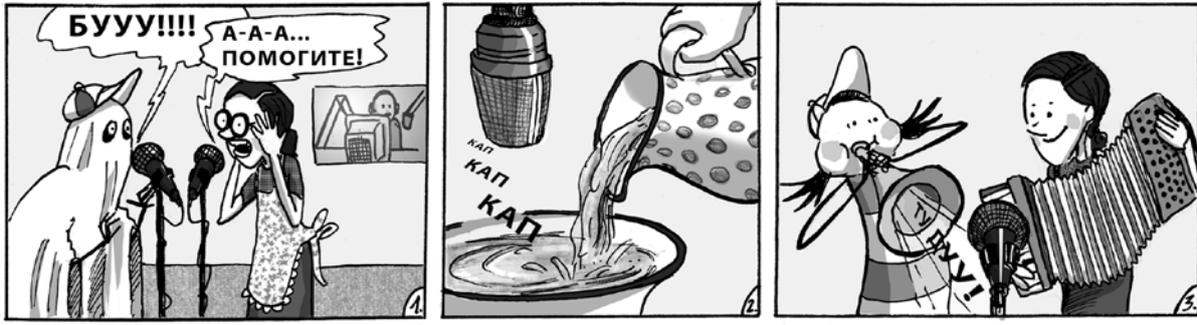


РАДИОПЬЕСА

КАК НАЙТИ ПОДХОДЯЩУЮ ИСТОРИЮ?



ЧАСТЬ 2: В СТУДИИ КАК Я СОЗДАМ ГОЛОСА, ЗВУКИ И МУЗЫКУ?



От идеи до готовой радиодрамы -

Как разрабатывать и инсценировать радиопьесы: рабочие шаги

от Ульрики Вернер / перевод Татьяны Максук и Марины Чойхет

На примере небольшой драматической последовательности сцен показано, как придумывать и выпускать короткие радиоистории (примерно длиной в 5 минут). Для этого предполагается, что радиопьеса выйдет „драматичной“, это значит, что она должна иметь действие, которое должно развиваться с помощью фигур.

1. Придумывать историю



Каждая радиопьеса состоит из:

- в основу лежащего материала
- действующих фигур/лиц
- сцен в акустическом пространстве
- последовательности действий разных сцен
- шумов и музыки

Развить материал

Для каждой истории нужен материал. Материал это предмет или содержание, из которого развивается история

Возможные темы

- рассказанные истории (сказки, предания и легенды)
- исторические события (на пример: изменения села по причине новой постройки, Х. Колумб „открывает“ Америку, женщинам в первый раз предоставляется возможность посещать школу) приватизация питьевой воды, биотехнология в народном хозяйстве)
- соц. и полит. разногласия (к примеру: выселение мигрантов из Германии,
- бытовая жизнь (семейные конфликты, любовь и недоразумения среди жильцовразной национальности, живущих в одном высотном доме)

Сбор материала

Если принято решение взяться за одну конкретную тему, то надо собрать материал. Образ действий для этого схож с поиском материала, как это делают журналисты. Сначала собираются наблюдения, впечатления, эпизоды. Возможный для этого материал: истории, газетные статьи, письма, тел. передачи, репортажи из зала суда или же личные и чужие случаи из жизни. Или можно просто что-то придумать-у фантазии нет границ.

Сортирование собранного материала

Когда уже имеется достаточно накопленного материала и идей, то можно начинать приводить их в порядок. Одновременно приходится опять же избавиться от многих идей и наблюдений, под следующей постановкой вопроса:

- Каких персонажей я могу лучше всего представить?
- Что делает мою тему наглядной?
- Что особенно воищает, смешно, грустно или занимательно?
- Существуют ли какие-либо конфликты/противоречия, из которых можно было бы придумать сцену?
- Что самое важное для изображения конфликта?

Персонажи

Перед тем, пока начнёшь расписывать и записывать сцены, создаются персонажи. Они должны выглядеть настолько живыми, чтобы можно было бы себе их представить перед глазами, говорящими и что-либо делающими. Даже история их жизни должна быть знакома. Если есть два главных персонажа, разумно было бы создать два противоположных характера, которые бы объединяли обе стороны конфликта. Это облегчает ход действий. Во время прослушивания это помогает слушателю легче различать персонажей.



Однако противоположность не значит, что один персонаж только хороший, а другой только плохой. Это выглядит однотонно и скучно. Противоположность означает, что персонажи имеют различные интересы, жизненные обстоятельства, или действуют исходя из различных убеждений.

Давать имена

В первую очередь персонажам даются имена.

Уже когда есть имя, то можно представить себе персонажа.

Придумывать историю жизни

Даже если в будущем персонажи задействованы только в одной сцене, всё равно не плохо придумать историю их жизни. Где они родились? Из какой они семьи? Какое у них было детство? Какие у них любимые занятия? Какая у них профессия? Какая у них в данный момент жизненная ситуация? Они влюблены, помолвлены, женаты/замужем? Счастливы или несчастливы? Какие у них желания? О чём они грустят? Были ли в их жизни какие-то особенные события? Возможно, что ответы на все эти вопросы, выявится характер персонажа в описываемой сцене.

Характерные свойства персонажей, поведение, речевые особенности

- Какие у персонажей особенные свойства?
- У них есть какие-то причуды или невроты?
- Что особенно заметно? Есть ли внешние признаки?
- Как персонажи разговаривают? С заметным диалектом? Или на определённом жаргоне?
- Есть ли особенности?

Мотивация и поведение персонажей в планируемой истории

Самым последним шагом в процессе придумывания персонажей, является мысль о том, как они будут себя вести в истории. Так-как знакомство с ними уже совершилось, то можно себе представить их поведение и характер и обоснованные их жизненной историей. Поведение персонажей приобретает мотивацию.

Суть действия



В каждой истории есть суть, которую можно обобщить в двух предложениях. Легче всего, если суть действия возникает из конфликта представленного двумя противоположными персонажами.

Пример золушки

Золушка должна выполнять тяжкую работу в кухне, хотя её отец богатый человек. Это связано с золушкиной мачехой, которая хочет, чтобы всё богатство в доме получили её собственные дочери. Хотя мачеха и ставит на пути у золушки множество преград, золушке удаётся завоевать сердце принца.

Построй истории

История всегда состоит из одной или нескольких сцен/ эпизодов, которые благодаря „красной ните“ обретают свою правильную последовательность. Другими словами: Суть действия, сам конфликт, разделяется на несколько сцен. Эти сцены рассказываются друг за другом в определённой последовательности. Эту последовательность также называют „процесс“.

Вопросы, которые помогают найти процесс:

Как развивается конфликт, что при этом происходит и что в это время переживают сами фигуры? Как решается конфликт?

Простой и распространённый в Европе с античных времён „классический“ образец для построения драматической истории:

1. Исходная ситуация/ План: Введение в конфликт (Сцена 1)
2. Основная часть: Повествование конфликта и подъём к пику конфликта (Сцены 2,3...)
3. Решение: благодаря драматическому пику создаётся новая ситуация, конец (последняя сцена)



Сцена/Ситуации

Персонажи говорят и действуют в определённой ситуации, в определённом месте и в определённое время. Это называется сценой. Действие сцены всегда происходит в настоящий момент. Из действия на сцене следуют части, которые являются решающими в следующих сценах. Повествующий персонаж может, резюмируя события, быть использован для „экономии“ сцен.

Вопросы, которые помогают развивать сцены и ситуации

Что происходит? Что испытывают персонажи ввиду конфликта? Как они с этим справляются?
 Где они? Кто ещё там? Что произойдёт в следующий раз?
 Что слышно во время сцены?

Слушать

Во время развития сцен работает внутренний слух: как разговаривают персонажи? Какие слышно звуки? Есть ли музыка способствующая определённому настроению? Где происходит действие? (на кухне, в танц. зале, в саду, на деревенской улице и т.д.)

Ход действий/ установить последовательность

Если сцены понятны, то можно установить последовательность ситуаций. Как следуют сцены из исходной позиции до пика. Проходит ли какое-то событие красной нитью через всю историю?

Для короткой последовательности сцен (длинною в 2-3 минуты) достаточно трёх - четырёх сцен! (Введение, главная часть, заключение)

Акустические уровни рассказа

Во время планирования сцены нужно войти в положение слушателя. Вы узнаете только то, что можно услышать.

Самые важные области для передачи информации:

- диалоги персонажей
- звуки/музыка
- (возможно рассказчик)

Диалоги персонажей

Действующие лица пользуются речью в зависимости от ситуации. Они слышат друг друга и реагируют. От этого меняется ситуация. Благодаря тому, что они говорят, слушатели узнают о происходящем. Благодаря диалогу, они снабжают слушателя всей необходимой информацией, которая необходима для того чтобы понять ход событий. Они так же могут обдумывать, спрашивать, наблюдать и благодаря этому делать ситуацию наглядной. Иногда они зачитывают письмо или записку, для того, чтобы зрители знали, почему то или другое важно в данный момент.

Тексты действующих лиц должны быть по возможности краткими и без чатиц („вот так“, „вообщем“, „как-то“). Это так же относится к отдельным предложениям. Так можно диалоги лучше всего проигрывать после записи на плёнку.



Рассказчик

Иногда рекомендуется придумать рассказчика, так как благодаря этому можно резюмировать сцены без того чтобы давать лишнюю информацию.

Звуки

Звуки изобретаются ещё в то время, когда придумываются диалоги.

Какие звуки являются ключевыми, это значит, о чём либо рассказывают?

Это могут быть различные звуки, например стук в дверь, или треск дерева. Но так же может и быть целый „звуковой ковёр“ сопровождающий всю сцену. Это называется на языке радио „Атмосфера“, цокращённо „Атмос“. „Атмос“ например, это щебетание птиц у плескающего ручья, голоса и звуки в вокзальном зале ожидания; шлягерная музыка, посуда, голоса и шаги в пиццерии.

Осторожно: не планируй слишком много звуковых эффектов!

Много различных звуков осложняют продукцию. Кроме того, возникает опасность сильно „забить“ историю звуками. Итак, надо планировать только самые важные звуки. Простыми и эффективными являются звуки которые могут в качестве „атмоса“ сопровождать всю сцену.

Спланировать акустический фон

Слушателям помогает, если к актам сцены подобран акустический фон. Благодаря созданию „атмоса“, можно создать слуховое пространство. Это также облегчает дальнейшую продукцию.

Пример:

„В ресторане“, „в гостиной“, „на улице“

Можно также учитывать или пространство закрытое или открытое, происходит ли действие внутри, либо снаружи. Это играет роль для записи. Если нужно представить узкое пространство, то благодаря выдвижным стенам, коробкам и тд. сооружённым вокруг выступающего, можно добиться этого эффекта.

Самому создавать звуки



Как найти звуки? Есть звуковые компактные диски и в интернете, на странице www.hoerspielbox.de . можно бесплатно „скачать“ звуки. В большинстве случаев эти заготовленные звуки звучат не так хорошо, как „самодельные“.

Можно записать звуки на стереомикрофон, как внутри, так и снаружи. Можно записать „настоящие“ звуки, такие как „грохот посуды в ресторане“, „закидывание денег в денежный автомат“, или „церковные колокола“. Так же можно и записать „атмос“, например „при покупке в магазине“, „шум моря“, „подъём на лифте в многоэтажном доме“.

Многие звуки можно записывать внутри и снаружи с помощью реквизитов. Например, чтоб создать плеск воды не надо иметь под рукой реки или моря: можно просто поставить миску с водой перед микрофоном и плескать в ней ложкой или рукой. Тут действует принцип: пробуй и слушай!

Музыка



Музыка непосредственно влияет на восприятие. Поэтому она действует сильнее, чем какие-либо слова или тексты. Чтобы достичь желаемого результата необходимо внимательно слушать. Музыка надо „дозировать“ в пределах. Иногда тексты действуют без музыки сильнее, а в некоторых случаях музыка может подчёркивать текст, усиливать или даже уничтожать.

Музыка может разделять радиопьесу на части. Возможна главная тема, небольшие мотивы могут звучать между двумя сценами. Музыка может производить драматический эффект, настроения, а так же характеризовать фигуры.

Лучше всего, когда музыка сделана самим. Если кто-то умеет играть на инструменте, можно этим воспользоваться. Даже пару тонов на металлофоне могут произвести больше впечатления чем „законсервированная“ музыка.

2. Производство в студии

Когда сценарий готов, то можно переходить со сценарием, реквизитами, муз. инструментами и записанными звуками в тон-студию (или к компьютеру). На месте всё надо „перекинуть“ в компьютер и заняться обработкой. Для этой технической стороны необходимо освоиться с работой и немного потренироваться.

Запись

Запись речи и звуков надо перед самой записью проверить. В первую очередь, это поможет действующим лицам войти в роль. Для разминки можно сделать дыхательные упражнения и расслабиться. Лучше всего говорить стоя. Если же двигаться, то надо следить за тем, чтоб расстояние к микрофону не менялось. Техник верирует во время пробы, так как у каждого фругой голос! Если сцена не получается, может помочь продолжать делать дальше и в конце ещё раз сыграть.

Чтоб не потерять обзор, надо делать в сценарии записи, какая сцена когда была и какая из них является лучшим вариантом.

В импровизированных звукопьесах можно записывать сцены одну за другой, потом приостановить запись и попробовать.

Обработка и смешивание

Для звукопьесовых проектов нужно иметь в запасе достаточно звуковой дорожки, чтоб можно было хорошо смешивать и перезаписывать.

- минимум две для языка
- минимум две для звуков (отдельные звуки и атмос)
- минимум одну для музыки