico. Otroci se izkažejo za nedolžne, zato hišni svet pionirski organizaciji dodeli več denarja.

Glavni junak igre ni noben posamezen otrok, temveč ti večinoma delujejo kot skupina. Njihovi glasovi so glasovi množice, ki nastopa kot enoten lik. V besedilu igre so sicer navedeni kot posamezniki, ki imajo vsak svoj glas in svoje besedilo:

MIHA: Morali bi obvestiti policijo.

JANEZ: Najprej si oglejmo, kaj je narobe!

TONE: Ne vidiš, da je vse narobe?

MIHA: Zlomili so nam metlo.

MAJA: Izpulili rožico v lončku! Ijuuu!

JANEZ: Odrkali liste zidnega koledarja in kaže že december, čeprav je šele maj.

TINA: Radiu so odščipnili žice.

JANEZ: Razbili so steklo na sliki starega očeta s sabljo.

TINA: Steklenico, kozarec in kahlico so zmetali v koš za odpadke.

TONE: Po mizi in stolih so polili črnilo.

MAJA: Uničili in strgali so ves papir za časopis.

MIHA: In sploh – katastrofa! (Marinc 1975: 289)

V slušno realizirani igri pa so glasovi otrok sicer različni, a ker o posameznih otrocih izvemo zelo malo, tako da kot posamezniki niso individualno oblikovani (večinoma niso omenjena niti njihova imena), se zlijejo v enotno množico, ki nastopa kot en junak. Individualno nastopita le Janez in Miha oz. Tone (v pisnem besedilu Miha, v posnetku pa Tone), ki po Smukovih navodilih uženeta hišnika in njegovega pajdaša, a tudi onadva nista psihološko poglobljena in o njiju ne izvemo nič več kot to, da nastopita v Smukovi zvijači. Vsi otroci so torej homogena skupina, ki so predstavljeni kot iznajdljivi, ustvarjalni in zagnani pionirji, ki se znajo dobro organizirati. Vsi so pozitivne osebe. Odrasli so bolj individualizirani, saj imajo imena, vsak svoj način govora ter svoje cilje in interese. Pomembne osebe med njimi so predsednik hišnega sveta, hišnik Pegl, Jernej Trepetlika, kriminalist Smuk in izdelovalec spominkov Jaka Modrinjak. Predsednik hišnega sveta je najizraziteje okarakteriziran s svojim načinom govora, saj se izraža obotavljajoče, z mnogimi ponavljanji, zatikanji in izrazi kot »kako bi se izrazil« in »torej«:

PREDSEDNIK: Torej, tako, kajne ... ? ... Jaaa ... khm ... khm ... Kako bi se izrazil? .. Torej, kakor smo rekli! ... Prostor na terasi, se pravi – sobo na terasi predajamo s tem v upravljanje našim otrokom. Tu bodo imeli svoj prostor ter tako, kakor smo rekli, kajne? ... V upravljanje, seveda! ... Naši otroci bodo tako rešili osnovno skrb, kakršne pač imajo otroci. Tudi mi, prebivalci-starši, smo rešili enega izmed problemov, kakršne pač imajo starši z otroki, kajne? (Marinc 1975: 284)

Tako je njegov govor prepoznaven za poslušalce, hkrati pa je predsednik tudi kakrakterno označen: je obotavljiv, neodločen človek. Kriminalist Smuk je najbolj pozitivna odrasla

oseba, saj pomaga otrokom odkriti resnico. Je na strani pravice, torej na strani otrok. Ostali trije odrasli so negativne osebe. Jernej Trepetlika je proti otrokom in njihovem časopisu, saj ti objavlja novice o tem, kako vedno znova prehitro vozi. Nastopa v vlogi »lažne sledi« v detektivski uganki, saj bi lahko bil kriv za vandalizem zaradi maščevanja nad otroki. Otroke namreč okrivi za denarno kazen, ki mu jo je naložil miličnik zaradi prehitre vožnje. Hišnik Ciril Pegl je najbolj negativen lik, saj je že od začetka jasno, da ne mara otrok in da prerad pije – ena od prvih novic iz otroškega časopisa je, da »je v vinjenem stanju neupravičeno zmerjal mirno se igrajoče otroke ter jim grozil z besedami, kakršne v tem časopisu iz vzgojnih razlogov ne moremo objaviti.« Je tudi materialist, saj meni, da bi bilo bolje oddati sobo in zanjo pobirati mastno najemnino, kot pa jo prepustiti v upravljanje otrokom. Njegov kolega Jaka Modrinjak/Modrijan (njegovo ime se v besedilu tipkopisa in knjige spreminja, v zvočnem posnetku pa je dosledno Modrinjak), ki govori z opitim glasom, se pojavi le v prizoru, v katerem ga dečka razkrinkata oz. se zaradi njune zvijače razkrinka sam. Ostali odrasli so prav tako nediferencirani kot otroci, saj predstavljajo zbor stanovalcev na sestankih hišnega sveta; slišimo njihove posamezne glasove, ki pa so glasovi množice in ne individualiziranih junakov. Stanovalci kot skupina niso niti negativne niti pozitivne osebe, temveč le ozadje dogajanja. Osebe, predstavljene pozitivno, so na strani otrok, pravice, resnice, so iznajdljive, podjetne in dobro organizirane. Negativna dejanja in značajske značilnosti pa so uničevanje okolice, pijančevanje, sovražna nastrojenost do otrok in spletkarjenje. Igra je brez moraliziranja na strani pozitivnih oseb, ki so na koncu tudi nagrajene. Z otroki kot pozitivnimi liki se mladi poslušalci z lahkoto poistovetijo. Igra je primerna za starejše poslušalce iz druge starostne skupine in predvsem za tretjo starostno skupino, saj obravnava detektivsko zgodbo iz sodobnega življenja, za katero je potrebnega nekoliko razumevanja »odraslih« družbenih struktur (hišni svet, detektivsko delo, vandalizem). Hkrati se ji pozna čas, v katerem je nastala, saj v njej igrajo vlogo družbeni pojavi iz prejšnjega režima: odrasli se med seboj nagovarjajo s »tovariš«, otroci pa ustanovijo »pionirski klub« in »odbor«. V igri ima pomembno vlogo pripovedovalec; njegova pripoved nosi večji del dogajanja kot pri večini ostalih iger. Na začetku uvede dogajanje in ga skozi igro povezuje s tem, da podaja informacije, ki jih zvočno ni bilo mogoče upodobiti. Govori z moškim glasom, ki se včasih hudomušno ustavi, da bi kramljajoče poudaril humor svoje razlage: »Otroci pa bi ne bili otroci, ko bi ne imeli skrbi, h h [muzanje], kakršne otroci pač imajo. In starši spet ne bi bili starši, ko bi ne imeli skrbi z otroki, e ... kakršne pač imajo – starši z otroki.« S tem poveča komunikativnost besedila, da se poslušalci počutijo bolj direktno, osebno nagovorjene, kot bi pripovedovalec spontano kramljal z njimi.

Posebnost te igre so izseki iz časopisa, ki so kolažno vstavljeni v besedilo. V pripoved pripovedovalca ali drugih oseb so vključene kratke novice, ki jih preberejo otroški glasovi. Otroci v njih obravnavajo teme, ki so jim blizu in ki zadevajo skupno življenje v stolpnici in okolici:

(Vsi glasovi, ki citirajo zapise v časopisu, so v rahlem odmevu).

JANEZ: Včeraj ob petih popoldne je nenadoma izbruhnil pretep med Lojzetom iz stolpnice tri in Luko iz stolpnice dve. Povod za medsebojni obračun je bila osebna žalitev, ker je Lojze rekel Luki, da ve o nogometu toliko kot njegova stara mama.

TONE: Opaziti je, da se Jože in Metka rada gledata. O nadaljnjem razvoju bomo še poročali.

MAJA: S cvekom, ki ga je včeraj prejel za neznanje zgodovine Marko,¹² se je povprečna ocena v III. c razredu zmanjšala za 2,4 odstotka. (Marinc 1975: 286)

Vključevanje teh besedil v radijsko igro je izvirno v primerjavi z drugimi igrami in dela besedilo bolj humorno, hkrati pa imajo tudi funkcijo na ravni zgodbe, saj Jerneju Trepetliki in hišniku novice niso všeč in želita prav zaradi njih prepovedati otroški časopis. Glasovi, ki novice prebirajo, niso individualizirani glasovi psihološko poglobljenih junakov, temveč so pravzaprav bližje pripovedovalcu, ki o dogajanju poroča »od zunaj«, z distance. To poudarja tudi posebna zvočna tehnika, ki loči dialoge od v besedilo vstavljenih časopisnih novic, saj so te, kot je razvidno iz zgornjega navedka iz besedila, »v rahlem odmevu« – glasovi odmevajo, kot bi govorci stali sredi velikega praznega prostora. Hkrati pa so tvorci teh člankov junaki igre, tako da se v časopisnih novicah združita dve ravnini igre oz. dve tehniki podajanja informacij v radijski igri: pripovedovanje zunanega, avktorialnega pripovedovalca¹³ in podajanje zgodbe skozi individualizirane glasove nastopajočih oseb.

Posnetek ne vsebuje glasbe in tudi raba šumov je skromna. Za dogajanje so ključni edinole brnenje hišnih zvoncev in loputanje vrat v prizoru, v katerem se stanovalci razburjajo nad hrupom in krivdo za predrzno zvonjenje naložijo otrokom, ter vzklikanje množice v prizorih s sestanki hišnega sveta. Vandalizem naj bi glede na izvirno besedilo ponazarjala tudi žvenketanje razbitega stekla in puščanje zraka iz zračnice, ki pa ju v posnetku ni slišati. V prizoru v bifeju, kjer dečka razkrinkata hišnika in Modrinjaka, je vzdušje v ozadju predstavljeno z značilnimi zvoki kavarne: pogovorom množice ljudi, smehom ter rožljanjem pribora in kozarcev; ob koncu prizora, ko se zlobneža stepeta, se zaslišijo udarci in vznemirjeno kričanje. Sicer pa glavnino dogajanja nosijo glasovi likov in pripovedovalca.

¹² Citirano po knjižni izdaji igre; v tipkopisu in radijski realizaciji je na tem mestu drugačen besedni red, in sicer: »S cvekom, ki ga je včeraj dobil Marko pri zgodovini, se je povprečna ocena v III. c razredu zmanjšala za 2,4 odstotka.«

¹³ Instanca pripovedovalca je v literarni teoriji značilna za pripovedna besedila, ne pa za dramska, med katera sem uvrstila radijske igre. A uporaba termina je v primeru radijskih iger upravičena tudi pri dramskih besedilih, saj pripovedovalec v bistvu »od zunaj« pripoveduje o dogodkih, ki so ključni za zgodbo, in daje smisel besedilu. Izraz »avktorialni« uporabljam, ker »pripoveduje tako, kot da vé za pravi smisel, pomen in s tem resnico o resničnosti, ki jo ustvarja s svojo pripovedjo.« (Kos 2001: 104)

5.2 André Maurois/Lojze Krakar: *Dežela 36000 želja*

Ta radijska igra je adaptacija francoske zgodbe iz leta 1928. André Maurois je napisal otroško povest *Le pays des trente-six mille volontés*,¹⁴ ki jo je Ivan Minatti po podatkih iz arhiva RTV-ja prevedel v slovenščino, a slovenska verzija očino ni bila nikoli objavljena v knjižni obliki, le Lojze Krakar jo je predelal v radijsko igro. Tudi francoskega originala glede na COBISS ne hrani nobena knjižnica v Sloveniji. Igra je bila po podatkih RTV-ja posneta 9. 1. 1975 in predvajana 16. 2. 1975, vendar originalni tipkopolis beleži, da naj bi bila premierno predvajana že 22. 12. 1974 – podatki se torej ne ujemajo.

Okvirna zgodba pripoveduje o Dorici in Jurčku, ki ju mama zvečer pošlje spat, in o Doričinem jutranjem prebujenju. V ta okvir je postavljena zgodba o Doričinem sanjskem potovanju po deželi 36000 želja – to ime uvede mama, ko na otroško neubogljivost odgovori z »No, ta je pa lepa! Prav vsakemu otroku bomo izpolnili vseh njegovih šestintrideset tisoč želja!«¹⁵ Ko Dorica zaspi, sanja, da potuje po magični deželi, kjer se spremeni v vilo, sreča brata Jurčka in druge prijatelje, na koncu pa jih vse pričaka nauk, da je svet, v katerem se takoj izpolnijo vse želje, zanimiv le za kratek čas, zato si zaželijo domov. Jutro v resničnem svetu predstavlja konec sanjskega potovanja.

Zgradba zgodbe je linearna, posamezni prizori so nanizani v kronološkem zaporedju. Igra je privlačna predvsem zaradi magičnih in eksotičnih podob, ki jih »naslika«: peščene puščave, čudežnega vrta, Doričine obleke iz nebesne modrine, letočih otrok-vil, kraljičine palače ipd. Zaradi preproste zgradbe, privlačnih podob in glavnih likov, ki so tipični igrivi otroci, je razumljiva in primerna že za najmlajšo starostno skupino poslušalcev. Posebno izpostavljenega moralnega sporočila ali nauka igra nima, morda lahko nauči le to, da hipno izpolnjevanje vseh želja ni vedno zabavno, saj si otroci po nekaj dogodivščinah v čudežni deželi kmalu zaželijo domov. Za odraslega ali bolj razgledanega otroškega poslušalca so posebno zanimivi citati ali namigi iz mitologije (ime orla Jupitra), zgodovine (faraon, Konfucius) ali drugih literarnih del: hišica, podobna »oni, ki sta jo imela Janko in Metka,« Dorica nepopolno zrecitira de La Fontainovo basen o murnu in mravlji.¹⁶ Te intertekstualne navezave namigujejo na Doričino sanjsko spominjanje stvari, s katerimi se je srečala v

¹⁴ Pod tem naslovom jo navajajo spletne knjigarne in Wikipedija. RTV iz neznanega razloga navaja naslov *Terrain de 36.000 souhaits* (Štritof 2015a, dostop 18. 5. 2016). Maurois (pravo ime Emile Herzog) je pisal prozo, posebno literarizirane biografije (de Boisdeferre 1961: 227–228).

¹⁵ V tipkopisu s tipkarsko napako: »bomi izpolnili« namesto »bomo izpolnili« (Maurois 1974: 3). Tipkopisi imajo več tipkarskih napak, kar dokazuje, da ta besedila niso bila namenjena tiskani objavi in zato ne lektorirana.

¹⁶ Pod naslovom *Škržat in mravlja* v prevodu Marije Javoršek je objavljena v de La Fontaine (2001: 5), prevod iz *Dežele 36000 želja*, ki se začne s »Čulo murnovo se petje / vse poletje«, v slovenščini verjetno ni bil objavljen.

budnem stanju – njen brat je npr. pred spanjem bral knjigo o faraonih. Dialog gradi na nesmiselnih situacijah, predvsem na sprevračanju dejstev: Dorica med izpitom krokarju da same napačne odgovore na njegova vprašanja, nato pa se izkaže, da krokar niti sam ne ve pravih odgovorov: »Draga deklica, najbrž si pozabila, da sem jaz tu zato, da sprašujem, ne pa, da odgovarjam! Končno pa je v čarobnem vrtu osem krat šest, kakor se pač komu zdi.« Edina deklica, ki na matematično vprašanje odgovori pravilno, ne opravi izpita in ji krokar prepove vstop v čarobni vrt.

Glavna oseba zgodbe je Dorica s tipičnim dekliškim glasom, ki jo označi kot otroka. Predstavlja običajno majhno deklico, s katero se je poslušalcem lahko poistovetiti: je radovedna, igriva, ima veliko domišljije in želje po dogodivščinah, nad pravljичno deželo je zelo navdušena. Nima več pregleda nad zgodbo kot poslušalci; tega ima pripovedovalec (z moškim glasom), ki se osebno ne vpleta v dogajanje in nima lastnih značilnosti. Deluje kot avktorialni pripovedovalec iz tiskanih proznih besedil, saj pozna junake, okoliščine dogajanja in poslušalcu posreduje glavne informacije. Pojavi se na začetku zgodbe, nato povezuje različne prizore med popotovanjem po čarobni deželi in nazadnje spregovori še na koncu, ko zgodbo zaključi. Ostali glasovi, ki se pojavijo, so glasovi otrok, ki jih Dorica pozna v svojem budnem življenju in s katerimi se sreča v sanjah (sošolki Cvetka in Marjetica, brat Jurček, sosedov Janezek), in čudežnih bitij iz sanjske dežele (faraon, dežurni krokar tovariš Konfucius, gospa Višavska, orel Jupiter, vratar golob, vilinska kraljica, gospod Preklja, Adela). Otroci govorijo z otroškimi glasovi, ostale osebe pa z glasovi odraslih ljudi; po jezikovni plati pa se ne razlikujejo posebej. Besedilo je načeloma prozno, vanj pa je vstavljenih tudi nekaj verzov, in sicer pravila vilinske dežele, ki jih kraljica zrecitira Dorici.

Zvočni učinki so večinoma glasbene narave, in sicer instrumentalna glasba, ki na začetku uvede zgodbo in jo na koncu zaključi, tako da doda pripovedovalčevemu okviru še enega, širšega. Prevladuje igriva in zasanjana melodija violine. Igrivi vodilni glasbeni motiv, ki uvede igro, se nato ponovi še sredi nje med letom otrok-vil. Melodija, ki igro zaključi, pa je umirjena in skupaj z utišanim pripovedovalčevim glasom poda počasen, miren konec igre. Znotraj zgodbe ima glasba večinoma dekorativno vlogo, torej pripovedi ne dodaja posebnega pomena in ne nosi dela zgodbe, temveč mu da melodično zvočno ozadje in uvaja nove pravljичne prostore in figure. Ko gospa Višavska pokliče orla Jupitra, se na primer zasliši hitra, živahna glasba iz violine, ki napove orlov prihod in ponazarja njegov let. Glasba na splošno podlaga predvsem pripovedovalčeve monologe, tako da poudarja pravljичnost in čarobnost dogajanja, med dialogi med junaki pa je večinoma odsotna.

Šumi so večinoma omejeni na realistično ilustriranje dogodkov, jasnih iz dialoga: tiktakanje ure, odpiranje vrat, koraki, ropot dvigala, trkanje, vrskanje otrok v ozadju. Čaranje je prikazano z visokim »cin« na tolkala. Napisano besedilo je skromno z navodili za zvočno opremljanje, večinoma se ta nanašajo na artikulacijo govora, npr. »DEKLAMIRA«, »ZAČUDENO«, »HRIPAVO«, »ZAKLIČE« (Maurois 1974: 7–9). Tipkopis sicer navaja navodila kot »TRENUTEK PREMOR – OBE MIZI IZGINETA«, »UDARI S PALICO«, »HRUP« (prav tam: 17), vendar ti šumi v posneti igri niso posebej izraziti (izginjanje miz je celo popolnoma vizualni dogodek, ki se ga zvočno ne da nedvoumno predstaviti, kot vsi uroki s čarobno palico ga simbolizira le udarec na glasbilo).

5.3 Frane Puntar: *Ha*

Frane Puntar je bil najizvirnejši avtor radijskih iger za otroke oz. »pravih partitur za glasbeno-zvočne slikanice povsem novih, modernih radijskih pravljic in razigranega fantazijskega razkošja za vesoljno poslušalstvo vseh slojev in starosti« (Flerè 1993: 95). Njegove otroške igre sodijo v vrh evropske radijske dramatike; napisal jih je kar devetintrideset (Sajko 2006b: 131). Leta 1976 je zanje prejel nagrado Prešernovega sklada in je do danes edini slovenski pisec radijskih iger, ki je prejel to odlikovanje. Rosanda Sajko pri njegovih igrah opozarja na posebne zvočne kvalitete, ki so jasne šele v vrhunski realizaciji – pri njegovih dramah ne gre le za literarna dela, temveč se jezik, glasba in šumi spojijo v enotno umetnino – »radijska igra kot literarno umetniško delo in radijska igra kot kompozicija z akustičnimi elementi.« (Sajko 1993: 105–106) Le v njegovem delu in še eni igri Daneta Zajca Sajko opazi spogledovanje s prvinami eksperimentalne radijske igre, za katero je značilno osamosvajanje zvočnih elementov (Sajko 1993: 105; glej tudi Sajko 2006b: 29; Sajko 2006a: 92). *Ha* je prejela odkupno nagrado na natečaju RTV Ljubljana 1974; COBISS nastanek tipkopisa postavlja v isto leto; podatek o datumu premiere pa v tipkopisu manjka (Puntar 1974: 1), zato upoštevam datum premiere 9. 3., ki je zabeležen v arhivu RTV.

V igri se človeški glasovi in zvoki glasbenih instrumentov enakovredno dopolnjujejo in skupaj tvorijo zabavno zgodbo o pogumni navihani harmoniki Ha, ki potuje po različnih krajih in išče težave, da jih lahko reši. Njena zgodba je epizodična, posamezni prizori so ohlapno povezani med seboj, Ha pa na postajah svojega potovanja sreča različne ljudi, živali in glasbila z njihovimi prepoznavnimi glasovi. Srečanja potekajo po enotni shemi: Ha pride v neznan kraj in sreča nekoga, ki ji potoži, da imajo v kraju ali deželi težavo, v katero je vpleteno neko glasbilo. Ha težavo spretno reši s pomočjo svoje iznajdljivosti in poguma.

Prizadeti se ji skušajo zahvaliti z mnogimi poljubi, ki se jim Ha izogne in nadaljuje svojo pot. Po tem vzorcu najprej reši violino Vi iz krempljev zmaja/basa Ba, tako da mu navije »ušesa« in s tem odstrani strune, izžene netopirja iz klavirja, naščuva osla na hudobni boben Bo in nazadnje reši neko deželo pred epidemijo trobent, ki so se preveč namnožile in pojedle vso polento, tako da jih ujame v mišolovke. Le epizoda z vojakom, ki mu Ha dokaže, da njegova puška pravzaprav ni puška, temveč piščalka, ne sledi istemu vzorcu. Na koncu se Ha in ena od trobent pridružita vsem ostalim glasbilom v orkestru.

Absurdna, a privlačna in zabavna zgodba z mnogimi ponovitvami istih besednih zvez, glasbenih motivov in situacij ter z raznolikimi tipiziranimi junaki je lahko primerna že za najmlajše otroke, ki se z njo lahko naučijo razlikovati zvoke različnih instrumentov in ki bi jih verjetno privlačili rime, veseli glasovi in živahne melodije. Igra se ne ukvarja s kakršnimikoli zahtevnejšimi etičnimi vprašanji in ne poskuša dajati nobenih naukov, česar sploh ne skriva; je »igra« v resničnem pomenu besede – igra se z jezikom (posebno z rimami) in glasbo, pri čemer mnogokrat variira ali ponavlja iste motive, npr. Hajin refren. Hkrati z najmlajšimi poslušalci lahko navduši tudi starejše in celo odrasle, ki jih privlačijo humor, živahnost in z realističnega zornega kota nesmiselno dogajanje.

Ha predstavljata dva zvoka: njen (človeški) glas in njen glasbeni glas, torej zvoki harmonike. Njeno besedilo je brala oz. zaigrala Svetlana Makarovič z močnim, izrazitim glasom, ki v veselem, zanosnem tonu poudarja Hajino veselje, optimizem in navdušenje ob dogodivščinah. Človeški glas pa spremljajo zvoki harmonike. Hajino potepanje po svetu že na začetku uvede značilna kratka melodija, ki se nato zasliši vsakokrat, ko Ha med enim in drugim prizorom odide v novo deželo. Tako ima ta melodija funkcijo členjenja besedila na prizore, s svojo živahnostjo karakterizira Ha in z muzikaličnostjo naredi igro bolj privlačno za poslušanje. Tudi ostali liki-instrumenti imajo vsak po dva glasova, človeškega in glasbenega, pri čemer se ta dva tonsko ujemata: violina govori z ženskim, visokim glasom, bas z nizkim moškim, boben pa globokim, votlo donečim. Poleg tega so negativna čustva izražena z neubranimi, nemelodičnimi toni, ki ustrezajo občutenju likov, npr. v prizoru, kjer boben prestraši harmoniko, ali ko se harmonika spotakne in pade po stopnicah. Tako glasbila nastopajo hkrati kot personificirana bitja s človeškim glasom in kot dejanski instrumenti, ki se oglašajo z glasbo. Zelo uspel pri kombiniranju obeh izraznih sredstev likov je boj med harmoniko in basom, pri katerem se borita tako na besednem kot na glasbenem nivoju:

Ha: [...] Dober dan. Harmonika Ha sem, če te zanima, in grem nad strašnega zmaja, ja ja!
bojevit glas harmonike

Ba: Jaaaa ... mmmmm ... amm ... pripravljam si kosilo mmm, violinico ... v sonati am! Njam!
cmokanje Pridi rajši jutri.

Ha: Ne! Zdajle se postavi v bran, če te je kaj med vrati!
Ba: Imaš sulico? Meč? Sekiro? Žago? Puško? Bombo? Top?
Ha: Nič od tega. Le pogumno srce v velikanskem mehu! *zajame sapo, pihanje*
Ba: Prazen meh – za smeh! Z njim straši ptiče, ne zmaje! Preluknjam ti trebušček! *nizki, grozeči glasovi basa*
Ha: Med rebrca te sunem! *harmonika*
Ba: Grrrr! Sprešam te v papirček! *bas*
Ha: Odpihnem te ko muho! *harmonika*
Ba: Nategnem te v ravniloooo! *bas*
Ha: Pohodim te ko črva! *harmonika*
Ba: Uuuh, izpulim ti vse tipke! *bas*
Ha: Vrat ti zavijem! *harmonika*
Ba: Napihnem te v balon! *bas*
Ha: Obraz ti spraskam! *harmonika*
Ba: He he he! Scefram te, hee, zmanem! *bas*
Ha: Vržem te v vodo! *harmonika*
Ba: Obesim te na vejo! *bas*
Ha: *zajame sapo* Napolnim te z mravljinici! *harmonika*
Ba: Rogače pošljem nadte! *bas*
Ha: *sopiha (navdušeno)* Odvijem ti ušesa! *zmagoslavna melodija harmonike*
Ba: Ne-e-e-e-e ušesa, ne-e-e-e ...
Ha: A-ha! Ušesa torej!
Ba: O, ne-e-e-e-e ... neeeee neee ...
Ha: Odvijem ti jih in z njih potegnem strune! Utihnil boš za zmeraj, požeruh! *v ozadju Bajevo stokanje*
Ba: O o o o o! O o o o oooooo.

Ha: Zmaj Ba je premagan! Zmaj zmajbasti leži brez strun na tleh! *zmagoslavna Hajina melodija*
»Bojni kriki« basa in harmonike so dejansko razločno prepoznavni toni obeh glasbil, ki zvenijo grozeče, kot napoved nasilja. Nizki basovski zvoki zvenijo bolj grozeče kot navdušeni toni harmonike, zato ostane tudi med bojem jasno, da je harmonika tukaj pozitivna oseba, s katero naj se poslušalec identificira. Hkrati z uspešnim kombiniranjem človeškega glasu in glasbenih tonov igra je igra hudomušna tudi na jezikovni ravni – v navedenem primeru so jezikovno izenačeni deli človeškega telesa in glasbil. Trebušček je harmonikin meh, bas ima rebrca, čez katera so napete strune, in dolg vrat, ki se ga lahko zavije, na koncu pa je bas premagan, ko mu harmonika navije ušesa – kar lahko kot boleča kazen deluje na človeškem telesu, v tem primeru pa so »ušesa« vijaki kontrabasa, s katerimi se napenjajo strune in ki so po obliki podobni ušesom. Ko se strune sprostijo in počasi odpadejo, postaja basov glas vse tišji in nerazločnejši, nato pa dokončno obnemi, kakor je avtor predvidel že v originalnem besedilu: »GLAS ZVENI VSE NIŽE, VSE BOLJ OHLAPNO, UTIHNEM« (Puntar 1974: 5). Bas se ne more oglašati brez strun, v radijski igri pa tisto, kar se ne oglašča, ne obstaja. Ali drugače povedano: tišina pomeni, da je bil zmaj premagan, saj z izginjanjem zvoka izgine iz igre in iz poslušalčeve zavesti. Ker se ne more več oglašati, ga ni. V tem smislu lahko ugotovitev R. Sajko, da »je govorec prisoten le, če govori in tako dolgo, dokler govori«

(2006b: 39) modificiramo v ugotovitev, da za dokaz prisotnosti oz. dejavnosti lika tukaj ni ključen le govor, temveč tudi glasba.

Jezikovna izvirnost igre se kaže predvsem na ravni rim, ki dajejo prizorom poseben ritem, npr. v pogovoru med Ha in črncem:

Ha: Nimate nobenih težav? Meni je prav! *dva tona harmonike* Grem. Kaj pa čem.

Črnc: Težave iščeš, tujka? Hehehe. *smeh*

Ha: Težave.

Črnc: Kako težave? *smeh*

Ha: Da, da, težave!

Črnc: Težave? Imamo čisto pravo težavo, težko ko svinec. *smeh*

Ha: Juhej! Brž povej!

Črnc: V klavir se je vselil netopir. *smeh*

Ha: O-ho!

Črnc: In ker hoče podnevi spati, ne moremo igrati!

Ha: Glej no!

Črnc: *smeh* In kaj naj storimo, da se ga znebimo?

Ista kombinacija besed, ki se rimajo, se tudi večkrat ponovi (v epizodi z netopirjem se rimi *netopir–klavir* in *netopirja–klavirja* pojavita vsaka po štirikrat, v epizodi z mišolovkami se ponovi rima *mišolovki–pokrovki* dvakrat, *mišolovke–pokrovke* trikrat, *mišolovko–pokrovko* štirikrat in *mišolovk–pokrovk* kar petkrat), tako da si je rime lahko zapomniti. Rime so preproste in zvenijo nekoliko naivno, otročje, kar v igro vnaša humor. Jezikovne igre so tudi onomatopoetske – Ha mora večkrat popravljati osebe (»Samo Ha!«), ki se ob njenem imenu začnejo smejati, misleč, da gre za onomatopoetski zlog »ha« (v smislu smejanja). Osel podobno odgovarja z »I-a«, kar po njegovem pomeni »Ja.«

Igra ne potrebuje glasu pripovedovalca, saj je vse dogajanje razumljivo podano skozi glasove likov in glasbo. Glasbeni vložki so instrumentalni, dopolnjujejo pa jih ploskanje in brundanje oz. mrmranje melodije, smeh in Hajino sopihanje. Hajin refren se večkrat ponovi, nekajkrat tudi v duetu z drugim glasbilom (z violino, s klavirjem), na koncu pa ga zaigra cel orkester. Glasbeni toni so ravno tako nosilci dogajanja kot jezik: ko se Ha vzpenja v stoto nadstropje, zaigra lestvico tonov od tonsko najnižjega do najvišjega, kar je v besedilu opisano kot: »VES OBSEG KLAVIATURE OD NAJNIŽJEGA DO NAJVIŠJEGA TONA, VEČKRAT, NAZADNJE NAJVIŠJI TON ZADRŽI, ZASOPLO« (Puntar 1975: 4). Ko se spušča, pa obratno. Klavirjevo igranje melodije dejansko samo zbudi in prežene netopirja; boben straši mimoidoče z bobnanjem; trobente se s prestrašenimi toni ujamejo v pasti, nato pa vsaka igra svojo melodijo, da se sliši neubrana, razglašena kakofonija različnih trobentaških melodij. Da harmonika pade po stopnicah, izvemo celo brez jezika samo iz njenih krikov in nemelodičnih tonov, ki ponazarjajo njeno bolečino. Vse te zvočne pojave in navodila za melodije je predvidel že pisec igre v besedilu, torej je besedilo zelo bogato z natančnimi

režijskimi opombami. Igra je tako uspešna kombinacija jezikovnih in glasbenih prvin, ki se zlijejo v humorno, naivno, optimistično zgodbo o svetu glasbil.

5.4 Aleksander Marodić: *Igra*

Avtor Marodić¹⁷ je bil v Sloveniji živeči Hrvat, ki je bil kot »hišni avtor«. Pisal je v hrvaščini, a dela so sproti prevajali in jih izvajali kot izvirne premiere ljubljanskega radia (Sajko 2006b: 69). Med temi hrvaško napisanimi igrami je bila verjetno tudi *Igra*, ki jo je v slovenščino prevedel Ervin Fritz. Deček Darko se dan pred svojim prvim šolskim dnevom pogovarja z domačim mačkom Pinkijem, čeprav njegovi starši trdijo, da se z živaljo ne more pogovarjati. Odloči se, da bo izvedel, kaj pomeni »dobro«, in Pinki mu predlaga, da poiščeta mačkovega strica Petra, ki bo zagotovo vedel. Deček in maček se tako v iskanju strica potepata po mestu in srečujeta različne ljudi in živali, dokler ne pade mrak. Darko začne biti strah, postane lačen in zebe ga. Ko nazadnje le najdeta Petra, se izkaže, da jima ta ne zna pomagati. Po prihodu domov starši Darka okarajo, ker se je vse popoldne potepal, in ga pošljejo spat. Darko šele v postelji spozna, kaj je »dobro«. Naslednji dan gre Darko prvič v šolo – ko se vrne, presenečeno ugotovi, da maček samo še mijavka in prede in se ne pogovarja več z njim.

Igra je zgrajena linearno in obravnava vsakdanjo tematiko, zato se z njo lahko poistoveti večina otroških poslušalcev že od najmlajšega starostnega obdobja. Glavni junak je otrok na pomembnem življenjskem prehodu – začetku šolanja. Komunicira s starši in živalmi, doma in v bližnji okolici. Tarejo ga vsakdanje težave: prepoved lizanja marmelade in slikanja po stenah, strah pred temo, želja po stabilnem prijateljstvu, ki ga išče v igri z mačkom. Da na koncu igre mačkovih glasov ne razume več kot jezika, lahko razumemo kot začetek njegovega odraščanja.

Avktorialna pripovedovalca v tej igri sta dva: moški glas se pojavi na začetku in ob zaključku, ženski pa le na začetku. Govorita v verzih, moški pripovedovalčev glas npr. opiše izhodiščno situacijo tako:

Nekdaj skupaj sta živela
dva prijatelja vesela:
ljube[k] maček mehkotaček
in pa pobič kratkohlaček,
zmeraj skupaj sta tičala,
ves dan skupaj se igrala.

¹⁷ V virih nekonsistenten zapis imena. V COBISS-u so nekatera dela navedena pod imenom *Aleksandar*, druga pa *Aleksander*; Slovenski filmski center ga navaja kot *Aleksandarja* (dostop 22. 5. 2016), arhiv RTV-ja hrani dela *Aleksandra*. Na prvi strani tipkopisa je prav tako imenovan *Aleksander*.

Da ne bi kaj zamudila,
sta že zjutraj se lovila
in potem vse dopoldneve,
dopoldneve, popoldneve;
še vso noč bi se igrala,
če zvečer ne bi zaspala. (Marodić 1975: 3)

Na koncu pripovedovalec še enkrat ponovi iste verze. Pred zadnjo besedo zazeha, kot bi hotel poslušalcem pomagati zaspati.

Besedilo na začetku uvedeta mačje mijavkanje in instrumentalna glasba z igrivo, živahno melodijo; prevladujeta ksilofon in piščal. Nastopajoči mački tudi ves čas govorijo tako, da med besede, izgovorjene s človeškim glasom, vstavljajo mijavkanje, pes Švrk pa med govorom kdaj pa kdaj zalaja. Kadar živali pojejo, pa uporabljajo le človeške glasove in ne mijavkajo oz. lajajo. Za dogajanje je namreč pomembna tudi glasba: Pinki in Peter želita ustanoviti pevski zbor, h kateremu povabita še mačka Viktorja in Fabijana, Pinki pa zavrne psa Švrka, češ da se njihov repertoar ne ujema z njegovim. Glasbeni vložki so tako instrumentalni kot vokalni; tisti, ki so samo instrumentalni, členijo dogajanje in skrbijo za dinamičnost igre. Prevladujoči inštrument je ksilofon, melodijo pa dopolnjuje piščal. Glasbeni deli, ki jih spremlja petje, pa so utemeljeni z dogajanjem: pes zapoje takrat, ko hoče dokazati, da je vreden, da ga sprejmejo v zbor (poje o lovu na zajce in hrani), mački pa odidejo ponoči pet na strehe. Igro tudi zaključijo spevna instrumentalna glasba flavte. Drugi zvočni efekti so skromno rabljeni: slišimo npr. ščebetanje ptic na vrtu, ropotanje z lonci med prizorom, v katerem ježinja kuha kompot, in zaviranje avtomobila, ko avto skoraj zbije Darka.

Opaziti je nekaj razlik v poimenovanjih oseb med originalnim besedilom in zvočno realizirano igro: psu je v tipkopisu ime Flik, v posnetku pa Švrk, mačkov stric je bil najprej Karlek, nato pa so ga preimenovali v Petra, eden od njegovih prijateljev pa je v tipkopisu Joc, v posnetku pa Viktor (drugi, Fabijan, ima v obeh verzijah enako ime), Darko omeni sošolca Jureta, ki mu je v izvirnem besedilu ime Buce. Te razlike pa ne vplivajo bistveno na vsebino in sporočilo igre.

5.5 Svetislav Ruškuc: *Srce*

Igra srbskega avtorja Ruškuca je bila sicer posneta leta 1975, v arhivu pa manjka podatek, kdaj je bila prvič predvajana. Tipkopis izvirnega besedila navaja, da je bila predvajana že 16. februarja »ob 8.05 na I. programu« (Ruškuc 1975b: 1), kar pa se ne ujema z datumom nastanka, ki naj bi bil šele en mesec kasneje, in sicer 17. marca. Predvajana je bila še vsaj enkrat, in sicer 1. 11. 2015, torej štirideset let po nastanku (Štritof 2015b).

Igra govori o dečku Alešu, odličnem pianistu, ki je pravkar dokončal drugi razred glasbene šole. Pogosto mora igrati pred sorodniki, mama in oče pa ga strogo spodbujata k igranju: mama ga prosi, naj zaigra še kaj za tega ali onega sorodnika, oče pa ponavlja, da mora igrati »Brez napake!«. Dan po izpitu v glasbeni šoli pa nenadoma ne zna več igrati in se samo še moti. Tako se osramoti najprej pred družino, nato pa še pred učiteljem v glasbeni šoli. Steče od doma in dolgo pohajkuje po mestu, pri tem pa na vsakem koraku naleti na drugačno glasbo: čistilec čevljev igra s krtačo na škatlo, Alešev prijatelj s palico potegne po ograji, da mu ta zaigra, mizar igra z žago, kladivom in lesom, brusilec nožev zna igrati na brus, avtomobili igrajo s hupami, električar sliši glasbo električnega toka v napeljavi, kovač pa igra na nakovalo. Vsi obrtniki ob opravljanju svojega dela tudi veselo popevajo. Predmeti pa v Aleševih rokah ne igrajo. Kovač nazadnje razkrije Alešu, da mora igrati s srcem. Aleš zato odide k zdravniku, da bi lahko poslušal svoje srce; zdravnik mu sicer posodi stetoskop, da Aleš lahko zasliši bitje svojega srca, pove pa mu tudi, da mora srce »poslušati od znotraj.« Aleš spozna: »Vedno ga moram poslušati, v vsaki stvari.« Ko to doume, se mu povrne tudi sposobnost igranja klavirja brez napake.

Podobno kot pri *Igri* je nekaj imen v tipkopisu in v posnetku različnih: Aleš je v originalnem besedilu Dragan, njegova prijatelja Jure in Miha sta Goran in Zoran.¹⁸ Zamenjava imen se mi v tem primeru zdi smiselna, saj so si imena Aleš, Jure in Miha bolj različna in s tem olajšajo tudi diferenciacijo posameznih oseb, medtem ko se imena Dragan, Goran in Zoran slišijo dokaj podobno in bi njihova podobnost naredila dogajanje nejasno.

Umetniško posebej izrazit je začetek igre, kjer Aleša najprej ne spoznamo skozi njegov glas in besede, temveč iz perspektive drugih likov: skozi njegovo igranje na klavir in komentarje sorodnikov o njegovem igranju. Brez pripovedovalčevega uvoda – pripovedovalca v igri ni, razen na koncu oz. ko kovač spregovori kot nekakšna »zunanja« avtoriteta – se situacija predstavi le skozi glasove družinskih članov, ki spodbujajo in hvalijo Aleša, in klavirske melodije. Tako se vzpostavi napetost v pričakovanju Aleševega glasu, ki bi poslušalcu prinesel več informacij o Alešu in njegovem doživljanju. Ne vemo namreč, ali Aleš igra z veseljem ali le pod pritiskom staršev. Več je jasnega šele v drugem prizoru, ko Aleš in njegov prijatelj Jure trgujeta s sličicami živali za album, nato pa ga mama pokliče, naj gostom nekaj zaigra, in okara, ker ga je morala poklicati dvakrat. Aleš se upira, mama pa misli, da mu je nerodno. Tako poslušalci izvedo, da Aleš igra predvsem pod vplivom

¹⁸ V pisnem besedilu igre se pojavi še tretji prijatelj, Boban, ki Aleša povabi v kino. Ta prizor in majhna vloga Bobana sta v zvočnem posnetku opuščena.

zahtevnih staršev, pri tem pa pozablja na svoje veselje do glasbe in na to, da bi moral igrati iz lastnega interesa in užitka.

V igri se izmenjujejo predvsem človeški glasovi in glasba, to, kar v večini iger predstavlja šume, pa je vključeno oz. preoblikovano v glasbo: hupanje avtomobilov, ritmično ropotanje z orodjem, udarci na nakovalo, drsanje brusa dobijo vlogo glasbenega izrazila. Tem glasovom pa se pridružijo še zvoki tradicionalnih glasbil in glasovi obrtnikov, ki prepevajo o svojih dejavnostih. Šum, ki ni vključen v glasbo, ima pa pomensko centralno vlogo za dogajanje, je bitje srca. Aleš ga prvič zasliši, ko mu zdravnik poda stetoskop. Njegovo bitje je podano skozi Aleševo ritmično ponavljanje: »Slišim! Slišim svoje srce. Srce. Srce. Srce.« Z njim se igra tudi zaključni. Po Aleševem ponovnem uspelem nastopu za družino se zasliši kovačev nauk: »Tako, samo tako, fant moj. Poslušaj svoje srce. Srce je najlepša glasba.« Sledi mu brez napak odigrana klavirska melodija, nato pa že prej slišano ritmično ponavljanje »Srce. Srce. Srce.« Motiv srca, ki je tudi naslov radijske igre, je za razumevanje in doživljanje igre centralnega pomena. Aleš skozi srečanja z ljudmi, ki glasbo nosijo v sebi in pri katerih je njihovo muziciranje le zunanji izraz in rezultat njihove notranje ubranosti s samim seboj, spozna, da je treba v življenju vse delati iz notranjega nagnjenja, iz ljubezni, torej s srcem.

Kot tehnično slabost igre bi omenila po moji presoji preveč glasov, ki zato ne delujejo individualno. Obrtniki, ki jih Aleš sreča na svoji poti (vsi so moški), si postanejo po nekaj epizodičnih prizorih zelo podobni – delno tudi zaradi tega, ker so prizori, v katerih nastopajo, zgrajeni po enotni shemi. Aleš sreča moža, ki muzicira s svojim orodjem in poje o svojem poklicu. Izve, da ima vsak delavec rad svoje delo in goji strast do njega, kar se izraža skozi glasbo.. Mizar meni, da ima les svojo glasbo, električar pa sliši glasbo elektrike. V nekaj primerih tudi Aleš poskusi zaigrati, kar pa mu ne uspe (njegovi poskusi niso glasba, temveč nemelodično ropotanje), zato odide naprej. Aleš seveda potrebuje več ponovitev istega nauka, da idejo ponotranji, pa tudi otroški poslušalci se verjetno ne bi naveličali podobnih prizorov, saj jih spremljajo različne spevne in igrive melodije. Igra je primerna predvsem za drugo starostno stopnjo, torej za otroke v prvi polovici osnovne šole. Približno toliko je star tudi glavni lik, ki je vzoren junak, s katerim naj bi se poslušalci poistovetili: v šoli je odličnjak in se hkrati ukvarja še z glasbo; kot mnogi otroci ima hobije, kot so šport in zbiranje sličic.

5.6 Svetlana Makarovič: *Pekarna Mišmaš*

Slikanica *Pekarna Mišmaš* Svetlane Makarovič je prvič izšla l. 1974, istega pa je bila na natečaju RTV Ljubljana za nagrado izbrana radijska igra z enakim naslovom. Iz teh podatkov

tako ni mogoče ugotoviti, katera verzija je izvirnik – ali je radijska igra nastala po knjižni predlogi ali obratno ali pa je avtorica obe verziji pisala celo vzporedno. Svetlana Makarovič je tudi odigrala vlogo mačka v posneti igri. *Pekarna Mišmaš* je edina radijska igra za otroke iz tega leta, ki je bila kasneje izdana na zgoščenki, zato je dandanes izmed obravnavanih iger najširše dostopna poslušalstvu.

Osnovna zgodba je v slikanici in v radijski igri enaka. Največja vsebinska razlika je konec zgodbe, saj v slikanici najdemo opis vasi po odhodu peka Mišmaša. Vas je postala zanemarjena, vaščani pa jedo slab kruh Kurjega peka, ker nimajo drugega, in se ne spominjajo, da bi kdaj imeli drugačnega; mlin ostarele zgrbljene Jedrt razpada. Ta del je v radijski igri izpuščen, saj prizoru z Mišmaševim odhodom sledi le še mačkova pesem.

V slikanici prevladuje tretjeosebni pripovedovalec. Besedilo se začne takole: »Prav na koncu Mišje vasi je stala nekoč lepa, stara hiša. Nad njenimi vrati je visel napis: PEKARNA MIŠMAŠ.« (Makarovič 1986: 2) Sledi uvodni opis situacije: Mišmaša in njegovega kruha, Kurjega peka, mlinarice Jedrt in mačka. V radijski igri pripovedovalčevega glasu ni, zato je uporabljen dialog. Funkcijo uvodnega opisa prevzmeta pogovora med mačkom in Jedrt ter županom in Jedrt na poti v Kurjo vas. Ta pot v slikanici ni tako podrobno opisana, za radijsko igro pa je ključna, saj na začetku izvemo vse potrebne informacije: da Jedrt kuha zamero do Mišmaša in da sili mačka, da ji vleče cizo, torej je tudi kruta. Izvemo tudi, kako nenavadno je Mišmaševo poslovanje (vsak mesec porabi le tri vrečice moke, kruha pa napeče toliko, da ga je za vse dovolj) in kako mora Jedrt prodajati moko peku iz Kurje vasi. Tu župan delno prevzame vlogo pripovedovalca. V slikanici se čisto na koncu pojavi še drugi pripovedovalski glas: na zadnji strani nastopi prvoosebna pripovedovalka, ki sreča na cesti mačka in ga skuša prepričati, naj ji pove, kje se skriva Mišmaš. Maček jo prepozna: »A, ti si, reče. Nisem te prepoznal. Veš, se mi mudi.« (Makarovič 1986: 22) Bralec za razliko od mačka pripovedovalke ne pozna. Ta zadnji prizor v radijski igri uspešno nadomešča mačkova pesem, v kateri izjavi, da nikomur ne bo povedal, kje je Mišmaš.

V radijski igri ni vizualnih opisov, kot so predvsem opis vasi na začetku slikanice, opis stanja v vasi po Mišmaševem odhodu in opisov zunanjih značilnosti oseb. Maček je v slikanici opisan kot lep in črn, Jedrt je na koncu pravljice zgrbljena, župan je tako debel, da ga kličejo »Bajso«. V slušnem mediju take značilnosti ne morejo biti posredovane. Ker je vizualni opis Mišmaševe pekarnice, ko vanjo vstopijo vaščani, ključni dogodek v zgodbi, je v radijski igri pripovedovalčev opis nadomeščen z glasovi iz množice. Del, ko župan in vaščani preiščejo pekarno, je v radijski igri precej nazornejši in razširjen v primerjavi s knjigo. Glasovi vaščanov, ki imajo v njem pomembno vlogo, niso individualizirani, a ko vaščani

govorijo drug z drugim, posredujejo poslušalcu ključne informacije. Uvedena je ideja »komisije«, ki naj bi preverila, kaj se dogaja v pekarni; župan vse radovedne vaščane proglasi za komisijo in skupaj se odpravijo raziskat pekarno.

Župan: Vsi ste komisija. Pojdimo v Mišmaševo klet in pogledjmo, kako je s to rečjo. Nejasni glasovi množice vaščanov, med katerimi se sliši: Gremo, gremo! Seveda. Jaa! Vlomimo vrata! Ne, ne, ne, ne, ne! Tega pa ne, to se pa ne spodobi. Mišmaš! Mišmaš, odpri!

Škripanje vrat.

Vaščani: Pogledjte! Saj so vrata odprta! Ooooo, kaj bi, pa vstopimo! Vstopimo! Kako je to mogoče? Vseposod visijo goste pajčevine.

Jedrt: Sem rekla ...

Vaščani: In tla pokriva debel prah. Tukaj vendar že leta nihče ni hodil.

Jedrt: In vendar sem bila še sinoči tukaj, prav po tehle stopnicah sem hodila.

Vaščani: Ni mogoče. Ni mogoče. Ni mogoče.

Kapljanje, strašljiva glasba.

Župan: In ... kako je temno ... vlažno ... Ne, ne, ne, Jedrt, zmotila si se! To ne more biti pekarna! Tu že leta ni bilo žive duše! Jajajaj, pajčevina se mi je potegnila čez nos!

Jedrt: Prav za temi železnimi vrati je pekarna, dobro vem.

Vaščani: Ni mogoče. Mišmaš. Mišmaš, kje si? Mišmaš? Kje si? Kje si? Mišmaš? Kje si?

Jedrt: Odprite vrata!

Škripanje vrat.

Župan: Nič. Pajčevine od stropa do tal.

Vaščani: Na steni polomljena stara ura s kukavico. In tamle v kotu ruševine krušne peči, vse prepredene s pajčevinami in pokrite z debelo plastjo prahu!

Jedrt: Coprnija, coprnija!

Kurji pek: Coprnija, ni drugače!

Župan: Tu nimamo kaj iskati. Pojdimo spet gor, kar tesno mi postaja ...

Vaščani: Rajse se vrniva! Mraz je tukaj! Kako hladno!

Koraki in škripanje vrat.

Pesmi, ki so uporabljene, so v dvojni funkciji: seznanjajo z dogajanjem (Mišmaševa odločitev, da bo zapustil Miševo) ali so v funkciji vizualnega opisovanja (npr. opis delavnih mišk, ki mesijo testo za kruh). Prizor, v katerem miši mesijo kruh, je tudi v besedilu v slikanici zvočno bogat, saj so uporabljene onomatopoije, ki ponazarajo mesenje kruha (»tefete-tefete«, »tifiti-taf, tifiti-taf« »tuf-tafata, tuf-tafata, »tifititip-tap«), in prepir mišk: »Mojster Mišmaš, glej jo, tatico, rep je namočila v med in ga obliznila! Oho, kaj pa ti, ki skledo ližeš? Mir, miške, prepir pokvari najboljšo peko, ker se kruh boji vzhajati, če sliši hude besede... « (Makarovič 1986: 10) Onomatopoije so v radijski igri razširjene v pesmice, v katerih črne, sive, bele in rumene miši opisujejo svoje delo, vmes slišimo Mišmaševe ukaze in glasove množice miši, ki prav tako kot vaščani niso individualizirane, temveč nastopajo kot skupina. Ves prizor spremlja tudi igriva, živahna glasba, ki ponazarja delavnost miši, in visoki ženski smeh:

Mišmaš: Je vse mišje ljudstvo zbrano?

Miši *se hihitajo*: Vsi smoooo, pripravljeni smooooo! Hihih!

Mišmaš: Na svoja mesta, prosim! Začeli bomo z domačim črnim kruhom! Črne miške, na mesta, zdaj! *Miške se hihitajo in vriskajo.*

Miši: Tukaj smo! Hitro vreče s črno moko, brž testo v korito, brž! Zdaj pa postavimo kvas, ogenj razpihaj, ogenj razpihaj! Sol, kumino, vodo!

Mišmaš: Dobro! Lahko začnete mesiti! *Hihitanje in vriskanje miši.*

Miši *pojejo*: Tefete-tafete,
mesimo, medemo
tlačimo, vijemo
črno testo!
Tefete-tafete,
to pa diši,
s kruhom se bomo postavili!
Tefete-tafete,
to pa diši,
s kruhom se bomo postavili!

V tem primeru je torej pesem tista, ki posreduje dogajanje, ki ga poslušalec ne more videti.

Predstavo o prostoru ustvarjajo zvoki in šumi. V Kurji vasi med pogovorom med Jedrt in pekem v ozadju slišimo kokodakanje, v mlinu ropotanje, vsi množični prizori v vasi so podkrepjeni s šumom množice, koraki in človeškimi glasovi, prizor mesenja in peke kruha pa ves čas spremljata hihitanje in vriskanje miši. Uporabljena je instrumentalna glasba, ki skrbi za prehode med prizori.

Najpomembnejša razlika med slikanico in radijsko igro, ki vpliva na sporočilnost, je ta, da je v radijski igri Jedrtin značaj precej bolj razviden iz njenih besed. V pravljici pa je zelo jasno okarakterizirana s samostalniki in pridevniki, ki jih zanjo uporabi pripovedovalec: skopulja in opravljivka, hudobna baba, babišče nemarno, babji firbec. Že iz uvodnega opisa v knjigi tudi izvemo, da muči ubogega mačka. Njen govor pripovedovalec opiše kot ščuvanje, vreščanje, jezikanje, regljanje in vrtenje goflje. V radijski igri se predstava o njenem značaju oblikuje na podlagi glasu in besed. Za njeno upodobitev je bil izbran nekoliko hreščeč, zato neprijeten glas (zaigrala jo je Duša Počkaj). V radijski igri je njen slab značaj bolj poudarjen z njenim glasom in besedami, ki jih izgovarja, saj ni pripovedovalca, ki bi njen značaj opisal recipientom.

Igro lahko uvrstimo med tiste, ki so najprimernejše za drugo otroško starostno skupino, za otroke iz prvih nekaj razredov osnovne šole.

5.7 Sandi Sitar: *Dedkovi medvedki*

Dedkovi medvedki, ki so prav tako prejeli odkupno nagrado na natečaju RTV Ljubljana 1974 (Sitar 1975: 1), so pretežno monološka igra, ki obravnava temo smrti. V igri prevladuje glas prvoosebnega pripovedovalca, ki se iz otroštva spominja svojega dedka. Dobri dedek je vse do svoje smrti skrbel za to, da je razveseljeval druge ljudi – potem ko v visoki starosti ni več zmožni premnogih stopnic na ulico in nazaj do svojega stanovanja, je sedel doma in

izdeloval medvedke, ki jih je podarjal otrokom. Njegovo zadnje dejanje je bilo dokončanje medvedka za vnuka.

Za igro je ključna igra s časom. Dogodki si ne sledijo v kronološkem zaporedju, igra nima tipično dramskega zapleta, vrha in razpleta, temveč pripoved preskakuje po več desetletij. Pripovedovalec je odrasel moški, ki se spominja svojega otroštva. Zato na dogodke glede s precejšnje časovne distance. V pripoved uvede prek opisa mesta, kakršno je v času pripovedovanja, pri čemer največ pozornosti posveti otrokom na ulicah. Pove, da so dogodki, o katerih pripoveduje, »kakor bi bilo včeraj« – mesto je bilo v času, ko je dedek še živel, enako, kot je zdaj. Tako se sedanost pripovedovanja in preteklost dogajanja zlijeta in poslušalec se pripravi na poslušanje dogodkov iz preteklosti. Pripovedovalec se nato posveti dedku, ki je izdeloval medvedke. Pove, da je dedka in babico pogosto obiskoval. Sledita primera pogovorov med dedkom in babico o medvedkih in prizor otrok, ki so prišli po svoje igrače. Nekoč pa je dedek zbolel in je moral ležati v postelji. Ko je bil dedek bolan in ni mogel delati medvedkov, je vnuku pripovedoval o svojem otroštvu. V tem trenutku se pripoved pomakne še za več desetletij nazaj; dedek pripoveduje, kako je kot otrok živel na kmetiji, hodil v šolo in se učil. Nato pa vlogo pripovedovalke prevzame babica; govori o dedkovem odraslem življenju, in sicer o njegovi upokojitvi in kako so bili ljudje na dan njegove upokojitve zmedeni, ko ga niso več videli zjutraj na poti v službo in popoldne na poti domov. Pripovedovalec se v tem trenutku vrne v »sedanjost« osrednje pripovedi, čas dedkove bolezni. Dedek je ozdravel in ponovno začel izdelovati medvedke za otroke, babica pa ga je prosila, naj naredi medvedka še za vnuka – pripovedovalca. Medtem ko ga je delal, je dedek drugič zbolel in po zdravnikovem ukazu ni smel iz postelje. Vseeno pa ga je vnuk ponoči skozi okno videl, kako izdeluje svojega zadnjega medvedka. Naslednje jutro je umrl. Babica mu je naslednjo noč spet pripovedovala o dedku: kako je včasih prodajal pečen kostanj in z njim hranil vrabce, kako nato ni več mogel hoditi po stopnicah in so ga ljudje nehali obiskovati in kako je delal medvedke, da so k njemu hodili vsaj otroci. V tistem trenutku se babičina pripoved prekine, saj se zasliši hišni zvonec – prišla je deklica Mojca, da bi povprašala, ali je njen medvedek že narejen. Babica ji mora povedati, da medvedka ne bo dobila – a pripovedovalec ji da svojega in reče, da ga je dedek napravil zanjo. Pripovedovalec nato pove, da »kmalu tudi babice ni bilo več. Šla je za dedkom, da bi ne bil tako sam.« Na koncu je spet opis mesta, v katerem dedka in babice ni več, in pripoved se vrne v sedanost.

Časovni preskoki so ključni za to, da se izriše bolj ali manj popolna podoba dedkovega življenja in osebnosti. Pripovedovalčeva in babičina pripoved izpostavljata predvsem dedkovo dobroto, saj je namen večine njegovih dejanj razveseliti druge: dedek je po upokojitvi še hodil

po isti poti samo zato, da so ga ljudje lahko pozdravljali, kot so bili vajeni; ko je delal kot prodajalec kostanja, je vso noč hranil ptice; otrokom je iz čiste dobrote izdeloval in podarjal igračke; zadnje moči je porabil za izdelavo medvedka za vnuka. Dedkova dobrota poudarja tragičnost njegove smrti, ki pa ni absolutna in dokončna: dedkove vrednote so ljudem očitno ostale pomembne, saj nastopita dve osebi, ki njegovo dobroto nadaljujeta tudi po njegovi smrti. Prvi je sam pripovedovalec, ki podari svojega medvedka deklici Mojci, da ona ne bi ostala brez njega. Druga oseba, ki dedkovo sporočilo prenaša v naslednjo generacijo, je kostanjar. Pripovedovalec ga uvede že v opisu mesta na začetku igre, nato pa se njegovi klici »Kogar zebe v roke / in za vse otroke: / kostanja si kupite, / še vročega dobite! / Ene vas ogreje, druge pa nasmeje. / Kogar zebe v roke / in za vse otroke!« (Sitar 1975: 3) ponavljajo na več mestih. Iz babičine pripovedi izvemo, da je bil prejšnji kostanjar dedek, ki je kupce vabil z enakimi klici kot novi prodajalec. Novi kostanjar je torej prevzel dedkovo mesto. Sporočilo zgodbe bi torej lahko bilo, da dobrota in nesebičnost v obliki dobrih zgledov presegata smrt posameznika.

Tema smrti se v igri pojavi večkrat: že na začetku jo uvede pripovedovalec, ki v uvodnem monologu razkrije, da »našega dedka pa ni več med nami. In tudi babice ni več. Le spomin na njiju še živi.« Smrt se prvič konkretizira v dedkovi pripovedi o njegovi mladosti v osebi račke, ki je živela na njegovi kmetiji. Na kmetiji so imeli veliko živali, dedek pa je bil posebej navezan na račko. Med njegovim šolanjem v mestu pa je izginila in ko je prišel domov, mu nihče ni znal povedati, kje je. Dedek pove, da je tako ostala »o moji rački samo pravljica.« Tako smrt prvič nastopi na primeru domače živali, ki je večina poslušalcev verjetno ne bo dojela tako tragično kot smrt človeka. Izkušnja smrti je oddaljena od poslušalca, ker gre za spominjanje: prvič skozi pripovedovalca, ki se spominja dedkove pripovedi, in drugič skozi dedka, ki govori o času svoje mladosti. Tretja omemba smrti pa je poslušalcu bližja, saj pripovedovalec prizadeto govori o dedkovem koncu. Vsakič, ko se pojavi tema smrti, je za poslušalca torej bližja in konkretnjša. Zadnja smrt v igri je babičina, ki pa izzveni bolj kot epilog dedkovi smrti, saj poslušalec pove, da je šla za dedkom, »da ne bi bil tako sam.«

Zaradi tematike menim, da je igra primerna za starejše otroke v drugi starostni skupini, torej približno od devetega leta naprej, in predvsem za tretjo starostno skupino. Tema smrti je sicer prilagojena otroškemu poslušalstvu, saj je prikazana skozi oči osebe, ki je bila v času svojega srečanja z njo še otrok, prav tako pa je tragika omiljena s sporočilom, da dedkova dobrota živi naprej v vnuku in kostanjarju.

Pripovedovalec v začetku nastopa kot objektivni, zunanji glas, predvsem v prizoru z opisom mesta. Skozi igro pa postopoma izkazuje vse intimnejši odnos z dedkom in babico in

svojo osebno prizadetost ob njuni smrti. Njegovega glasu kot otroka poslušalci nikoli ne slišijo, saj govori iz odrasle perspektive. Drugi pomembni osebi sta dedek in babica. Njuna perspektiva se pokaže v dialogih med njima in v prvoosebni pripovedih, ko vnuku govorita o dedkovi preteklosti. Ostali glasovi – dedkova mama, Mojca, drugi otroci – so priložnostni, pojavijo se le v enem prizoru ali kot zvočna kulisa ob dogajanju. Kostanjarjev ponavljajoči se refren pa deluje kot vodilni motiv, ki členi pripoved in podaja sporočilo, da dedkova dobrotta živi naprej še po njegovi smrti.

Igra je opremljena tudi z glasbo in šumi. Igro uvedejo pozdravi »dobro jutro« različnih glasov in umirjena melodija flavte, ki se nato utiša in jo nadomesti pripovedovalcev glas. Glasba predvsem iz flavte in violin povezuje tudi različne odlomke pripovedovalčeve pripovedi ter označuje časovne preskoke v pripovedih različnih oseb. Preden začneta dedek in babica pripovedovati o preteklosti, njune monologe uvede nežna melodija. Glasba harfe posnetek tudi zaključí. Glasba je instrumentalna, tiha in poudarja umirjen, melanholičen tempo pripovedi.

Šumi med pripovedovalčevim uvodom naslikajo perspektivo mesta, saj je slišati grom in dež, pozdravljanje ljudi in hrup prometa. Nato pa predvsem ponazarjajo dogajanje v dedkovem in babičinem stanovanju: zvonec pri vratih, drdranje šivalnega stroja, ropotanje loncev iz kuhinje, tiktakanje ure. Šumi torej poudarjajo realistično dogajanje, ilustrirajo pa tudi pripovedi o preteklosti – dedkovo zgodbo spremljata račkino gaganje in šum potoka, dele pripovedi pa pozdravi »dobro jutro, dobro jutro« različnih glasov. Šumi večkrat podlagajo pripovedi oz. ilustrirajo realistično dogajanje in se ne osamosvajajo. Ta igra torej v ospredje postavlja človeški glas, glasba in šumi pa poudarjajo ritem pripovedi.

5.8 Žarko Petan: *Prehlajena Sneguljčica*

Za del dramatike Žarka Petana je značilno »poigravanje s pravljimi besedili, tj. njihovo nadaljevanje in preoblikovanje.« (Saksida 2001: 151) Tako je v radijskih igrah in v odrskih delih večkrat posegal po tradicionalnih motivih, jih spreminjal, pomešal pravljicne in realne snovne prvine, aktualiziral pravljico dogajanje in zavzel ironično perspektivo do dogajanja (prav tam: 151–152). Med igre s temi značilnostmi sodi tudi *Prehlajena Sneguljčica*. Radijska igra, ki je prejela prvo nagrado na natečaju RTV Ljubljana leta 1975 (Petan 1975: 1), je kasneje doživela tudi avtorjevo odrsko predelavo z naslovom *TV Sneguljčica*, ki je bila

premierno uprizorjena 1988 v Celju.¹⁹ Niti radijska niti gledališka igra pa nista bili objavljeni v knjižni obliki.

Prehlajena Sneguljčica je predelava tradicionalne pravljice bratov Grimm o Sneguljčici. Dogajanje v radijski igri poteka na dveh ravneh: prva, preprostejša, je zgodba o Sneguljčici, ki v glavnem sledi znani pravljici. Druga, literarnovedno zanimivejša raven se ukvarja s snemanjem radijske igre po zgodbi Sneguljčice, s čimer opozarja na fiktivnost zgodbe. V tej zgodbeni plasti nastopajo vzkipljivi nesposobni režiser, ki kar naprej sprašuje tajnico o vsem, kar se tiče njihovega dela, precej bolj pragmatična tajnica, bradati mojster za zvočne učinke in igralci. Pri snemanju naletijo na mnoge težave – igralka, ki je v vlogi Sneguljčice, je prehlajena in zato hripavo poje, en sam igralec mora odigrati vseh sedem palčkov, režiser ni zadovoljen z glasom igralca, ki predstavlja ogledalo, igralec lovec pa ne ve, kdaj mora priti na snemanje. Kljub tem zapletom režiser in tajnica uspešno izpeljeta snemanje. Pri tem osnovna zgodba o Sneguljčici ostane takšna, kot jo pozna večina poslušalcev, le da se v Petanovi varianti zlobna kraljica okoli prevaža z avtomobilom, na koncu pa se režiser in tajnica strinjata, da je njena kazen prekruta, zato jo namesto na ples v razžarjenih čevljih obsodita na smrt v prometni nesreči.

Igra torej samorefleksivno tematizira samo zvrst radijske igre. To se dogaja predvsem na ravni dialoga med režiserjem in tajnico, ki razpravljata o snemanju, npr. ko režiser ni zadovoljen z videzom igralca, ki predstavlja palčke. Tajnica ga opomni, da njegov videz ni pomemben: »Snemamo radijsko, ne pa televizijske igre. Mikrofon je slep.« Režiser in tajnica tudi premišljujeta, ali je smiselno, da v pravljici zlobna čarovnica, zakrinkana kot kmečka ženica, vozi avtomobil, pri tem pa tematizirata tudi pričakovano recepcijo radijske igre:

V ozadju škripanje avtomobilskih gum.

Režiser *razburjeno*: Ali nisi slišala, da se je kraljica preoblekla v kmečko ženico?!

Tajnica *ga miri*: Ššš!

Režiser: Še nikoli ...

Tajnica: Psst!

Režiser: ... nisem videl kmečke ženice za ...

Tajnica: Pššt!

Režiser: ... volanom avtomobila! Vsaj v pravljicah ne ...

Tajnica: Sneguljčica je zelo lahkoverna. Nasedla ji bo.

Režiser: Ampak otroci, ki poslušajo našo igro, niso niti malo lahkoverni in zato ... !

K humorosti igre prispeva stik med pravljичnim in realnim svetom, za katera sta značilni različni logiki. V pravljici je povsem sprejemljivo, da predmeti govorijo, in režiser bi rad uresničil svojo vizijo glasu, s katerim naj bi po njegovem govorilo ogledalo. Ker ni zadovoljen z izborom gledalca, se pritoži, tajnica pa ga zavrne:

¹⁹ <http://repertoar.sigledal.org/predstava/155> (dostop 31. 5. 2016).

Tajnica: Tovariš režiser, ste že kdaj slišali govoriti ogledalo?

Režiser: Kakšno ogledalo?

Tajnica: Vseeno, navadno ali čudežno.

Igor Saksida je svoje ugotovitve opisal na primeru gledališke igre *TV Sneguljčica*, a prav tako veljajo za izvirno radijsko igro: »Komični učinki izhajajo prav iz tega nenavadnega spoja: liki in dogodki iz pravljice se v režiserjevem pristopu povezujejo z nezadovoljnimi igralci, studijskimi triki in senzacionalističnimi novicami.« (Saksida 2001: 155)

Zaradi samonanašalnosti radijske igre bi zgodbo v tej obliki zelo težko prenesli v drug medij – predelava za oder je npr. zahtevala, da se tam ne snema radijska igra, temveč televizijska; v slušnem mediju je torej najuspešneje tematiziran slušni medij, v vizualnem pa ga mora nadomestiti tematizacija vizualnega medija. Posebna odlika slušne realizacije *Prehlajene Sneguljčice* so bogati zvočni efekti. Šumi nastopajo na obeh zgodbenih ravneh: v »realističnem« studiu je slišati vklapljanje in izklapljanje mikrofona, brnenje telefona, žvenketanje posode, tajnica in režiser pa z igralci v studiu govorita s spremenjenim, rahlo hreščečim glasom kot iz slušalk. V pravljичno igro so vključeni tudi drugi šumi, ki naj bi skrbeli za njeno prepričljivost: šumenje vetra, glasovi živali, koraki po gozdnih tleh. Grmenje, gong in zlovešč smeh simbolično pospremi nastope čarobnega ogledala, ki govori z odmevajočim glasom, posamezne prizore pa ponekod ločijo kratke glasbene sekvence. Za vse to v igri poskrbi »strokovnjak za zvočne efekte«, kot ga tajnica predstavi režiserju. Med te prepričljive, pričakovane pravljичne zvoke pa se vmešajo sodobni: škripanje avtomobila in sodobna glasba. Sneguljčica v uvodu in ob zaključku poje pesem, ki ima znano pravljичno besedilo »Zrcalce, zrcalce na steni, povej ... « in melodijo, podobno sodobni popevki z izrazitim ritmom z bobni; sproščena zabavna glasba se v ostrem kontrastu s pripovedjo zasliši tudi, ko mora zlobna kraljica do smrti plesati v razbeljenih čevljih. V tem trenutku se še enkrat ustvari ironična distanca do izvirne pravljice s tem, da se vanjo vključi košček sodobnega življenja.

Vodilna glasova v igri sta režiserjev in tajničin. Pripoved notranje zgodbe obvlada pripovedovalkin glas (v tipkopisu je predviden pripovedovalec, a za zgodbo ni bistveno, ali gre za pripovedovalko ali pripovedovalca), ki razlaga pravljico o Sneguljčici, okvirna zgodba pa nima pripovedovalca. Drugi glasovi so glasovi igralcev, ki imajo dvojno (ali v primeru igralca, ki mora upodobiti vseh sedem palčkov, osmerno) vlogo: v okvirni igri so igralci, ki poslušajo navodila režiserja in tajnice, hkrati pa zasedajo tudi vloge v *Sneguljčici*. S prehodi iz ene v drugo zgodbo se spet prikaže kontrast med obema zgodbenima ravnema, kar je še posebej opazno v trenutku, ko se mora igralka-zlobna kraljica po režiserjevih navodilih popraviti, da ne uporabi izraza »pasja taca«, temveč »jejhata, jejhata«. To pa ima lahko

humorne učinke. Posebno šalo, ki ne sega le na obe ravni zgodbe, temveč celo na zunajfikijsko, zunajradijsko raven, so si ustvarjalci igre privoščili v prizoru, v katerem v studio pokliče eden od igralcev, da bi izvedel, kdaj mora priti na snemanje:

Brnenje telefona. Režiser dvigne slušalko. Režiser: Halo?

Kralj/lovec: Eeee ... Snemate tam radijsko igro Sneguljčica?

Režiser: Ja.

Kralj/lovec: E ... Kralj pri telefonu.

Režiser: Kdo govori?

Kralj/lovec: Kralj.

Režiser: Ja ... Trenutek. Poslušaj, tajnica, ali v naši igri nastopa kakšen kralj?

Tajnica: Ne, v naši igri ni kralja, sta samo dve kraljici. Dobra je že umrla in odšla domov.

Hudobna bo nastopila v naslednjem prizoru.

Režiser: Halo?

Kralj/lovec: Ja?

Režiser: Žal kraljev danes ne potrebujemo.

Kralj/lovec: Ampak, eee, jaz se pišem Kralj.

Režiser: Kako? A, vi se pišete Kralj!

Kralj/lovec: Ja, igralec Kralj!

Igralec, ki je v radijski igri *Prehlajena Sneguljčica* Žarka Petana upodobil lovca oz. igralca Kralja, je bil Boris Kralj. Možno je, da so ta prizor pri snemanju nalašč prilagodili njegovemu imenu, saj je v originalnem tipkopisu besedila ta pogovor predstavljen drugače: lovec oz. Kralj ne pride do besede (nastopi šele kasneje, ko se pogovarja s kraljico), temveč preberemo le režiserjeve besede. Tako realno in fiktivno še enkrat trčita.

Zaradi avtoreferencialnosti je igra *Prehlajena Sneguljčica* za recepcijo zahtevnejša kot originalna pravljica in je primernejša za otroke, ki že razumejo, da je radijska igra fiktivna zvrst. Sama bi jo uvrstila med igre za najstarejšo starostno skupino, torej za otroke od desetega/enajstega leta naprej.

5.9 Venjamin Kaverin: *Leteči deček*

Kaverinov²⁰ *Leteči deček* je fantazijska zgodba za otroke, prirejena kot radijska igra (Kaverin 1975: 1); v slovenščino jo je prevedel Jaša Zlobec. Ostala je v tipkopisni obliki. Iz dostopnih podatkov ni jasno, ali je bila zgodba v radijsko igro predelana že v ruščini ali pa je Zlobec najprej prevedel prozno besedilo in ga nato šele v slovenščini predelal v igro.

Zgodba govori o prijateljih šestošolcih Petru in Tanji. Petra nekega dne obišče mož, ki do njega prileti po zraku in pove, da prihaja iz otoške dežele Letandije, kjer lahko vsi ljudje letijo, in da tam dela kot svetilničar. Pravi, da išče dečka Lenjo, ki naj bi bil nekje v Petrovem

²⁰ V arhivu RTV zapisan kot *Venjamin Aleksandrovič Kaverin* (Seznam RIO, 2016); v tipkopisu radijske igre kot *Vanjamin Kaverin* (Kaverin 1975: 1); zapis *Venjamin Kaverin* je povzet po knjigi *Panorama ruske literature*. Avtorjevo pravo ime je bilo Zilber (Lavrin 1979: 324), pisal je večinoma psihološko poglobljene kriminalne romane (prav tam: 324, 336, 350, 359).

mestu. Tanja se spomni, da ponoči včasih sliši nenavadno glasbo, in prijatelja se naslednjo noč odpravita k njenemu viru v upanju, da ju bo pripeljala do letečega dečka. Imela sta prav, saj spoznata letečega Lenjo, ta pa jima pove, da je bil mož, ki je obiskal Petra, njegov hudobni ječar, ki ga je silil delati v svetilniku. Peter in Tanja mu prisežeta, da ne bosta nikomur povedala, kdo je in da zna leteti. Lenja pa se naslednji dan sam izda, ko z letenjem reši mačko iz gorečega stolpa. Nato leteči deček izgine in Peter, Tanja in mojster Pipar, pri katerem je Lenja stanoval, se ga odpravijo iskat v Letandijo. Tja letijo, ker jim je Lenja izdal, kako se lahko vsak človek nauči leteti. Hudobni svetilničar jih pri poskusu reševanja Lenje zasači in zapre, Peter pa skoči s svetilnika v morje. Reši se na obalo, nato pa se znajde v palači »Gospodarja Glavnega Vetra«, vladarja dežele, s katerim se pogodita, da bo Lenji dovolil oditi iz dežele in se izšolati. Peter tudi temu pobegne, hkrati pa uspe pobegniti svetilničarjevim ujetnikom; družčina se spet snide in Lenja ostale odvede po skrivni poti skozi podzemne votline. V eni izmed votlin naletijo na okamenelo starko, za katero se izkaže, da je mati gospodarja vetra. Junaki se srečno vrnejo v Petrov in Tanjin kraj.

Zgodba je v primerjavi z drugimi radijskimi igrami bolj kompleksna v tem smislu, da se dogodki vrstijo zelo hitro. Prizorišča dogajanja se kar naprej menjavajo: od dvorišča pri Petru, šole in gorečega stolpa do svetilnika v čudežni deželi, palače gospodarja vetra in podzemnih jam.

Avktorialnega pripovedovalčevega glasu ni. V uvodnem prizoru se zasliši glasba, saj Tanja vadi igranje violine (hodi namreč v glasbeno šolo), glasbene lestvice pa nato tudi spremljajo prehod med prizoroma, preden se naslednjič pojavi Tanja. Centralni glasbeni motiv je Eolova harfa, ki jo prva sliši Tanja in njeno glasbo opiše kot »čisto nenavadne nežne zvoke«. Eolove harfe omeni že svetilničar, ko prvič obišče Petra: pove mu, da v deželi Letandiji veter ves čas igra nanje. Tanja in Peter se s harfo поблиže seznanita, ko spoznata Lenjo; ta je naredil harfo iz okenskega okvirja, tako da je čezenj napel strune, na katere igra veter. Glas Eolove harfe se zasliši še v zaključnem prizoru, v katerem se junaki vračajo domov, in z njim se posnetek tudi konča.

Zvoki, ki spremljajo dogajanje v Petrovem in Tanjinem kraju, so realistično rabljeni: Peter in Lenja slišita sireno gasilskega avtomobila, med požarom množica ljudi vznemirjeno vzklika, v prizoru v šoli je slišati hrup množice učencev. Ugrabitev Lenje predstavljata glasen veter in grom. Med šumi najbolj izstopata šumenje morskih valov, ki spremlja vse prizore v svetilniku, in piš vetra, ki predstavlja zlobnega Gospodarja Glavnega Vetra. Ta dva šuma sta v ozadju večine prizorov, ki se dogajajo v deželi Letandiji. Prizore ločijo zvočni signali, ki si jih pošiljajo junaki (cingljanje, s katerim si signalizirata Peter in Tanja, ali žvižg, s katerim Peter

pokliče Lenjo), ali drugi zvoki: šumenje valov, oglašanje galebov, veter. Glavnino dogajanja pa nosijo dialogi med junaki, saj je raba zvočnih efektov in posebej glasbe skromna.

Igra je osredotočena predvsem na pustolovščine, ni pa poglobljene karakterizacije likov in tudi nauk ni ekspliciran. Vsebinsko je najbližje igri *Dežela 36000 želja*, saj glavni junaki (otroci) potujejo v neznano deželo, skupen pa jima je tudi motiv letenja.

5.10 Marjan Marinc: *Otorinolaringologitis*

Tudi ta Marinčeva igra, ki je prejela odkupno nagrado RTV Ljubljana (Marinc 1975: 1), se dogaja v sodobnem življenju, vendar pa vanjo vdirajo irealni elementi. V zdravniški čakalnici, polni nestrpnih bolnikov, se razvije živahna igra vlog s pravljično tematiko: gasilec Jaka si predstavlja, da je junaški vitez, ki rešuje Esmeraldo iz krempljev zlobnega čarovnika Fitilipipilina, v resnici krojača Nitka Igliča. Ves čas se menjavata realna raven, na kateri bolniki komentirajo dolgo čakanje in svojo zavozlano igro, in raven igre, v kateri se pacienti spremenijo v viteza in čarovnika, predmeti pa popolnoma spremenijo svojo namembnost: lonec in likalnik postaneta telefon, šivalni stroj pa leteči motor, na katerem »črni vitez« oz. gasilec Jaka v domišljiji leti in rešuje »Esmeraldo« – v resnici krojačevo lutko. Na koncu najmlajšo čakajočo bolnico, deklico, ki je prišla v ambulanto v spremstvu mame, otorinolaringolog le sprejme. Igra nima nobenega centralnega motiva ali glavnega problema, okoli katerega bi se vrtela, temveč seplete po načelu prave otroške – ali bolje rečeno, otročje, saj so nastopajoči, po glasovih sodeč, večinoma odrasli – igre: igralci si sproti izmišljujejo bolj ali manj verjetne zaplete, ki temeljijo na motivih stripa o črnem vitezu, na besednih igratih in na bogati domišljiji, vanjo pa se poljubno vključuje vse več ljudi.

Obe ravni dogajanja je dokaj težko ločiti, glasove oseb pa poslušalec zlahka zameša, zato je potrebnih več poslušanj, da poslušalec lahko dojame, za kaj gre. Zaradi tega je igra tudi primernejša za najstarejšo starostno skupino. Iz posnetka tudi ni jasno, da nastopata dve Miciki – krojaška lutka in medicinska sestra, ki govori tudi besedilo namišljene Esmeralde. Vprašljivo je, v kolikšni meri je to problem originalnega besedila in v kolikšni meri radijske izvedbe.

Glavno zvočno izrazilo je poleg človeških glasov trobentanje, ki napove junaštva gasilca Jake, drugi glasbeni vložki pa so skromni. V posameznih prizorih se pojavijo tudi zvoki, ki jih povzročajo drugi predmeti (ropot šivalnega stroja, zvonjenje likalnika-»telefona«, šumenje sesalnika), in glasba (visoki toni piščali v prizoru z mesečniki na strehi). Ko junakinja govori po loncu-»telefonu«, je njen glas odmevajoč in popačen, Jakin glas, ko kliče Esmeraldo, pa

zveni kot odmevajoče vpitje z velike razdalje. Posnetek se začne z glasovi skupine pacientov v ozadju, ki se v naslednjih replikah diferencirajo v posamezne junake, končata pa ga otrokova replika in udarec na gong. Več Junakov govori s hripavim glasom, Jaka pa celo kašlja, ker gre za prehlajene paciente pri otorinolaringologu. Pomembno vlogo ima tudi smeh. Junaki se kar naprej smeji svoji igri, ker se jim zdi zabavno »zmešana«, kot večkrat pove glavna ženska junakinja brez imena.

Opazna prvina so besedne igre. Krojač Nitko Iglíč ves čas ponavlja, da je koga »treba zašiti«, ženska na šivalnem stroju letečega »viteza« pobara »Kam jo, denimo, pa vi šivate?« (Marinc 1975: 10), miličnik pa od nje zahteva »šivalno dovoljenje«. Vsakogar, ki slabo sliši ali ima kakšen drug problem, pošljejo k otorinolaringologu, čeprav hkrati pravijo, da ne vedo, kaj pomeni »otorinolaringolog.« Tovrstne replike učinkujejo humorno, vendar nimajo nosilne vloge dogajanja.

5.11 Frane Puntar: *Hojladrija*

Druga igra Franeta Puntarja, ki je bila posneta v letu 1975, je prejela II. nagrado na natečaju RTV Ljubljana v kategoriji radijskih iger za otroke (Puntar 1975: 1) in več nagrad na festivalu v Ohridu 1976: nagrado za najboljšo radijsko igro za otroke v celoti, za režijo, glasbo in posnetek (Puntar 1993: 91). Bila je tudi v konkurenci na mednarodnem tekmovanju Prix Italia. Besedilo je bilo izvedeno tudi v Srbiji v srbščini in madžarščini in prevedeno v angleščino in francoščino (prav tam). Izdano je bilo med izbranimi Puntarjevimi besedili v zbirki *Hojladrija in druge radijske igre za otroke* iz leta 1993.

Dogajanje je abstraktnejše kot pri *Ha*, saj v glavni vlogi ne nastopa nobena oseba ali predmet, ki bi se ju dalo vizualno predstavljati, temveč pesmica *Hojladrija*, ki nastopa le kot besedilo in melodija. Med svojimi dogodivščinami privzame značilnosti izgubljenega predmeta, pobeglega hišnega ljubljence, skladateljevega navdiha in punčkine radoživosti, vendar neposredno ne predstavlja nobene od teh stvari. Punčki se ob pogledu na marjetico, ki raste iz razpoke v cestnem tlaku, rodi »Hojladrija«. Punčka se najprej igra z njo, nato pa ji *Hojladrija* pobegne. Punčka jo išče po vsem mestu in tudi v uradu za najdene predmete, *Hojladrijo* pa medtem zasledujeta konjederca Konje in Derca in jo skušata ujeti. *Hojladrija* sreča zborovodjo, ki po njenem navdihu sestavi melodijo in svoj zbor nauči peti *Hojladrijo*, otročja *Hojladrija* pa se pri tem norčuje iz njega, zato jo zborovodja prežene. Pesmica se nekaj časa igra (prepeva) z otroki, nato pa jo konjederca uspeta ujeti in odpeljati v zavetišče za pse. Od tam jo odpelje Debeluška, ki pesmico, po novem imenovano »Houladrija«, kot kužka vodi

na vrvcici in jo razkazuje prijateljici, dokler pesmica tudi njej ne uide. Punčka še vedno išče svojo Hojladrijo, a je ne najde, namesto nje pa se ob pogledu na drugo marjetico v razpoki rodi nova Hojladrija z drugačno melodijo. Punčka je presrečna, nato pa tudi ta Hojladrija pobegne in punčka se mora spet pognati za njo.

Protagonistka Hojladrija je torej povsem zvočna prvina. Utelešena je skozi živahno, igrivo melodijo in besedilom brez posebnega smisla:

HOJLADRIJA: (*je malo oddaljena, poje brezskrbno, poskočno*)

Hojladrija, hojladrom,
hojladrija, hojladrom,
hojladrija, drija, drija,
hojladrija, drija, drom. (Puntar 1993: 7)

Hojladrija ima visok, rahlo cvileč, tehnično predelan glas igralko Jane Osojnik, ki lahko vsaj na začetku deluje rahlo nadležno. Njena posebnost je, da njen glas ničesar ne *predstavlja* – Hojladrija ni bitje, ki se v radijski igri pojavlja s pomočjo zvoka, temveč *je* sam zvok, torej nima nobene telesne ali vizualne značilnosti izven radijske igre. Kot taka je idealna protagonistka radijske igre, saj ne zahteva, da bi jo poslušalec npr. nadgradil z vizualno predstavo.²¹ Čeprav Hojladrija nima nobenega besedila razen svojih nesmiselnih medmetov, je tudi psihološko poglobljeno izdelana, saj se »prek pevske interpretacije ene in iste melodije s spreminjanjem hitrosti, ritma, načina prednašanja – tj. z zvočno in čustveno interpretacijo igralko – povsem natanko prepozna psihološka stanja protagonistke Hojladrije in njena razmerja do okoliščin, s katerimi se mora spopasti ali ki jo podpirajo.« (Sajko 2006b: 134) Hojladrija je večino časa živahna, igriva, celo predrzna, uspešno pa predstavi tudi zaspčnost, preden jo konjederca ujameta, in presunljivo žalost, ko je ujeta in ko mora kot »Houladrija« hoditi na vrvcici.

Hojladrijino melodijo, ki je glavna glasbena prvina igre, dopolnjujejo petje zborovodje in zbora, petje otrok in deklice – vsi pa pojejo le besedilo Hojladrije z glasbeno spremljavo ali brez nje. Na koncu igre prvo Hojladrijo nadomesti druga, katere besedilo se le malo razlikuje od prve, da se prilagodi tričetrtinskemu ritmu v nasprotju z dvočetrtinskim prve Hojladrije:

HOJLADRIJA 2: (*veselo privre iz srca*)

Hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drija,
hojladrija, drija, drom,
hojladrija, drom. (Puntar 1993: 24)

Glasovom ljudi in pesmici se pridružujejo številni šumi. Obe Puntarjevi igri se od drugih analiziranih iger že na nivoju pisnega besedila razlikujeta po tem, da sta bogatejši z

²¹ Ilustratorica Dunja Kofler jo je v knjižni izdaji igre upodobila kot rožo (Puntar 1993: 5), vendar je vprašljivo, koliko je poskus ilustriranja take igre sploh smiseln – Hojladrija namreč preprosto ni nič, kar bi bilo vizualno upodobljivo (razen črkovnega in/ali notnega zapisa, ki pa sta le slab posnetek zvočne upodobitve).

didaskalijami, ki opisujejo predvidene šume in glasbo za zvočno realizacijo, torej jih je moral avtor predvideti že pri pisanju. V *Hojladriji* je najbolj opazna zvočna kulisa ropotanje prometa, predvsem hrumenje avtomobilov. To je tudi glavna opozicija v igri: na eni strani vesela Hojladrija, na drugi turobni, vsakdanji trušč, ki predstavlja realno ozadje dogajanja. V tem kontrastu se srečata realni svet mesta in prometa v njem ter fiktivna predstava bežeče, pohajkujoče, poplesavajoče pesmice. Hojladrija pri tem pridobi pomene radoživosti, živahnosti, veselja in spontanosti, ki nasprotujejo hitremu, hrupnemu sodobnemu svetu, polnemu tehnologije. Pozitivna čustva se rodijo v stiku z naravo – punčki se rodi Hojladrija, ko pride v stik s cvetočo rožo – in med veselo igrico. Hojladrija je povezana z otroštvom, saj nastane v majhni deklici in se veselo poigrava z otroki na igrišču, odraslim pa se roga – z največjim veseljem moškemu, ki vztraja, da je »pošten, samostojen, odrasel človek«, ki si želi »stročjega peteršilja« (prav tam: 15–16). Taka je vse, dokler je sama sebi namen, takoj, ko jo kdo poskuša instrumentalizirati (zborovodja) ali udomačiti kot ljubljenska (Debeluška), pa postane predrzno posmehljiva in pokaže jezik ali pa se spremeni v žalostno, otožno Houladrijo, ki nima več iste življenjske moči kot izvirna Hojladrija. Hojladrije kot življenjskega veselja se ne da ukrotiti in udomačiti, temveč obstaja le, dokler se punčka žene za njo, jo išče in zasleduje. Tudi uradnikov nauk, da mora punčka držati svoje srce »dobro zaprto, da ti kaj ne uide iz njega, ali da ti kdo kaj ne izmakne«, če je potrebno, celo »kot ročno torbico«, »z zadrigo« (Puntar 1993: 12), se v tej luči izkaže za napačnega. Hojladrija namreč lahko nastane le v srcu, odprtem za vse mogoče igrive norčije in spontanost.

Za igro je značilno eksperimentiranje z zvočnim gradivom. Posebej bogat z raznolikimi zvočnimi efekti je prizor v uradu za najdene predmete, kjer punčka išče Hojladrijo. Prizor je pravzaprav zbirka naključnih zvočnih prvin, ki predstavljajo izgubljene predmete, spravljene v uradu. Nekateri predmeti so takšni, da si jih poslušalci lahko vizualizirajo (ura s kukavico, kladivo), drugo pa so pojavi, ki jih ni mogoče dejansko »izgubiti« in nikakor ne sodijo v realistični urad (odmev). Tu so tudi konkretne stvari, ki v tak urad ne sodijo (mačka, kokoš, tovarniški dimnik). Predmete prepoznamo po zvokih, npr. kukanje kukavice, kokodakanje kokoši, žvižg iz lokomotive.

Ko premišljamo o tem, za katero starostno skupino je igra primerna, se zdi zadovoljiv odgovor Rosande Sajko, da so si ustvarjalci radijskih iger za otroke na slovenskem radiu pri najboljših igrah prizadevali ustvariti dela za kar najširšo skupino poslušalcev.

Različne verzije besedila za igro se razlikujejo med seboj. V prizoru v uradu za najdene predmete v tipkopisu in v knjižni izdaji med množico drugih glasnih predmetov nastopi tudi budilka (Puntar 1975: 5; Puntar 1993: 11), ki pa je v radijski izvedbi opuščena. V prizoru z

zborovodjo in zborom je v tipkopisu razširjeno pozdravljanje zbora (Puntar 1975: 7), ta del pa je izpuščen tako v knjižni izdaji kot v posnetku, saj zborovodja tam takoj začne z lekcijo o »svoji« novi skladbi Hojladriji. V tipkopisu in v knjigi zborovodja Hojladrijo zapoje le enkrat, v radijski izvedbi pa dvakrat, prvič brez glasbene spremljave in drugič ob klavirju. Na koncu prizora, po Hojladrijinem odhodu, se v tipkopisu zbor še nekaj časa posmehuje zborovodji tako, da poje samo še »Ha, ha, / ha, ha« itd. (prav tam: 9) Ta del je prav tako izpuščen v knjižni kot v »režirani« izdaji. Isto velja za celoten daljši prizor, kjer miličnik miri ljudi in gre punčka nato iskat Hojladrijo v zelenjavno trgovino (prav tam: 11–13); vloge prodajalke zelenjave v drugih dveh verzijah ni. Tudi prizor, v katerem punčka povpraša dečka, ali je kaj slišal Hojladrijo, ta pa se hoče loviti z njo (prav tam: 15–16), najdemo le v najstarejši verziji. Besedilo originalnega tipkopisa je zato nekoliko daljše, bistveno novih informacij pa v primerjavi s knjižno izdajo in radijsko realizacijo ne prinaša.

5.12 Svetislav Ruškuc: *Potok žubori in v Donavo valovi*

Ruškuceva druga igra govori o malem potočku, ki na svoji pustolovščini sreča množico rek in jezer iz bivše Jugoslavije. Ob svojem nastanku na Fruški gori najprej razjezi »babico« Donavo in »tetko« Savo, ker ju ohladi, zato ga Donava pošlje v šolo k strogemu kanalu Donava-Tisa-Donava. Ta ga hvali kot dobrega učenca, vendar potoček v poletni suši izgine. Vse reke – Donava, Sava, Tisa, Drina, Vardar, Una in Neretva – ter celo Plitvička jezera in Jadransko morje ga iščejo. Ko se iskanju pridružijo še megla, oblak in dež, potoček nazadnje najdejo pri ponikalnici »botri« Pivki v Postojnski jami. Nazadnje gre po Pivkinem nasvetu na delo k Djerdapskemu jezeru, kjer poganja turbine elektrarne.

Igra je poučna predvsem z geografskega stališča, saj je lahko spodbujala poslušalce, da so se поблиže seznanili s hidrografijo Jugoslavije. Mladi poslušalci v sedemdesetih letih so se verjetno lažje poistovetili z njo kot današnji, saj so bili z zemljepisom takratne države bolje seznanjeni že iz šole. Najprimernejša je verjetno za drugo starostno stopnjo, torej za otroke v prvi polovici osnovne šole, ki jih lahko privlačijo pravljичne personifikacije naravnih pojavov, lahko pa tudi že poznajo dovolj zemljepisa, da si predstavljajo, katere naravne značilnosti so v igri predstavljene; zanimiva pa je lahko tudi za starejšo stopnjo.

Igra vključuje predvsem govor personificiranih naravnih pojavov, ki pa se mu pridružujejo tudi glasba in šumi. Začne se z grmenjem, nato pa dež ob instrumentalni spremljavi zapoje pesem, v katero je vključenih tudi več drugih geografskih imen:²²

Dežek pada
do Beograda,
prav do kože
je zmočilo rože
in ubogo miš,
ki prišla je v Niš,
a deževnik je vesel,
ker si je
dežja želél.

Dežek lije
krog Litije
dedek z Bleda
jezno gleda,
ker čeprav
je že ves siv
prvič vidi
tak naliv.

Lije, pada
ta pokora
od morjá do
Maribora.
A najbolje
so oprane
mestne ulice
Ljubljane. (Ruškuc 1975a: 3)

Uvodnih nekaj verzov se v igri nato še dvakrat ponovi, ko pa je uvedena ideja suše, je del besedila nekoliko spremenjen in dež v njem »ne pada« (prav tam: 8). Med ostalimi liki poje le še potoček, ki s pesmijo izraža svojo razigranost in živahnost. Instrumentalna glasba je večkrat uporabljena kot spremljava dogajanju. Glavna spremljevalna zvoka sta šumenje in pljuskanje vode, kar je smiselno glede na junake, ki nastopajo v igri. Pojavljata se še šumenje dežja in grmenje kot vremenska pojava, ključna za nastanek potočka.

Vsi govorci v posnetku so odrasli, čeprav bi bilo morda smiselno kot potoček uporabiti deški glas. Reke z ženskimi imeni (Donava, Tisa) ter mavrica govorijo z ženskimi glasovi, pojavi moškega ali srednjega slovničnega spola pa z moškimi (Djerdapsko jezero, Jadransko morje, kanal, oblak). Plitvička jezera o sebi ves čas govorijo v množini, saj jih je več. Pripovedovalca igra nima, vendar pa njegovo vlogo delno prevzame glas, ki se po uvodni

²² Zanimivo bi bilo videti, katera imena so uporabljena v srbskem originalu, torej koliko je prevajalec spremenil besedilo, da ga je prilagodil slovenskemu poslušalstvu, a srbsko besedilo nikjer v Sloveniji ni dostopno. Besedilo v tipkopisu se nekoliko razlikuje od besedila v posnetku radijske igre.

pesmi predstavi kot dež in da poslušalcem nauk o tem, da se morajo, kadar so mokri, dobro posušiti. Nastopajočih oseb je veliko, zato jih včasih ni mogoče natančno razločiti, a je ta problem dokaj uspešno rešen s tem, da se osebe ves čas nagovarjajo po imenih. Najrazločnejši ženski glas med rekami ima »babica« Donava, ki ima tudi osrednjo vlogo v igri; z njo komunicirajo ostali liki in jo tudi ubogajo, saj ima med rekami očitno osrednjo vlogo. Tudi ostale vode imajo svoje karakterne prvine, najpodrobneje pa je predstavljen potoček: mlad, nagajiv, živahen, poskakujoč kot otrok, a hkrati zelo pripravljen na to, da bi razveselil babico in vse tete.

Dialog je izviren na besednem nivoju, saj reke tematizirajo metafore in izraze, povezane z vodo, za opisovanje svojih življenj: Donava se boji, da si bo »nakopala kakšno vodenico« (Ruškuc 1975a: 7), Sava pa jo svari, da si zvečer ne sme umivati nog »v mrzli vodi« (prav tam: 4). Potoček si razposajeno igro predstavlja kot škropljenje, med sušo pa so reke žejne. Osebe tako hudomušno združijo svoje antropomorfizirane, človeške značilnosti z vodnimi.

5.13 Hans Christian Andersen: *Divji labodi*

Divji labodi so pravljica danskega pravljicarja Andersena. Pravzaprav ne gre za pravo radijsko igro, temveč bolj za zvočno knjigo z dodano glasbo. Tudi tipkopis nima podnaslova *radijska igra*, temveč *umetniška pripoved* (Andersen 1975: 1). Za zvočne knjige je značilno, da se izvirno tiskana literarna dela preberejo in posnamejo na trak, zgoščenko ali drug zvočni nosilec. Od pravih radijskih oger se razlikujejo po tem, da besedila, ki so podlaga posnetkom, niso napisana v dialoški obliki. V posnetkih se ne izmenjujejo replike različnih igralcev, temveč le ena pripovedovalka – v tem primeru Štefka Drolc – pripoveduje oziroma bere prozno besedilo. *Divjim labodom* je dodana instrumentalna glasba piščali in godal kot sredstvo členjenja na prizore in spremljava besedila, drugih šumov ali zvočnih efektov pa ni. Igralka besedilo naredi živo in napeto s spretno artikulacijo.

Radijska priredba sledi prevodu Rudolfa Kresala, ki je izšel v knjižni izdaji Andersenovih pravljic že leta 1950; verziji se na nekaterih mestih malo razlikujeta v izboru besed, radijska igra je ponekod skrajšana za nekaj povedi (prim. Andersen 1980: 223–238). Ista zgodba je v slovenščini nato izšla še v več kasnejših izdajah.

5.14 Dušan Ilić: *Lovec Blisk ni umrl*

Igra *Lovec Blisk ni umrl* se dogaja na predvečer novega leta v gozdni koči, kjer se babica, dedek in vnuki Sava, Kosta in Ivana pripravljajo na praznik in pričakujejo obisk samotarskega

lovca Bliska; babica in dedek se odpeljeta v trgovino, nato pa vsi pripravljajo hrano, drva in darila. Otroci navdušeno poslušajo zgodbe o njem. Lovec nazadnje le pride na obisk, na koncu pa spet odide brez pozdrava. Dogajanje je torej precej skopo, o dramskem konfliktu ni mogoče govoriti, nadomeščajo ga dedkove, babičine in Bliskove modrosti.

Govorci so dedek, babica, Blisk in otroci. Pripovedovalca igra nima. Osrednja oseba, o kateri vsi največ govorijo, je lovec Blisk. Prva ga omeni babica, ki napove, da bo prišel na obisk, nato pa se večina pogovorov vrti okrog njega; otroci govorijo o tem, kaj so mu pripravili za darila, dedek pripoveduje o njegovem življenju in navadah. Poudarjena je predvsem njegova povezanost z naravo – gozdom in živalmi, ki živijo tam. Za otroke je lovčev način življenja skrivnosten in poseben, zato radi poslušajo o njem. Skozi pripovedi o njem se ustvari pričakovanje tudi na strani poslušalcev. Bliskov glas nastopi šele približno na sredini igre, in sicer z dolgim samogovorom. Nagovarja veter in živali in s tem pokaže, kako zelo je v sozvočju z naravo; iz monologa izvemo, da v koči živi s ptico, ježkom, zajcem in kozo. Blisk je nekakšna mistična pojava, ki predstavlja popolno zlitje z naravo, hkrati pa dobroto in posebno praznično vzdušje, saj prinaša darila – največje darilo za vse pa je njegov obisk.

Osrednja tema igre je minevanje časa. Dedek že na začetku omeni babici, da leta hitro minevajo; kasneje se razvije pogovor med dedkom in vnuki o tem, ali se tudi lovec Blisk stara, saj se vnukinji zdi, da se prav nič ne spreminja. Dedek opiše Bliskovo življenje in minevanje kot del narave; vsaka žival neopazno premine, nadomesti jo druga in isto se bo nekoč zgodilo z lovцем. V zadnjem delu igre pa se dedek in Blisk pogovarjata o preteklem letu in zadovoljstvu s tem, kar imata. Predpraznično vzdušje in pogovori o minevanju dajejo igri melanholičen ton. Igra govori o času, ko se je treba zamisliti nad minulim in nad življenjem ter narediti načrte in upati na najboljše v prihodnosti. Dedek ob Bliskovem odhodu na koncu igre vse opomni: »Zaklenimo v srca vsak svoj spomin na lovca za dolgo leto, ki prihaja.« Treba je torej ohraniti spomin na najlepše stvari in ljudi ter ga ceniti.

Posnetek je opremljen z glasbo, ki je podlaga daljšim govorjenim delom, členu besedilo ter ga na začetku z vodilno melodijo, ki se ponovi večkrat v igri, tudi uvede in na koncu z bojevitimi udarci na boben zaključí. Posebno vlogo ima cingljanje kraguljčkov, ki že na začetku predstavijo zimski prizor z vožnjo dedka in babice na saneh. Omembe Bliska in njegov govor spremlja melodija iz lovskega roga in bobnov, ki predstavlja njegov poklic in ga tako zvočno karakterizira. V igro je vključenih tudi nekaj pesmi, ki jih zapojejo otroci. Te npr. opišejo lovca Bliska. V tipkopisu je njihova pesem o Blisku opremljena z oznako »TIHO IN ŠEPETAJE, KOT SKRIVNOST« (Ilić 1975: 5), vendar pa v radijski izvedbi izzveni drugače:

veličastno in bučeče.²³ Med šumi sta pomembna ostro šumenje vetra, ki ponazarja trdo zimo in mraz, ter zavijanje volkov v prizoru, v katerem Blisk prežene volkove od svojega studenca.

²³ Druga opazna razlika med tipkopisom in zvočno realizacijo igre je, da se v tipkopisu dedek in babica nagovarjata z imenoma »Sredoje« in »Melanija«, v posnetku pa kar »dedek« in »babica«.

6 Zaključki

Teoretična literatura o radijski igri kot umetnostni zvrsti je v slovenščini skromna, njeni glavni teoretičarki in avtorici monografij o radijski igri pa sta Rosanda Sajko in Lučka Gruden. Obe izhajata iz praktičnih izkušenj s produkcijo iger, in sicer iz režiserskega zornega kota. Medtem ko drugi avtorji v krajših sestavkih izpostavljajo predvsem zvočno razsežnost radijskih iger, da bi jo razmejili od drugih oblik izražanja, Grudnova in Sajkova radijsko igro izpostavljata kot samostojno zvrst, ne le v primerjavi z drugimi oblikami umetniškega izražanja. Zato ju lahko glede na Leschkejevo sistematizacijo uvrstimo med posamezne oz. drugostopenjske medijske teorije, ki si prizadevajo zaokroženo predstaviti celoto in bistvo nekega medija.

Z radijskimi igrami kot literarnimi besedili se specifično ni ukvarjal noben literarni teoretik, zato tudi ni temeljiteje razdelana terminologija na tem področju – pri analizah konkretnih primerov se je pokazalo, da manjka predvsem terminološko razlikovanje med literarnimi besedili v obliki scenarijev kot podlago za zvočno realizacijo in konkretno realiziranimi posnetki. Obstoječi široko razširjeni izraz *radijska igra* se namreč uporablja v obeh pomenih.

Poskusi analiz izbranih radijskih iger so pokazali, da jih lahko obravnavamo kot dramska besedila, saj pretežno slonijo na dialogu in so podobno kot gledališke ali lutkovne igre ali filmski scenariji namenjene realizaciji v drugem mediju. Nekatera vsebujejo tudi bolj ali manj pomembno instanco pripovedovalca, značilnega za pripovedna besedila, vendar ta ni bistvena značilnost vseh tekstov in najbolj značilno zvočna besedila zmorejo povsem brez njega.

Analiziranim igram težko določimo skupne motive in teme. Opazna je težnja po tematizaciji **glasbe**. Glavni junaki v *Ha* so glasbila, mački v *Igri* ustanavljajo pevski zbor, Aleš iz *Srca* je pianist, v *Letečem dečku* se Tanja uči igrati na violino in Lenja sestavi Eolovo harfo, *Hojladrija* pa je sama pesmica. Glasba kot zvočno gradivo se najlažje kombinira z literaturo prav v žanru radijske igre, ki literaturo posreduje skozi zvočni medij in jo kombinira z drugimi zvoki (glasbo in šumi). Najuspešnejši pri tem sta med analiziranimi igrami obe Puntarjevi igri, ki glasbo uporabljata kot obliko razvoja zgodbe – sama glasba oz. glasbeni elementi so pri njiju nosilec dogajanja. Pri tem avtorju je najbolj izrazit slušni oz. zvočni pogled na svet, zaradi katerega punčka ne sprašuje »Ali ste kaj videli?«, temveč »Ste kaj slišali Hojladrijo?« Sta edini igri, ki nosita nekatere prvine nove oz. eksperimentalne radijske igre – osamosvajanje glasbenega gradiva. Popolnoma eksperimentalne pa radijske igre za otroke ne morejo biti, saj specifični poslušalec zahteva zaokroženo zgodbo, ki ji lahko sledi.

Nekatere igre jemljejo snov iz vsakdanjega življenja otrok v 20. stoletju: *Igra* in *Srce* se ukravjata s spoznanji, ki jih **odrašcanje** prinese glavnima osebama. *Skrivnost stolpnice 3* je **detektivka**. V realističnem svetu je zasidrana tudi *Prehlajena Sneguljčica*, ki edina od obravnavanih iger samonanašalno tematizira medij radijske igre in jo lahko označimo kot **predelavo klasične pravljice**.

Opazen motiv v dveh radijskih igrah je **konflikt med odraslimi in otroki**, pri čemer so otroci vedno prikazani bolj pozitivno kot odrasli. V *Skrivnosti stolpnice 3* so namreč ustvarjalni, iznajdljivi in pridni v primerjavi s spletkarskimi odraslimi, v *Hojladriji* pa je otroštvo prikazano kot bolj radoživo in živahno od odraslosti, iz katere se ves čas norčuje.

Potovanje v čudežne dežele je temeljni motiv *Dežele 36000 želja* in *Letečega dečka*. V *Deželi 36000 želja* ima potovanje v pravljичni svet realistični okvir, saj se dogaja v sanjah glavne junakinje, v *Letečem dečku* pa ta okvir manjka. Realistični svet, v katerega vdirajo irealni elementi, je značilen tudi za *Otorinolaringologitis*, le da so čudežni motivi tam prikazani le kot igra vlog, s katero se zabavajo junaki. Vsem trem igram je skupen tudi motiv **letenja**.

V najresnejšem tonu sta napisani *Dedkovi medvedki* in *Lovec Blisk ni umrl*. Igrima imata vsaka na svoj način opraviti z minljivostjo: *Dedkovi medvedki* govorijo o **smrti**, *Lovec Blisk ni umrl* pa o **minevanju** časa in povezanosti z naravo.

Igre se torej ukvarjajo z različnimi tematikami in motivi od predelav klasičnih pravljic preko fantazijskih popotovanj v čudežne svetove do tematizacije vsakdanjega sodobnega življenja otrok in odraslih. Ni mogoče najti skupne značilnosti, ki bi jih združevala in določala vse igre v obravnavanem obdobju.

Večina iger v glavno vlogo postavlja enega ali več **otrok**. Samo ali pretežno z **odraslimi** se ukvarjajo le *Otorinolaringologitis* (v njem nastopa en otrok, ki nima osrednje vloge), *Pekarna Mišmaš* in *Prehlajena Sneguljčica*.

Posebne glavne junake, ki niso ljudje, imajo *Ha* (glavno vlogo ima harmonika), *Hojladrija* (pesmica) in *Potok žubori in v Donavo valovi* (potok in reke).

V več igrah kot stranski liki nastopajo antropomorfizirane **živali**, ki govorijo s človeškimi glasovi: krokar, golob in orel v *Deželi 36000 želja*, osel in lev v *Ha*, mački, pes in ježa v *Igr* ter maček in miši v *Pekarni Mišmaš*.

Pripovedovalec je prisoten v šestih igrah, pri čemer ima največjo vlogo v *Dedkovih medvedkih*, kjer je prvoosebni in je vključen v dogajanje. Razen v *Prehlajeni Sneguljčici* pripovedovalec povsod govori z moškim glasom.

Med zvočnimi elementi je skoraj pri vseh igrah prisotna **instrumentalna glasba**, ki ima lahko večjo ali manjšo vlogo. Ponekod, kot npr. pri *Dedkovih medvedkih*, je njena vloga predvsem poudarjanje vzdušja in spremljanje človeških glasov, lahko pa je del dogajanja, kot npr. v *Srcu*.

Vokalna glasba oz. **petje** se pojavi v sedmih igrah: *Igri*, *Pekarni Mišmaš*, *Prehlajeni Sneguljčici*, *Srcu*, *Hojladriji*, *Ha*, *Potok žubori in v Donavo valovi* in *Lovec Blisk ni umrl*.

Šumi imajo največkrat vlogo ilustriranja realističnega dogajanja, zato so najpogostejši vsakdanji zvoki, ki jih povzročajo **človeške dejavnosti**: hrup avtomobilov, koraki, zapiranje vrat ipd.

Presenetljivo pogosto, in sicer v petih igrah, je uporabljena tehnika množičnih prizorov, kjer **množica** ljudi, ki niso diferencirani na posamezne karakterje, pomaga poslušalcu razumeti dogajanje tako, da različni glasovi komentirajo, kar vidijo, ali izražajo svoja mnenja.

Živalski glasovi imajo vlogo v petih igrah: v *Igri* lajež in mijavkanje, v *Pekarni Mišmaš* cviljenje miši, kokodakanje in mijavkanje, v *Dedkovih medvedkih* gaganje račke, v *Hojladriji* lajež in v *Lovec Blisk ni umrl* zavijanje in cviljenje volkov. Tudi v *Prehlajeni Sneguljčici* je slišati rukanje jelena in skovikanje, vendar sta ta dva zvoka kot drugi razkrita kot fiktivna, kot produkt človeške dejavnosti, zato v bistvu ne predstavljata živali, temveč tehniko snemanja radijske igre.

Od ostalih posnetkov se močno razlikujejo *Divji labodi*, ki niso prava radijska igra, saj so pripovedno besedilo, preneseno v zvočni medij. Zato jih v tem pregledu nisem omenjala. Sestavljeni so le iz glasu pripovedovalke in instrumentalne glasbe.

Kar se tiče jezikovnih značilnosti, je treba opozoriti na besedne igre, ki lahko temeljijo na nesmislih, pomotah, asociacijah ali poigravanjem z ustaljenimi frazami (*Dežela 36000 želja*, *Otorinolaringologitis*, *Potok žubori in v Donavo valovi*, *Ha*, *Hojladrija*), in rime (*Ha*). Recitacijo verzov slišimo v *Deželi 36000 želja*, *Igri* in *Dedkovih medvedkih*. V *Skrivnost stolpnice 3* in *Prehlajeno Sneguljčico* so po načelu montaže vstavljeni odlomki drugih besedil (časopisnih člankov in pravljice), zato je zanju značilno menjavanje različnih jezikovnih zvrsti.

Povzetek

Teorije radijskih iger v Sloveniji niso močno razvite, saj večina publikacij izhaja iz praktičnega dela avtorjev in se osredotoča na produkcijski proces prenosa literarnega besedila v zvočni posnetek, pri čemer avtorji opozarjajo na specifiko zvočnega izražanja. Obstajata le dve monografiji, ki se ukvarjata s teorijo radijskih iger, pri čemer avtorici prav tako pišeta predvsem s produkcijskega vidika: Lučka Gruden se ukvarja z radijskimi igrami v kontekstu širšega radijskega programskega toka, Rosanda Sajko pa predvsem z radijskimi igrami za otroke.

Z literarnoteoretskega vidika posamezna besedila niso bila natančneje obdelana, večina jih tudi ni bila nikoli objavljenih v tiskani obliki. Literarna teorija se v osnovnih definicijah strinja, da so radijske igre umetniška zvrst, ki jo od drugih literarnih oblik loči usmerjenost k zvočnosti, ki je predvajana po radiu in ki kombinira človeški glas z glasbo ter šumi, vsa zvočna izrazna sredstva pa so lahko predelana s tehničnimi postopki. Sajko in Gruden ločita dve obliki iger, in sicer tiste, pri katerih so glasba in šumi le ilustracija dogajanja, podanega primarno skozi jezik, in tiste, pri katerih se posamezni zvočni elementi osamosvajajo in so govor, glasba in šumi enakovredni. Radijske igre so uvrščene med dramska besedila, saj imajo nekatere skupne značilnosti z drugimi dramskimi zvrstmi: pisana so z mislijo na realizacijo v drugem mediju in predvsem v obliki dialogov med figurami. Glede na izvor ločimo izvirne radijske igre in adaptacije drugih (največkrat pripovednih) literarnih besedil. Problematizirana je večkrat izpostavljena domneva o »intimnosti« radijskega medija in še posebej radijske igre.

Igre za otroke se od iger za odrasle razlikujejo predvsem po izboru tem in motivov. Za najmlajše poslušalce bodo namreč zelo primerne pravljичne tematike in čudežni svetovi. Med zaposlenimi v produkciji radijskih iger pa obstaja želja, da bi se tudi igre za otroke bolj ukvarjale z resnimi motivi iz stvarnega sveta in da bi se bolj uveljavila mladinska igra, ki bi zastavljala vprašanja, ki so blizu sodobnim mladostnikom.

Slovenska radijska igra je v zadnjih desetih letih v obdobju krize, saj ji manjka zanimanja na strani uredništev radijskih postaj in tudi izvirnih besedil. Najbolj množično poslušane so radijske igre za otroke, ki so tudi del vzgojno-izobraževalnega procesa v vrtcih in šolah.

V nalogi analizirane igre pa izhajajo iz »zlatega obdobja« slovenskih radijskih iger, in sicer iz leta 1975. Tega leta je bilo poslušalstvu predstavljenih 14 iger za otroke, ki temeljijo na slovenskih in tujih besedilih in so tematsko in oblikovno zelo raznolike. Opazna je predvsem težnja po tematizaciji glasbe, ki je značilna za 6 iger, sicer pa se igre ukvarjajo z različnimi

tematikami in motivi: od pravljicnih potovanj v čudežne svetove in govorečih živali do realističnih problemov srečanja s smrtjo; za eno od iger je značilno samorefleksivno tematiziranje medija radijske igre. Potrdila se je teza, da je največ iger primernih že za najmlajšo starostno stopnjo otrok (za otroke v predšolskem obdobju). Zvočno razsežnost radijske igre izkoriščajo na različne načine. Največkrat ima glavno vlogo človeški govor, ki pa ga dopolnjujejo glasbeni elementi in šumi. Največkrat šumi naslikajo realistično ozadje dogajanja, instrumentalna glasba pa poudarja vzdušje ob dogajanju. Več kot polovica iger vključuje tudi petje.

Viri in literatura

Posnetki radijskih iger iz arhiva RTV

- Hans Christian Andersen: *Divji labodi*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Dušan Ilić: *Lovec Blisk ni umrl*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Veniamin A. Kaverin: *Leteči deček*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Svetlana Makarovič: *Pekarna Mišmaš*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Marjan Marinc: *Otorinolaringologitis*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Marjan Marinc: *Skrivnost stolpnice 3*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1974.
- Aleksander Marodić: *Igra*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- André Maurois/Lojze Krakar: *Dežela 36. 000 želja*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Žarko Petan: *Prehlajena Sneguljčica*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Frane Puntar: *Ha*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Frane Puntar: *Hojladrija*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Svetislav Ruškuc: *Potok žubori in v Donavo valovi*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Svetislav Ruškuc: *Srce*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.
- Sandi Sitar: *Dedkovi medvedki*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, 1975.

Tipkopisi radijskih iger

- Hans Christian Andersen: *Divji labodi. Umetniška pripoved*. Prevod: Rudolf Kresal. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.
- Dušan Ilić: *Lovec Blisk ni umrl. Radijska igra za otroke*. Prevod: Bogdan Gjud. Ljubljana: Radio televizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.
- Vanjamin Kaverin: *Leteči deček. Radijska priredba istoimenske zgodbe. Radijska igra za otroke*. Prevod: Jaša Zlobec. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.
- Svetlana Makarovič: *Pekarna Mišmaš. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.
- Marjan Marinc: *Otorinolaringologitis. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.
- Marjan Marinc: *Skrivnost stolpnice 3 (Radijska igra za otroke)*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1974.

Aleksander Marodić: *Igra (Radijska igra za otroke)*. Prevod: Ervin Fritz. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.

André Maurois: *Dežela 36000 želja. Radijska igra za otroke*. Prevedel: Ivan Minatti. Radijska priredba: Lojze Krakar. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1974.

Žarko Petan: *Prehlajena Sneguljčica. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.

Frane Puntar: *Ha. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1974.

Frane Puntar: *Hojladrija. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.

Svetislav Ruškuc: *Potok žubori in v Donavo valovi. Radijska igra za otroke*. Prevod: Bogdan Gjud. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975a.

Svetislav Ruškuc: *Srce (Radijska igra za otroke)*. Prevod: Jaša Zlobec. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975b.

Sandi Sitar: *Dedkovi medvedki. Radijska igra za otroke*. Ljubljana: Radiotelevizija Ljubljana, uredništvo radijskih iger, 1975.

Druga literarna besedila

Hans Christian Andersen: *Andersenove pravljice*. Prevedel Rudolf Kresal. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1980 [zbirka Zlata ptica].

Jean de La Fontaine: *Enim v prid in drugim v kvar. Izbrane basni*. Prevedla Marija Javoršek. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2001 [Knjižnica Kondor, zv. 299].

Svetlana Makarovič: *Pekarna Mišmaš*. Brezovica: Dokumentarna, 1986.

Svetlana Makarovič: *Pekarna Mišmaš* [zvočni CD]. Ljubljana: RTV Založba kaset in plošč, 199? [posneto 1975].

Marjan Marinc: *Srebrni konj in trinajst drugih*. Ljubljana: Partizanska knjiga, 1975.

Frane Puntar: *Hojladrija in druge radijske igre za otroke*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1993 [zbirka Mladi oder].

Strokovna literatura

Aleksandar Marodić. Slovenski filmski center. Na spletu (dostop 22. 5. 2016).

Arhiv RTV Slovenija. Na spletu (dostop 18. 3. 2016).

Irena Avsenik Nabergoj: *Literarne vrste in zvrsti. Stari Izrael, grško-rimska antika in Evropa*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 2011.

- Pierre de Boisdeferre: *Une histoire vivante de la littérature d'aujourd'hui (1939–1961)*. Paris: Librairie académique Perrin, 1961.
- Celotna tabela nagrajencev Prešernovega sklada. Prešernov sklad. Na spletu (dostop 1. 6. 2016).
- Tim Crook: *Radio Drama. Theory and Practice*. London/New York: Routledge, 1999.
- Reinhard Döhl: Theorie und Praxis des Hörspiels. *LiLi: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 26/103 (september 1996). 70–85.
- Djurdja Flerè: Leta s Franetom Puntarjem na ljubljanskem radiu. Frane Puntar: *Hojladrija in druge radijske igre za otroke*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1993 [zbirka Mladi oder]. 95–97.
- Borut Gombač: Čeprav radijske igre zmeraj poslušam v temi, je v prostoru svetlo. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 74–76.
- Lučka Gruden: *V zvočnem laboratoriju. Intimni dialog z nevidnim*. Maribor: Obzorja, 2001.
- Marjeta Humar et al. (ur.): *Gledališki terminološki slovar*. Ljubljana: Založba ZRC, 2007 [zbirka Slovarji].
- Aleš Jan: Otrok pri branju in poslušanju. *Otrok in knjiga* 26 (posebna izdaja, 1999). 105–107.
- Aleš Jan: V korak s časom. Aleš Jan (ur.): *Sodobna slovenska radijska igra*. Ljubljana: Radio Slovenija – Uredništvo igranega programa, 1995. 4–8.
- Aleš Jan idr.: Slovenci in radijska igra. *Sodobnost* XLVIII/11 (november 2000). 1715–1724.
- Matjaž Kmecl: *Mala literarna teorija*. Ljubljana: Založba M & N, 1996.
- Janko Kos: *Literarna teorija*. Ljubljana: DZS, 2001.
- Špela Kožar: Kakšna je prihodnost radijskih iger? Osmi dan – prispevki. Arhiv RTV Slovenija. Na spletu, 24. 3. 2016 (dostop 16. 6. 2016).
- Janko Lavrin: *Panorama ruske literature*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1979.
- Rainer Leschke: *Einführung in die Medientheorie*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2003.
- Igor Likar: Gledanje 'onstran vida' ali Kako nevidno skozi glas postane vidno. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 65–73.
- Le Pays des trente-six mille volontés. Wikipédia. Na spletu (dostop 29. 5. 2016).
- Literatura*. Druga, dopolnjena izdaja. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1977 [zbirka Leksikoni Cankarjeve založbe].
- Vida Medved Udovič: Recepcija radijske igre za otroke in književna vzgoja. Simona Kranjc (ur.): *Meddisciplinarnost v slovenistiki. Zbornik simpozija Obdobja 30*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete, 2011. 307–312.
- Klemen Markovčič: Literatura in radijska igra za otroke: Razmerja med literaturo, režijo in produkcijo radijske igre. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 77–81.

- Patrice Pavis: *Gledališki slovar*. Prevedel Igor Lampret. Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko, 1997.
- Vasja Predan: Temeljno strokovno delo domače radiofonske literature. *Otrok in knjiga* 66 (2006). 70–71.
- Franček Rudolf: Radijske igre za otroke. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 85–88.
- Rosanda Sajko: Frane Puntar – Pisatelj nesterotipnih radijskih iger za otroke. Frane Puntar: *Hojladrija in druge radijske igre za otroke*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1993 [zbirka Mladi oder]. 98–106.
- Rosanda Sajko: Kaj je pravzaprav radijska igra? *Otrok in knjiga* 67 (2006a). 91–93.
- Rosanda Sajko: *Poetičnost zvoka. Ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*. Maribor: Mariborska knjižnica, Revija Otrok in knjiga, 2006b.
- Igor Saksida: Svet kot igra svetlobe in senc. Žarko Petan: *Štiri mladinske igre*. Ljubljana: Karantanja, 2001. 148–161.
- Gregor Schwering: Radio-Debatten. Gebhard Rusch/Helmut Schanze/Gregor Schwering: *Theorien der Neuen Medien. Kino – Radio – Fernsehen – Computer*. Paderborn: Wilhelm Fink, 2007. 143–171.
- Seznam radijskih iger za otroke, arhiv RTV Slovenija, posredovan 5. 5. 2016.
- Emil Smasek: Beseda o Marjanu Marincu. Marjan Marinc: *Srebrni konj in trinajst drugih*. Ljubljana: Partizanska knjiga, 1975. 301–302.
- Vilma Štritof Čretnik: Kako pisati radijske igre za otroke in kako sploh priti do njih. *Otrok in knjiga* 76 (2009). 82–84.
- Vilma Štritof: Andre Maurois – Lojze Krakar: Dežela 36.000 želja. Na spletu, 7. 6. 2015a (dostop 18. 5. 2016).
- Vilma Štritof: Svetislav Ruškuc: Srce. Na spletu, 1. 11. 2015b (dostop 28. 5. 2016).
- Borut Trekman: Hommage Rosandi Sajko, pledoaje za avtonomno zvočno umetnino. Rosanda Sajko: *Poetičnost zvoka. Ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*. Maribor: Mariborska knjižnica, Revija Otrok in knjiga, 2006. 153–159.
- TV Sneguljčica. Portal Sigledal. <http://repertoar.sigledal.org/predstava/155> (dostop 31. 5. 2016).

Priloga: preglednica obravnavanih radijskih iger

Naslov	Besedilo	Prevod	Glasba	Režija	Snemanje; premiera	Trajanje	Tematska oznaka v arhivu RTV
<i>Skrivnost stolpnice 3</i>	Marjan Marinc	/	/	Marjan Marinc	4. 12. 1974; 12. 1. 1975	27:42	RIO – otroci med sabo
<i>Dežela 36000 želja</i>	André Maurois/ Lojze Krakar	Ivan Minatti	?	Dušan Mauser	9. 1. 1975 (?); 16. 2. 1975 ali 22. 12. 1974 (?)	36:51	RIO – pravljica
<i>Ha</i>	Frane Puntar	/	Urban Koder	Aleš Jan	3. 3. 1975; 9. 3. 1975	34:38	RIO – personifikacija
<i>Igra</i>	Aleksander Marodić	Ervin Fritz	Urban Koder	Dušan Mauser	19. 2. 1975; 23. 3. 1975	33:38	RIO – otrok in živali
<i>Srce</i>	Svetislav Ruškuc	Jaša Zlobec	Urban Koder	Hinko Košak	17. 3. 1975 (?); 16. 2. 1975 (?)	32:59	RIO – družinska
<i>Pekarna Mišmaš</i>	Svetlana Makarovič	/	Jani Golob	Zvone Šedlbauer	18. 4. 1975; 20. 4. 1975	34:57	RIO – pravljica
<i>Dedkovi Medvedki</i>	Sandi Sitar	/	?	Aleš Jan	9. 5. 1975; 18. 5. 1975	30:38	RIO – družinska
<i>Prehlajena Sneguljčica</i>	Žarko Petan	/	Bojan Adamič	Aleš Jan	8. 9. 1975; 28. 9. 1975	31:38	RIO – pravljica
<i>Leteči deček</i>	Venjamin Kaverin	Jaša Zlobec	?	Marjan Marinc	23. 9. 1975; 12. 10. 1975	42:31	RIO – otroci med sabo
<i>Otorinolaringologitis</i>	Marjan Marinc	/	?	Marjan Marinc	24. 10. 1975; 2. 11. 1975	32:11	RIO – družinska
<i>Hojladrija</i>	Frane Puntar	/	Urban Koder	Rosanda Sajko	15. 11. 1975; 16. 11. 1975	36:31	RIO – pravljica
<i>Potok žubori in v Donavo valovi</i>	Svetislav Ruškuc	Bogdan Gjud	Marko Stopar	Sonja Stopar	28. 11. 1975; 29. 11. 1975	38:49	RIO – personifikacija
<i>Divji labodi</i>	Hans Christian Andersen	Rudolf Kresal	?	Hinko Košak	2. 12. 1975; 7. 12. 1975	40:58	RIO – umetniška pripoved
<i>Lovec Bliisk ni umrl</i>	Dušan Ilić	Bogdan Gjud	Aleš Kersnik	Aleš Jan	16. 12. 1975; 21. 12. 1975	33:04	RIO – družinska

Izjava o avtorstvu

Izjavljam, da je magistrsko delo v celoti moje avtorsko delo ter da so uporabljeni viri in literatura navedeni v skladu s strokovnimi standardi in veljavno zakonodajo.

Ljubljana, 14. avgusta 2016

Ajda Gabrič