

## DELAVNICA USTVARJANJA RADIJSKE IGRE

**Mentor:** Simon Smole, Radio Študent

**Predviden termin in obseg:** maj – november 2019

**Predvideni kraji:** Škofja Loka, Kranj, Ljubljana

Delavnica radijske igre bo vsebovala dva medsebojno povezana sklopa, kreativni proces pisanja scenarija in tehnično izvedbo radijske igre. Večina delavnic bo izvedena na lokacijah v Škofji Loki in Kranju oz. v dogovoru z udeleženci. Cilja delavnice sta sodelovanje pri kolektivnem procesu ustvarjanja in pridobitev koristnih praktičnih spretnosti. Sam način dela bo temu prilagojen, pravitako bo radijska igra vsebinsko in izvedbeno nanašala na problematike, ki jih udeleženci doživljajo v svojem vsakdanu. Delavnico bo vodil Simon Smole iz Radia Študent, avtor in režiser radijskih iger, pri tehničnem delu mu bo v pomoč profesionalen radijski tehnik. Delavnica je za udeležence brezplačna, namenjena je predvsem invalidom, priseljencem in migrantom.

### Program:

1. Predstavitve žanra radijske igre, njenih značilnosti, dramaturških elementov
2. Spoznavanje tehničnih modusov proizvodnje in diseminacije zvoka
3. Spoznavanje obdelave zvoka
4. Spoznavanje zahtevnejšega upravljanja s tehnično opremo in masteringa
5. Vsebinska zasnova radijske igre
6. Siže radijske igre
7. Delo na scenariju radijske igre
8. Osnove govorenja v eter
9. Snemanje radijske igre
10. Mastering radijske igre

## 1) Predstavitev žanra radijske igre, njenih značilnosti, dramaturških elementov

Na primerih radijskih iger se bomo spoznali s specifikami pisanja in izvedbe radijske igre. Seznanili se bomo z osnovnimi elementi radijske igre: glasbo, dramaturgijo, zvočnimi učinki, ...in umestitvijo radijske igre v delovanje radija ter kako pisati na način, da bo vsebina dobila svojo radijsko formo (radiofoničnost). Preden se lotimo vsebinske zasnove je potrebno razumeti kako deluje radijski eter in radijske zvočne forme.

## 2) Spoznavanje tehničnih modusov proizvodnje in diseminacije zvoka

Seznanili se bomo z različnimi načini snemanja zvoka (snemalke, snemanje v radijskem studiu) ter samimi procesi snemanja in predvajanja zvoka.

## 3) Spoznavanje obdelave zvoka

Spoznali bomo različne načine, na katere se zvok lahko obdeluje ter se seznanili z računalniškimi programi za obdelavo posnetkov. Obiskali bomo studio Radia Študent, pri čemer bo sodeloval tudi tehnik RŠ, ki je usposobljen za upravljanje s tehnično opremo.

## 4) Spoznavanje zahtevnejšega upravljanja s tehnično opremo in masteringa

Seznanili se bomo z iskanjem, obdelovanjem in vključevanjem glasbe in zvočnih učinkov v posnetke. Predstavljen bo tehnični vidik izdelovanja radijske igre, hkrati pa tudi vzajemno dopolnjevanje vsebinskega in tehničnega dela. Predstavljena bo programska oprema, ki omogoča radijsko igro spraviti v končno zvočno formo, ki je pripravljena za radijski eter (mastering).

## 5) Vsebinska zasnova radijske igre

Pogovorili se bomo o temi radijske igre. O konceptu in formi. Sama vsebina bo odvisna od želja, navdiha in izkušenj. Predvsem bo izhajala iz naših izkustev. Ob tem bo vsebinski del nujno prilagojen tehničnim zmožnostim radijske izvedbe.

## 6) Siže radijske igre

Po razmisleku o vsebini bomo oblikovali osnovni oris igre: tema, liki, koncept. Spoznali bomo osnovne dramaturške konvencije kot so pisanje replik, didaskalije, itd.

## 7) Delo na scenariju radijske igre

Snemali bomo replike in zvočno opremljali nastajajoči scenarij (zvočni učinki, glasbena podlaga).

## 8) Osnove govorjenja v eter

Spoznali se bomo s posebnostmi nastopanja v radijskem etru ter osnovami radijskega govora.

## 9) Snemanje radijske igre

Odigrali bomo vloge iz scenarija ter na podlagi osvojenega tehničnega znanja posneli radijsko igro.

## 10) Mastering radijske igre

Skupaj s tehnikom RŠ bomo opravili zaključni mastering radijske igre.