

Srednja muzička škola „Petar Konjović“

Sombor

Maturski rad iz savremene MIDI kompozicije i produkcije

Tema: Autobiografska radio drama

Profesorka: Željka Milošević

Učenica: Mina Miladić

Sombor jun 2025.

SADRŽAJ

Uvod

Istorijat radija

Istorijat radio drame

Šta je dizajn zvuka

Vrste zvukova

Snimanje govora

Snimanje efekata

Snimanje muzike

Edit i miks

Zaključak

Literatura

UVOD

Za izradu maturalnog rada odlučila sam da snimam autorsko radiofonsko delo koje predstavlja mene, moj život ali i moje stečeno znanje na ovom smeru. Inspirisana radiofonskim delom koje mi je još od prvog dana srednje škole ostalo duboko u sećanju, rešila sam da izvedem potpuno samostalno nešto za šta sam tada mislila da nikada neću moći da dosegнем. Radi se o delu koje nam je profesorka Željka pustila kao primer kako se zvukom u samo dva minuta može prokazati čitav jedan ljudski život. Dok sam sedela na stolici i slušala nisam ni slutila da ću jednog dana imati priliku da sama stvaram nešto slično. Moja prvobitna ideja bila je da snimim isto tako priču o životu od rođenja do smrti, ali kako sam dublje razmišljala shvatila sam da želim da prikazem nešto mnogo ličnije. Da otkrijem deo sebe i ispričam priču o tome kako sam se uopšte upisala u muzičku školu. Zato sam postavila cilj da kroz autobiografsku radio dramu spojim zvuk, emociju i sećanja.

Snimanje sam obavljalа na različite načine: deo je snimljen u školskom studiju a deo na terenu. U studiju sam koristila kondenzatorski mikrofоn AKG Perception 400, a na terenu ručni snimač Tascam.

Obradu i montažu sam obavila u programu Cubase 12.

Pre početka snimanja, napisala sam detaljan plan ove radio drame koji mi je tokom snimanja dosta pomogao u organizaciji kako snimanja tako i montaže.

Prilažem skicu tog plana:

Scena 1: Kod kuće - ja kao dete bojim i pevušim, tata mi se obraća

Scena 2: Auto - vožnja, muzika sa radija

Scena 3: Muzička škola - deca pevaju uz pratnju klavira

Scena 4: Sala muzičke škole - sviram violinu, profesorka mi se obraća

Scena 5: Školski studio - snimam radio dramu "Romeo i Julija", telefonski razgovor sa drugaricom

Scena 6: Teretana - unutrašnji monolog i otkucaji srca

Scena 7: Fakultet - prijemni ispit

Kraj: Vraćanje na početak - odjavna špica (muzika)

ISTORIJAT RADIJA

Istorija radija počinje krajem 19. veka otkrićem elektromagnetnih talasa. Jedan od ključnih ličnosti u razvoju radija bio je nemački fizičar Henrik Herc koji je 1888. godine eksperimentalno dokazao postojanje ovih talasa, što je postavilo osnovu za buduću bežičnu komunikaciju. Na temelju tog otkrića brojni naučnici su radili na razvoju radija kao što su Guglielma Markonija koji je prvi uspeo da pošalje radio signal na veće udaljenosti i Nikola Tesla koji je unapredio teoriju i tehnologiju bežičnog prenosa energije. Prva komercijalna radio stanica se pojavila 1920. godine u SAD-u i prenosila vesti o predsedničkim izborima. Ubrzo radio je postao glavna platforma za informisanje i zabavu, sa emisijama kao što su vesti, muzički programi, i radio drame. Tokom Drugog svetskog rata služio je kao glavni izvor informacija. Nakon rata iako se televizija razvila kao dominantan medij, radio je nastavio da se razvija i prilagođava. Do 1930-ih i 1940-tih radio je koristio AM (amplitude modulation) talase, ali oni nisu pružali visok kvalitet zvuka. Američki inženjer Edwin Armstrog uveo je FM (frequency modulation) tehnologiju koja je omogućila mnogo bolji kvalitet zvuka i manju smetnju prilikom prenosa signala. FM radio je postao popularan za muzičke programe jer je omogućio prenos zvuka bez distorzija čime je poboljšao iskustvo slušanja muzike. Krajem 20. veka digitalna tehnologija je počela da menja svet radija. Digitalni radio je koristio digitalne signale što znači bolji kvalitet zvuka i manji šum u poređenju sa AM/FM talasima. Pored toga digitalni signal može preneti dodatne informacije kao što su imena pesama ili vesti koje se prikazuju na uređajima. Internet radio sa druge strane omogućava slušanje radio stanica sa bilo kog mesta pod uslovom da postoji internet veza. Takođe slušaoci mogu birati sadržaj koji žele, kad žele, što radio čini fleksibilnijim za savremeni način

života. Danas radio i dalje ima važnu ulogu, posebno kao medij koji pruža lokalne informacije, muziku, vesti i kulturne sadržaje. Često ostaje najpouzdaniji izvor informacija jer nije zavistan od interneta ili mreže mobilnih operatera. Sa digitalnim mogućnostima i internetom radio je uspeo da se prilagodi modernim tehnologijama a njegova sposobnost da stigne do široke publike bez velikih troškova čini ga i dalje nezamenjivim.

ISTORIJAT RADIO DRAME

Radio drama je nastala iz kafanskih okupljanja gde bi se okupila grupa ljudi slušajući šaljive priče i anegdote rečitih pojedinaca. Kasnije su ove kafane preimenovane u kabaree, u kojima su glumci izvodili posebno pripremljene repertoare. Ovakva vrsta pozorišta je bila idealna za radio, pa su dvadesetih godina 20. veka počela eksperimentalna izvođenja radio drama. Godine 1922. emitovani su celi brodvejski mjuzikli, uz upotrebu zvučnih efekata koji su doprineli popularnost ovog žanra. Najpoznatija radio drama je "Rat svetova" Orsona Velsa iz 1938. godine, koja je veliki broj američke publike ubedila da je počela invazija Marsovaca. Do četrdesetih godina radio drama je bila veoma popularna, ali je kasnije televizija preuzela vodeću ulogu.

Radio drama u Srbiji prvi put je emitovana 24. marta 1929. godine kad je na Radio Beogradu izvedena dramatizacija narodne pesme "Đakon Stefan i dva anđela". Adaptaciju su pripremili tadašnji urednici literarnih emisija. Uloge su tumačili glumci Narodnog pozorišta u Beogradu. Ovaj događaj označava važan korak u približavanju umetnosti široj publici. U početku, drame su se birale na osnovu popularnosti u pozorištu, ali je s vremenom Radio Beograd počeo da proizvodi zabavnije drame, što je dovelo do pojave radijskih zvezda. Dolaskom reditelja Jovana-Bate Konjivića 1938. godine, kvalitet radio drama značajno se poboljšao. Angažovanjem članova Umetničkog pozorišta, program je postao umetnički bogatiji. Proglašenje Radio Beograda za državno dobro 1939. godine oslobodilo je finansijskih ograničenja, čime su se otvorile nove mogućnosti za

kreativnost. Napredak je prekinut 6. aprila 1941. godine tokom bombardovanja. Nakon završetka rata Radio Beograd je nastavio sa emitovanjem radio drama. Godine 1949. snimljena je i prva radio drama koja je bila adaptacija pozorišne predstave "Dudno Maroje", Marina Držića.

ŠTA JE DIZAJN ZVUKA

Termin dizajner zvuka (sound designer) na prvi pogled deluje pomalo dvosmisleno, pa čak i iluzorno. Prvi deo sintagme, "dizajner", tradicionalno se povezuje sa primenjenom umetnošću, poput grafičkog ili industrijskog dizajna, i teško je odmah dovesti u vezu sa zvukom ili muzikom. Međutim, bez obzira na to koliko ovaj izraz deluje neobično, tokom poslednje tri decenije dizajner zvuka postao je široko prihvaćen u audio produkciji, posebno u ekonomski razvijenim zemljama zapadne hemisfere. Naročito se ovaj termin odomaćio u filmskoj industriji. Oni koji prate filmove mogli su primetiti da u odjavnim špicama sve češće stoji zvanje Sound Designer ili Sound Designed by... Ljubitelji savremenih medija i tehnologija – računara, video-igara, scenskih umetnosti, pa čak i radio i TV programa – takođe su se susretali sa ovim zanimanjem kao sastavnim delom produkcijskih timova. Iako zvuči kao novo zanimanje, dizajn zvuka zapravo postoji koliko i filmska umetnost. Čak i u doba nemog filma može se uslovno govoriti o dizajnu zvuka i muzike, koja je često pratila scene na platnu (jer ni nemi film nikada nije bio potpuno „nem“). U užem smislu, termin sound designer označava stručnjaka zaduženog za kreiranje specifičnih zvučnih efekata ili oblikovanje određenih zvučnih segmenata. Na primer, u filmu Jurassic Park, dizajner zvuka Geri Rajdstrom (Gary Rydstrom) je prvo osmislio zvukove dinosaurusu, na osnovu kojih su tek kasnije napravljeni fizički modeli. Slično, Ron Bočar (Ron Bochar) je bio angažovan u postprodukciji filma Wolf da kreira zvučne efekte koji prate transformaciju glavnog lika (Džek Nikolson) u vukodlaka. Još jedan ikoničan primer je saradnja kompozitora Đerđa Ligetija sa Stenlijem Kjubrikom na zvučnom dizajnu za film 2001: Odiseja u svemiru.

Dizajner zvuka mora biti i kreativan i tehnički izuzetno vešt. Njegov zadatak je da kreira zvučne zapise koji zadovoljavaju i umetničke i tehnološke aspekte produkcije. U tom smislu, ova profesija je mnogo više od tehničkog posla – ona je prava umetnost koja zahteva duboko razumevanje kako zvuka, tako i njegove uloge u pričanju priče.

VRSTE ZVUKOVA

Radio drama se oslanja na bogatstvo zvukova kako bi prenela priču i atmosferu. Zvukovi u radio drami se mogu podeliti u tri osnovne kategorije a to su govor, muzika i zvučni efekti.

Govor u radio drami predstavlja ključni element komunikacije i prenošenja poruke publici. Za razliku od vizuelnih medija, u kojima slike mogu nositi priču, radio drama se oslanja isključivo na zvuk, a govor preuzima glavnu ulogu u oblikovanju likova, radnje i atmosfere.

Uloga govora:

1. Konstrukcija likova: Ton glasa, dikcija, naglasak i emocije izražene kroz govor pomažu slušaocu da zamisli likove i njihov karakter. Na primer, smiren i dubok glas može sugerisati autoritet, dok brz i nervozan ton može odražavati teskobu ili paniku.
2. Naracija: Kroz pripovedanje, govor pruža kontekst i pomaže publici da razume gde se radnja dešava, šta se dogodilo u prošlosti i šta sledi. Narator često služi kao veza između događaja i publike.
3. Emotivni uticaj: Govor nosi emocije koje pomažu slušaocu da se poveže s pričom. Suptilne promene u tonu ili tempu govora mogu preneti tugu, sreću, napetost ili iznenađenje.
4. Struktura i dinamika: Dijalog i monolog daju ritam drami. Brze i intenzivne replike unose napetost, dok sporiji monolozi pružaju trenutke refleksije i introspekcije.

5. Realizam i simbolika: Govor može biti realističan, simulirajući svakodnevne razgovore, ili stilizovan, koristeći poetski ili simbolički jezik da bi se istakla tema ili atmosfera.

Muzika u radio drami igra ključnu ulogu koja se odnosi na doprinos emocionalnoj dubini, strukturi i atmosferi priče. Ona nije samo dodatak već ravnopravan element u zvučnom pejzažu koji pomaže publici da doživi priču na intuitivnom nivou.

Tipovi muzike u radio drami:

1. Originalna muzika: Specijalno komponovana za dramu, prilagođena specifičnim scenama, likovima i emocijama.
2. Preuzeta muzika: Muzika iz arhiva ili drugih izvora, često korišćena za brzo stvaranje atmosfere.

Zvučni efekti su jednako bitan element radio drame, jer doprinose stvaranju realizma, atmosfere i dinamike. Oni čine priču živopisnom, i pomažu slušaocima da zamisle ambijent, događaje i radnje, bez potrebe za vizuelnim elementima.

Vrste zvučnih efekata:

1. Prirodni zvučni efekti: Realni zvuci iz stvarnog života, poput vetra, vode, koraka, životinjskih glasova. Koriste se za stvaranje realističnog okruženja.
2. Veštački zvučni efekti: Simulirani ili generisani efekti, koji se koriste za situacije koje ne mogu biti prirodno snimljene (npr. zvuci svemirskih brodova ili fantastičnih bića).
3. Originalni efekti: Stvoreni posebno za dramu, često snimani na terenu ili u studiju, kako bi odgovarali specifičnim potrebama priče.
4. Preuzeti efekti: Arhivski zvukovi ili snimci iz drugih izvora, često korišćeni za uštedu vremena i resursa.

5. Zvučni pejzaži: Kombinacija efekata koji stvaraju složene atmosfere. Na primer, šum šume može uključivati cvrkut ptica, šuštanje lišća i povremeni zvuk potoka.

Kako zvučni efekti doprinose priči:

- Usmeravaju pažnju: Zvuci mogu naglasiti ključne trenutke ili preokrete.
- Dodaju dubinu: publika kroz zvuke dobija dodatne informacije o prostoru, vremenu i situaciji.
- Podižu dinamiku: intenzivni efekti, poput eksplozija ili trčanja, uvode akciju i ubrzavaju ritam.
- Gradi atmosferu: efekti, u kombinaciji sa muzikom i govorom, stvaraju celokupan doživljaj priče.

Zvučni efekti su “nevidljivi glumci” radio drame, koji zajedno sa govorom i muzikom stvaraju bogat i sugestivan svet u mašti slušalaca. Kvalitetno osmišljeni efekti ne samo da obogaćuju priču, već i pomažu publici da u nju potpuno uroni.

SNIMANJE GOVORA

Snimala sam govor nakon što sam sakupila dovoljnu količinu ambijentalne zvučne slike pa sam angažovala prijatelje iz razreda i profesorku struke. Snimala sam manje više redom po scenama: dijalog sa tatom, Romeo i Julija, profesorka, svoj glas, drugaricu, svoj unutrašnji monolog, profesor. Govor sam snimala mikrofonom AKG Perception 400 close-mic tehnikom, udaljenost mikrofona je bila oko 20 cm i koristila sam pop filter kako bi izbegla plozive tokom snimanja.

SNIMANJE EFEKATA

Uz pomoć ručnog snimača Tascam i mikrofona AKG Perception 400 sam skupljala banku zvukova koju sam primenila u projektu. Tascamom sam snimila atmosferu auta, cicibane, violinu i atmosferu teretane, a mikrofonom sam u školskom studiju snimila bojanje bojicama, klik tastature, zvono telefona i dume za paljenje auta. Sa interneta sam preuzela efekat DJ scratch i efekat swosh za prelaz. Iz BBC banke sam preuzela otkucaje srca i dugme miksete.

SNIMANJE MUZIKE

U svojoj radio drami nisam imala muziku u svojstvu doprinosa emocionalnoj dubini već sam imala realnu muziku. Izvor realne muzike može biti kadriran ili ostavljen van objektiva kamere. U drugom slučaju gledaoca usmerava žanr muzike i njena zvučna osobenost karakteristika za datu sredinu.

Teretana kao prostor je “komfort” zona u mom životu, ali u tom trenutku u njoj preovlađuju razne ideje, preispitivanje same sebe, anksioznost i nesigurnost oko upisa na fakultet. Pevušenje na početku je opis male mene koja se sprema za upis i polazak u muzičku školu. Muzika na radiju predstavlja bend mog tate koji me podstakao i inspirisao da krenem da se bavim muzikom. Deca koja pevaju predstavljaju moj početak muzičke škole. Sviranje violine predstavlja moj napredak muzičke i simbol nove karakterne crte.

EDIT I MIKS

Edit i miks sam radila tako što sam prvo sve snimke editovala i poređala na svoje mesto, pa sam zatim svuda stavila fade in i fade out da ne bi došlo do pucketanja na rezovima. Shvatila sam da su mi neki snimci bili glasniji a neki tiši pa sam to rešila tako što sam uskladila glasnoću. Koristila sam automatizaciju glasnoće na tri mesta: u momentu kada se pustio radio u automobilu, sviranje violine i otkucaj srca. Na sve glasove sam postavila ekvilajzer Fabfilter Pro Q3 koristila sam high i low cut kako bih dodatno očistila snimak od neželjenih frekvencija. Za snimak telefonskog razgovora sam uklonila sve frekvencije ispod 220 Hz i iznad 4000 Hz, dok sam srednje frekvencije blago istakla na oko 1600 Hz kako bih postigla efekat slušanja zvuka kroz telefonsku slušalicu. Od efekata sam koristila samo reverb Valhalla Vintage Verb podešen na 2.54 s postavljen na unutrašnji monolog.

ZAKLJUČAK

Ovaj maturski rad za mene nije bio samo školska obaveza, već putovanje kroz sopstvenu priču. Kroz svaku rečenicu otkrivala sam delić sebe, svoje misli, osećanja i snove koje možda ranije nisam ni razumela do kraja. Dok sam pisala plan za snimanje to mi je omogućilo da zastanem i da sagledam svoj put. Naučila sam koliko je važno upoznati sebe, ne bežati od svojih emocija i hrabro ih podeliti sa drugima. Drago mi je što sam imala priliku da kroz ovaj rad predstavim ne samo ko sam bila, već i ko želim da postanem, jer tek kad upoznamo sebe možemo istinski da rastemo. Naučila sam samostalno ceo rad da snimim od ideje do realizacije, snimanja i montaže. U tom procesu sam naučila mnogo o tehnici i alatima. Malo je bilo teško sve to staviti u dva minuta i preneti sve ono što osećam ali sam ipak ponosna na sebe jer sam uspela. Rad traje baš dva minuta jer je to ograničenje koje postavlja Fakultet dramskih umetnosti upravo zbog toga što planiram da sa ovim radom pristupim prijemnom ispitu na smeru Dizajn zvuka. Zahvalna sam porodici, prijateljima i profesorima na podršci i velikoj pomoći.

LITERATURA

- Ivo Blaha "Osnove dramaturgije zvuka u filmskom i TV delu", FDU april 1993.
- Prof. dr. Mihajlo L. Đorđević "Kompjuterski dizajn zvuka i muzike", Beograd 2005.
- Dina Kej i Džejms Lebreht "Zvuk i muzika u pozorištu", Clio 2004.
- OpenAI. *ChatGPT*. OpenAI, 3 Dec. 2024, <https://chat.openai.com/>
- https://sr.wikipedia.org/sr-ec/Istorija_radija
- <https://sr.wikipedia.org/wiki/Radio-drama>