

Druga domača naloga

Radijska igra: poslušanje, branje, poslušanje in branje

Jaka Čop

17. marec 2025

Glede na naravo naloge – najprej poslušanje, nato branje in na koncu kombinacija obojega – bom ta nalogo razdelil na tri dele. V prvem delu bom opisal občutke ob poslušanju, v preostalih dveh pa ob branju in kombinaciji obeh.

Že od začetka izstopajo tipični zvočni elementi radijske igre. Namesto napisanega besedila (za zdaj to zgolj domnevam, a vsem prepričan, da imam prav) je pogosto uporabljeno zvočno nadomestilo. Na primer, namesto da preberemo: „sem zaprl vrata“, to zgolj slišimo. Zdi se mi, da sem zgodbo že po prvem poslušanju razumel. Gospa iz prevoznika s prevaro izvabi sočutje, da jo ta zelo poceni pripelje domov vse do vrat. Kljub temu pa menim, da bi zgodbo bolje razumel, če bi jo prebral. Bolje pa ni povsem pravi izraz, saj mislim, da sem glavno idejo vsekakor razumel. Hočem reči, da bi bila zgodba ob branju veliko bolj poglobljena in verjamem, da takšna tudi je. Že ob prvem primeru poslušanja radijske igre na faksu sem opazil, da je veliko razmišljanj junakov izpuščenih. Kar pa mi osebno ni najbolj všeč, saj misli likov pogosto razkrivajo njihove motivacije in način razmišljanja ter s tem razloge za njihova dejanja. Ti elementi pa meni predstavljajo najzanimivejši del bralne izkušnje. In prav ti elementi so v sklopu radijskih iger očitno najbolj okrnjeni. Ne želim pa reči, da radijska igra nima svojega prostora – seveda ga ima. Izgleda pa, da se moram vanjo podati z drugačnimi pričakovanji. Na podlagi teh dveh primerov si zamišljam, da moram od sedaj naprej v tovrstnih igrah pričakovati nekakšen preobrat. Nisem pa prepričan, da je to tudi običajna praksa za vse radijske igre. Najverjetneje ni. Sedaj moram poslušati *Štoparski vodnik po galaksiji* v obliki radioigre, ker me ta razlika zdaj izredno zanima. Morda pa je prav to čar radijske igre, da z branjem odkrijemo skriti pomen in razloge, ki se skrivajo za dejanji junakov zgodbe.

Že s prvim poslušanjem je očitna navezava naslova zgodbe (*Beležnica*) na istoimenski film. Kar me je presenetilo. Filma namreč ne poznam, navezava nanj pa je tako očitna, da je praktično neizogibna. Menim, da bi bilo v tem primeru morda celo bolje spremeniti naslov, kot pa v zgodbo navreči tako eksplicitno navezavo na (znan) film. A kakorkoli, poleg tega, da igra vsakega izmed likov drug igralec, nisem opazil posebnosti, ki bi se mi jih zdelo vredno omeniti. Je pa igralska raznolikost ena izmed lastnosti radijskih iger, ki mi je zelo všeč. Idealno bi bilo, če bi tudi založniki avdioknjig najemali, različne igralce, za različne glasove, a je to verjetno zaradi dolžine knjig zgolj utopija. Kljub temu pa izjeme obstajajo in upam, da nekoč to ne bodo več zgolj izjeme. S tem zaključujem svoje misli o prvotnem poslušanju, zdaj pa naprej na branje.

Branje mi je bilo, kot sem napovedal, bolj všeč. Ne vem kako bi natančno opisal občutek, drugače kot to, da sem enostavno lahko bolje „vstopil“ v glave likov. Zanimivo

je, da so se pri prenosu iz besedila v radijsko igro povsem spremenile lokacije. Rožna dolina je postala Gameljne, Rožnik pa Šmarna gora. Ta sprememba se mi zdi zanimiva ravno zato, ker nima nikakršnega vpliva na zgodbo samo in je tako še bolj nenavadna.

Prav tako sem že med poslušanjem pričakoval, da bo veliko „ozadja“ (dodatnih razlag in podrobnosti) izpuščenega. Primer tega sta SMS-a (ki ju verjetno napiše kar gospa sama, ali pa morda njen „dementni“ mož). Iz prejšnjih odstavkov je očitno, da sem glavno idejo zgodbe razbral že s prvim poslušanjem. Ne vem, če imam še kaj za dodati... Poslušanje in branje sta se odvila povsem v skladu s predhodnimi pričakovanji. Predvsem zato, ker je bila podobnost med to igro in tisto, ki smo jo poslušali na faksu ogromna. Obe sta nas sprva poskusili zavesti, na koncu pa sta obe izvedli preobrat. Česar pri prvi še nisem pričakoval, pri drugi pa že.

Čudno se mi zdi, da se besedilo radijske igre in sama igra tako močno razlikujeta. Ne v vsebinskem smislu, ampak v tem kaj je zamenjano z različnimi zvočnimi učinki. Žal pa je veliko tudi izpuščenega konteksta. Pričakoval bi namreč, da bodo radijske igre napisane v stilu drame, z didaskalijami ne samo za navodila igralcem, temveč tudi za zvočne učinke. Sploh ker se mi zdi, da je tekst napisan primarno za radijsko igro (morda obstajajo tudi zbirke kratkih zgodb) in ravno zaradi tega se mi zdi ta način pisanja nekoliko čuden. Morda pa je predelava besedila lažja od sprotnega pisanja, pri katerem moramo razmišljati tudi o tem, kaj bomo za namen radijske igre izpustili.

To me pripelje do glavne opazke glede sprotnega branja in poslušanja igre. Brati in hkrati poslušati radijsko igro je precej težko. Veliko stvari je izpuščenih – sicer nebistvenih za zgodbo samo, a bistvenih za sledenje zgodbi „po vrsticah“. Podobno je s sledenjem avdioknjigam, ki jim je pogosto težko slediti, ker so prepočasne. Tukaj pa je situacija ravno obratna. Radijska igra teče prehitro, besedila pa je skoraj preveč, da bi ga lahko obenem prebral, razmišljal o prebranem, hkrati pa še spremljal dogajanje v igri. Zato je bil ta del naloge najtežji in tudi najmanj prijeten. Škoda, ker sta tako radijska igra kot njeno besedilo vsak na svoj način posebna in zanimiva. Igra uporablja veliko zvočnih učinkov, ki lahko besedilo dobro poenostavijo (smerniki, loputanje vrat, vesoljska bitka,...). Proza pa nam poda dodatne razloge in razlage za dejanja protagonistov.

Vsak način uživanja radijske igre ima svoje prednosti in slabosti, nekaj pomembnejših sem tudi naštel. Sklep, do katerega sem prišel, pa je ta, da s hkratnim poslušanjem in branjem ne pridobimo ničesar, kvečjemu nekaj izgubimo. Obe obliki sta si po mojem enostavno preveč različni za sprotno zauživanje.