

## Mesterházi Márton:

„Fölgyúlnak a fények agyam begyöpösödött útjain, rázendít a banda...” (S. Eveling)

### A TÉRHATÁSÚ RÁDIÓJÁTÉK DRAMATURGIÁJÁRÓL

Az MRT TK kiadványa, 1975

#### 1. Általában

A térhatású hangjáték aligha hízeleghet önmagának oly előkelő származással, mint nagyatyja, a mono hangjáték.

„A rádiójáték... a modern társadalom és technika alkotása: az emberi munka teremtette. *Létrejöttének hosszú és bonyolult történeti-társadalmi oka van.* Ilyen például a természettudományok fejlődése (fizikai találmányok!), a csökkent földrajzi távolságok, a modern ember életformájának átalakulása stb. *Mindez objektíve lehetetlenné tette, hogy az embert kielégítse a XIX. századi színház és dráma.* Megszületett az új, a széles tömegeknek szóló műfajok igénye, amilyen a filmjáték, a rádiójáték...” (Cserés Miklós dr.: A rádiószerű rádió, 49. l.)

„A természettudományok fejlődése, a fizikai, optikai és akusztikai találmányok, a technikai felfedezések magas színvonala, a megszűnőben lévő földrajzi távolságok – mindezek következtében az életmód átalakulása *objektíve lehetetlenné tette, hogy az emberek százmillióit a XIX. század végén és a XX. század elején a színház és dráma hagyományos formái elégték ki.* *Megszületett egy új, a tömegeknek szóló művészet kialakításának az igénye.* A népművészetek (film, rádiójáték, televíziójáték) keletkezése és fejlődése tehát *társadalmilag szükségessé és elkerülhetlenné vált, és be is következett, mert a modern tudomány és technika lehetőségei megteremtették az új, gépi kifejezőeszközöket.*” (Loránd Lajos: A hangjáték esztétikájának vázlatja – Rádióesztétikai tanulmányok, 17–18. l.)

A térhatású rádiójáték a mono rádiójátékhoz képest vitathatatlanul parnevü. Kaparjuk meg tehát jellegzetes parnevüpipmaszsággal az előkelő nagyapa kutyabőrét: hamisítványnak fog bizonyulni.

A nemesi adománylevél kulcsszavai: a történelmi-társadalmi ok, az objektív lehetetlenülés, az emberek százmilliói és születő igényeik, s végül a társadalmi szükségszerűség.

Hosszú és bonyolult történelmi és társadalmi okláncolat jó ideje min-

den létrejövéshez fűződik. A nemesi adománylevél szerint e láncolat szemei a következőképpen kapcsolódnak egymásba: megváltoznak a termelőerők; megváltozik a társadalmi lét; megváltozik a társadalmi tudat egy szelete (megszületik a rádiójáték igénye); az igény objektívulódik, és megváltoztatja a termelőerőket. **Magyarán:** megváltozott a világ, az emberek is másképp akarták látni, tehát a tudománnyal és a technikával létrehozatták a rádiót, hogy lehessen rádiójátékuk. Összefoglalva: a termelőerők a társadalmi tudat hatására változtak; a rádió a rádiójátékból született.

Ritka szép példája ez a teleologikus szemléletnek. Ugyanolyan, mint pl. a következő okfejtés: „Az egész azért született, hogy a macskának legyen mit ennie.” A kutyabőr tehát hamis. De mi történt valójában? Honnan származott le a nagyapa?

A rádió és a rádiójáték születése az öntörvényűség egy-egy példája. A rádió a fizikai tudományok öntörvényű fejlődéséből született. A rádiójáték pedig a rádiós műfajok és a dráma öntörvényű fejlődéséből.

Ezért írja Balázs Béla: „... a technikai lehetőség a művészet leghatásosabb ihletője. Maga a múzsa. Nem a festők találták fel az első festéket, és nem a szobrászok a vésőt meg a kalapácsot. A filmfelvevőgépet is már régen ismertük, mielőtt valakinek az a gondolata támadt, hogy egy új művészet eszközeül használható fel. A művészetben először az eszközök születtek.” (Idézi Loránd, i. m. 24. l.)

Nyilvánvaló: minden öntörvényű fejlődésnek vannak történelmi-társadalmi meghatározói. A rádió születésénél például az emberek százezreinek kiirtására törekvő tábornokok voltak a történelmi-társadalmi bábák. A rádiójáték születésénél pedig állampolitikai célok, s a kereslet és kínálat törvényei működtek közre; valamint utoljára, de utolsósorban is: az emberek új műfaj iránti igénye.

Miután a nagyatyát így meghurcoltuk a sárban, beszéljünk az unokáról is szemérmetlen ripókséggel.

A sztereofon (majd a kvadrofon) rádiózás – a térhatású hangjáték létalapja – a túltermelési válsággal küszködő, ezért állandóan valami újat kereső kapitalista elektronikus nagyipar, valamint az általa befolyásolt tudomány terméke. Se történelmi-társadalmi, se objektív, se szükségszerű nem működött közre létrejöttében, semmi magasztos tehát, pusztán a készpénzfizetés. Mentségül legföljebb a rádióművészetek öntörvényű fejlődését hozhatjuk fel félénken.

Legyünk azonban demokratikusak (ez a parnevük, sőt ripókok szokott igénye), és ne hagyjuk, hogy ítéletünket az előnytelen származás befolyásolja. Fontoljuk meg: a sztereofónia és a kvadrofónia csupán eszköz, a térhatású rádiójáték – önmagában – csupán formai lehetőség arra, hogy Shakespeare tükrét odatartsuk az ember és a társadalom elé.

Sőt: van egy olyan homályos érzésem, hogy ez a tükör hamarabb leleplezi a hazugságot (legyünk szerényebbek: a hazugság bizonyos fajtáit), mint tükörtársai.

Ha már így benne vagyunk a tiszteletlenségben, vizsgáljuk meg, jogosan birtokolja-e a nagypapa (a mono rádió) a „logikai paradoxon” kitüntető cím kizárólagos tulajdonjogát. Lássuk először, hogyan ruházták rá ezt a címet:

„A rádió... tulajdonképpen egy logikai paradoxon: azt a képzetet szuggereálja hallgatójának, hogy egyszerre két helyen van jelen: tudniillik (valóságosan) a készülék mellett, ugyanakkor (képzeletben) annál az esemény-nél is, amelynek részesévé teszi a közvetítés révén a rádió... Varázshidat vontak a rádió és a megszámlálhatatlanul sok helyen lejátszódó események közé a fénysebesség szédületes gyorsaságával terjedő rádióhullámok.” (Dr. Kiss Kálmán: Bevezetés a rádió-művészet néhány esztétikai kérdéséhez – Rádióesztétikai tanulmányok – 9. l.)

„... a hallgató tökéletesen behelyezkedhet a főhős – illetve az író és a rendező tetszése szerint bármelyik szereplő – lelkivilágába, egyéniségébe. Ez a magyarázata a rádió logikai paradoxonának: a hallgató egyszerre két vagy több helyen is lehet. Ennek a tudata örömrészt vált ki: az ember, aki otthon, a készüléke mellett helyhez kötött – a mikrofon segítségével eljuthat mindenüvé.” (Loránd i. m. 30. l.)

Az első meghatározás főképp a közvetített eseményekhez (politikai, kulturális, sporteseményekhez) kapcsolja a logikai paradoxon élményét; de voltaképpen a rádiójátékot is nyugodtan eseményközvetítésnek nyilváníthatjuk. Ezt a hallgatólagos beleértést a második meghatározás már nyíltan megfogalmazva a rádiójátékra (is) vonatkoztatja.

A magyarázatok dicséretesen pontosak. Egyetlen dologról feledkeznek meg csupán: ez a logikai paradoxon nem kizárólagosan a rádióé, hanem közösen minden művészeté. Baj van az olvasóval – vagy a könyvével –, ha így gondolkodik olvasás közben: „Én tökéletesen tudatában vagyok annak, hogy most a szobámban ülök, papírra nyomtatott szöveget olvasok, s a könyvemben szereplő eseményeket, színhelyeket csupán az író próbálja elhítenni velem, de orra attól fokhagymás, mert hiszi a piszi.” Ugyanígy baj van azzal a nézővel (illetve az általa nézett filmmel, színdarabbal), aki nem képzeletben, hanem nem képzeletben magába a művet, hanem az elsötétített és kissé szokatlan szagú teremre, a kényelmetlen székre, tehát saját természetes jelenlétére koncentrálna. Érzékenyebb idegzetűeket vagy élénk képzeletűeket a kettős jelenlét érzése újságolvasás vagy híradónézés közben is elfoghat.

Mivel a térhatású rádiójáték is művészet, úgy érzem, teljes joggal

igényt tarthat arra, hogy a „logikai paradoxon” kitüntető cím viselői közé számíttassék.

Abban a pillanatban azonban, hogy a tréfán túljutva föltesszük a kérdést: „Hol van tehát a térhatású hangjáték színpada? – igen nehéz problémák bogozgatásába bonyolódunk. E kérdés végiggondolása (illetve – szerintem – végig nem gondolása) nem egy kitűnő rádióst állított a térhatású rádiózás dühödt ellenzőinek táborába.

Hogy kérdéseinkre egyáltalán megkísérelhessünk válaszolni, előbb azt kell megtudnunk, hol van a mono hangjáték színpada.

„A ... hangok nyomán felidéződő kép nem látható valóban, ... hanem képszerűen és szinte láthatóan felmerülő képelt kép ... látomás ... vízió.” (Cserés, i. m. 51. l.)

„a hallgató akusztikus térbe lép be...” (Cserés, i. m. 79. l.)

„... a rádió ... az időbeli művészetek közé tartozik, lévén létformája, a hang, időbeli jelenség. Így a mű énelőttem, az én jelenlétemben »ölt testet« ...” (Kiss, i. m. 11. l.)

„(Heister) a rádiójátékot fantázia-játékként határozta meg, mely a hiányzó külső láthatóságot az illúzió segítségével belső látvánnyal pótolta.” (Loránd, i. m. 21. l.)

„A rádiójáték színhelye az emberi képzelet... A színpad látványszerűen tükrözi a valóságot, a rádió látomászerűen. A hangok, a hangjelzések nyomán a hallgatónak nem a szeme előtt, hanem képzeletvilágában bontakozik ki az a sűrített világ, melyet az író a valóságból formált.” (Loránd i. m. 26. l.)

A mono rádiójáték időbeli művészet. Mégis képszerű képről, térről, belső látványról is beszélünk vele kapcsolatban, és korántsem véletlenül. Képzeletünk színpadát ugyanis valóban látjuk. Erre legjobb bizonyíték az álom látása. Az áloménál képzeletbelibb színpad aligha létezhet (ezen a színpadon önmagunk mutatunk be produkciókat, méghozzá gyakorlatilag minden külső segítség nélkül – míg a leganyagtalanabb művészet is legalább egy érzékszervünket reális információkkal kénytelen terhelni).

Hol az álom (és általában képzeletünk) színpada? Ha egészen pontosan akarunk lenni: a szemhéjunkon. Ide vetítjük álmainkat. (Lehet, hogy ez valójában nincs így, vagyis a bioáramok mérése vagy valamely más, laikus számára ismeretlen finom módszer esetleg azt is bizonyíthatja, hogy álmainkat pl. a koponyánkban „látjuk”; az érzésünk mégiscsak az marad, hogy álmainkat a szemhéjunkra vetítjük; hiszen ébrenlétünk kétszerese alvásunknak és sokszorosa álmodásunknak, márpedig ébrenlétünk valóságsszemléletét alapvetően a látás határozza meg: a világot látjuk, a szemünk előtt látjuk – ezért jelenlétük meg álmaink is a szemünk előtt.)

Lévén azonban, a képzeletünk nemcsak az egész közeli plánban



mel és a színházzal szemben) ... A hangjátékszerzőnek nincs szüksége semmiféle »bűvészmutatványra« ahhoz, hogy az időrendet hatályon kívül helyezze: tetszés szerinti irányba mozoghat az időben. Ezért a hangjátékot úgy is lehetne definiálni, hogy *játék az idővel*. Az időfolyamattal való játék azonban *játék a valóságokkal is...* (Heinz Schwitzke: Gondolatok egy új művészeti formáról – Külföldi szakemberek a Rádió és a Televízió művészeti kérdéseiről – 18–19. l.)

Schwitzke számára ez jelenti a (mono) hangjátékműfaj legnagyobb eredményét. Miért?

„... ha a hangjáték, mint a film, realiztikus művészet lenne, akkor nem lenne szüksége a különböző síkok ... egyidejű egymásmellettségére ... akkor ez a mágikus művészi princípium nem lenne lehetséges. De a hangjátéknál nem a fotografálható valóságról van szó. *A hangjáték eleve nem realiztikus művészet* – már csak egész szellemi nyersanyaga miatt sem az (nyelv, zaj, belső szemlélet), amelyből alakjait, képeit építi.” (Schwitzke i. m. 16. l.)

A következő szemelvény gondolatilag bevezeti a sztereofónia elleni támadást:

„... a vizuális színház természetét az határozza meg, hogy benne a figurák testet öltenek és *mozognak* – ennek a színháznak a legfőbb eszközei tehát a hangjátékban egyszerűen nem juthatnak érvényre.” (Schwitzke i. m. 13. l.)

Idézzük végül magát a támadást:

„... a vizualitásnak és a plasztikusságnak hiánya, továbbá a hangjátéknak és hőseinek helyhez nem kötöttsége és testetlensége (amely a fenti feltételek függvénye) nem véletlen hiba, amelyet aztán különböző kiegészítő eszközök, pótszerek ... segítségével nagy ügyel-bajjal kiküszöbölhetünk. Az igazi hangjáték nem pótszer... Ha sztereofonikus párbeszédet figyelünk, az a tény, hogy nem látjuk a szereplőket, kellemetlen nyugtalan-ságot, hiányérzetet kelt bennünk... Nem látjuk egyik... (színészt) sem, titokzatos és ijesztő módon mintegy ködsüveggel láthatatlanná tette őket valaki. Mintha egy színház nézőterén ülne az ember, szemben a »Guckkasten«-nal, amelyben *testet öltött emberek mozognak ide-oda*, pontosan tudjuk, hogy hol, de semmit sem látunk. Ez valóban reprodukált színház – kínzó, felemás megoldás.” (Schwitzke i. m. 11. l.)

Az ember első, méltatlan gondolata: a filmről is azt hitték kezdetben a nézők, hogy Vilmos császár és kísérete ott pattog-ugrándozik a vászon mögött; többen föl is lebbentették a vásznat, és fel voltak háborodva, mikor csak a falat találták mögötte.

A második, gunyoros gondolat: mit írt volna Heinz Schwitzke, ha fejhallgatón kapja élete első sztereódialogus-élményét?

A harmadik, nyugodt mosolyú gondolat: Heinz Schwitzke szerkesztősége a közelmúltban már nem egy sztereó hangjátékot készített, méghozzá egy-két egészen kitűnőt is (melyeket többek között éppen a síkok egyidejű egymásmellettsége tesz kitűnővé; mely egyidejű egymásmellettséget a monóval szemben csak a sztereó-, majd a kvadrofónia tesz igazán lehetővé).

Mindemellett az idézett sorok alaposabb elemzést érdemelnek.

Az idő rabságából a film már régen kitört, és kitört egy ideje a színház is (utóbbit ehhez éppen a rádió eszközeinek tanulmányozása és átvétele segítette hozzá – ezt feltétlenül jegyezzük meg). Ugyanakkor a mono rádióknak – ha ketrece nem is – terepe az időbeliség, azaz akkor is időbeli, amikor éppen nem rabja az időnek.

A valóságnak azonban minden szükségképpen „rabja”: még az álom és az álmodozás is. Hiszen minden gondolat a valóság élményszerű átélésére vagy felidézésére épül. És – ha fordítunk a gondolatmeneten – a valóságnak semmi sem „rabja”, még az utcán sétáló ember tudata sem, hiszen a natura minden részletét képtelenség felfogni, a tudat már az érzékelés fokán szelektálni kénytelen. Ez utóbbi állítás természetesen félrevezető, ha nem fűzzük hozzá, hogy a valóság „rabságából” való igazi kitörést a művészi visszatükrözés szelekciója jelenti.

Viszont a művészi visszatükrözésről – ha nem akarunk a szörszálhasogatás hibájába esni – el kell ismernünk, hogy egyszerre realiztikus is, mágikus is. A „fotografálható” (válogatatlan, esetleges, bogarászó részletességű) valóságra még a fotóművészet sem kíváncsi – legföljebb egy-két szélsőséges izmust követő festő –, nemhogy a mágia nagyszerű lehetőségeit hordozó film. (És hadd utaljak arra, hogy a térhatású hangjáték a valóság szeleteinek egyidejű, egymás melletti, egymást magyarázó, erősítő vagy cáfoló megjelenítésével olyan mágikus hatáshoz segítette hozzá a hangjáték íróilag végső soron egységes műfaját, amelyet a mono nem tett lehetővé.)

A művészetet nem a nyersanyag határozza meg, sorolja a szellemiség, az átszellemítettség különböző kategóriáiba (melyek szerint az agyagszobor földhözragadt, a márványszobor súlyos, a bronzszobor szárnyalni képtelen, a színpad korlátozott magasságú, a film csapongó, s a rádió szárnyaló lehetne), hanem a művész alkotó és a közönség társalkotó tehetsége.

A sztereofónia csakugyan ad irány- és mozgásinformációt. A hangforrások (pl. a színészek) *testtel való felöltöztetése* azonban már képzeletünk színpadán történik.

*Hol van tehát a sztereó hangjáték színpada?*

A fejhallgatóval hallgatott sztereofonikus hangjáték képzeletbeli tesztöltése a legközvetlenebb módon rokonítható a mono hangjáték Schwitzke-leírta tesztöltésével: a hanginformáció – melyhez itt semmiféle függöny vagy vászon látványillúziója nem kapcsolódik – a hallás agybeli központjából szinte automatikusan áttevődik a látás agybeli központjába is, s a kapott irányinformációk részben szabályozzák, részben meg is könnyítik a fantáziakép születését.

A szokásos két hangszórón hallgatott sztereó hangjáték – mivel bizonyos adott fejtartást követel, képletesen szólva azt, hogy a két hangszóró között „feszülő” „vászonra” nézzünk – az első percekben talán keltelmentlen látványillúziókat. (Innen a balítélet, mely szerint a sztereó hangjáték színpada a hallgató szobájában volna.) De igen rövid idő alatt ráébredünk (hacsak a sztereó dialógus kezdetleges volta ezt nem teszi lehetetlenné), hogy az élmény érdekében „a látvány mögé kell néznünk” ezúttal is: ugyanúgy, ahogy a mono rádiózás, a képzőművészetek vagy az irodalom esetében (ahogy Picasso mondta: „Uram, tanuljon meg képet nézni”). Mihelyt ezt az imperatívuszt (tudatosan vagy öntudatlanul) felfogtuk, zavartalanná válik a sztereó hangjáték tesztöltése képzeletünk színpadán (ahogy a „makro-szemhéj” és a fejhallgató kapcsán már leírtuk.)

Heinz Schwitzke mentségére fel kell hoznunk egy dolgot: nagyon valószínű, hogy valamiféle, a pingpong-effekt majom-újdonságát élvező, kezdetleges sztereó dialógust kellett végighallgatnia. A kezdetleges, naturalista, közhelyes sztereó hangjátékot talán még monóbeli rokonánál is nagyobb szenvedés hallani. A térhatású rádiójáték hatványozottan leplezi le a rossz írást, a rossz produkciót.

Egészen más előjelű, bár kicsit tán gunyoros megjegyzést tesz a sztereofóniáról Cserés Miklós dr.:

„a (kétcsatornás) ... sztereofónia ... még nem az igazi: csak jobbról balra (vagy balról jobbra) érzékelteti a hangforrás térbeli helyzetét, nem tájékoztat arról, mi van elől és hátul, fent és lent.” (Cserés i. m. 83. l.)

Függetlenül attól, hogy a sztereofónia nemcsak oldalirányú, hanem mélységbeli – és a kettőből kombinált – irányinformációt is ad, az ipar, a kereskedelem és a tudomány felkutatta a kettőnél több csatornás hangélmény lehetőségeit; s a rádió művészei e lehetőségeket is művészi tartalommal töltik meg.

A kvadrofónia színpada sem az álomlátó makroszemhéj, sem a fejhallgató segítségével nem helyezhető át azonnal és közvetlenül képzeletünkbe. A négy hangszóró körülveszi a hallgatót, kettő a háta mögül sugározza rá a hanginformációt. A hallgató menthetetlenül a cselekmény közepébe kerül: körülötte kergetik Peert a trollok, feje fölött pörölnék az elszakadni ké-

szülő szeretők vagy a megválthatatlan magányosok. Az atavisztikus ösztön hátra-hátrakapítja a kezdő hallgató fejét, a kezdő rádiós alkotó pedig nem ritkán az agresszivitás útjára téved. A görög néző körülülte a színpadot; a japán nézőt három oldalról körüljártsszák a színészek; mi, mai európaiak az előttünk játszó vizuális élményhez (s a sztereofónia révén az előttünk-bennünk játszó auditív élményhez) szoktunk hozzá.

Ezért az alkalmazkodás periódusa a kvadrofón hangjáték hallgatásakor a leghosszabb. De néhány perc eltelte után alkalmazkodik képzeletünk, ugyanúgy, ahogy pl. a Zeneakadémián, ahol hamarosan lényegtelené válik számunkra a hegedűsök zoknijának színpompája éppúgy, mint a zongoraművészno mezíten karjának vastagsága. Ha igazi kvadrofón hangjáték szólal meg körülöttünk, megszokjuk a szokatlant, eltekinthetünk a lényegtelenről, és a lényegesre, az élményre koncentrálunk. A történet áttevődik képzeletünk „színpadára”. Agyunk látási központja egy pillanatig még zavarban van ezután is, hiszen hátrafelé nem látunk, tehát a központ bajban van a hátulról és két oldalról jövő hanginformációkhoz kapcsolandó fantáziaképek előállításával; de hamarosan segítségül hívja a tapasztalatot, és az „intelligens látás” módszerével megalkotja a hátsó és oldalsó színterek fantáziaképét is.

Az alkalmazkodás kezdeti erőfeszítéséért a kvadrofónia páratlan élményt ad cserébe: az igazán jó kvadrofón hangjáték törvényként szívja magába a hallgató teljes képzeletét, és igen nagy akusztikai élményt nyújt. Az „igazán jó” megkötést hangsúlyoznom kell: a kvadrofónia pillanatok alatt leleplezi az akusztikai hatásadás agresszivitását éppúgy, mint az író vagy a produkció képzeletszegénységét. Ezért azután a készülő hangjáték-szövegeknek csak igen kis hányada alkalmas arra, hogy kvadrofón változat készüljön belőle.

A térhatású rádiójáték „színpadainak” leírásával nem a térhatású hangjáték apológiája, még kevésbé a mono hangjáték kisebbitése volt a célunk. Hiszen a sztereofónia, és különösen a kvadrofónia megszorodott követelményei egy sor – monóban nagyon is megfelelő – szövegtörvényszerűségeket eleve lehetetlenné teszik. A képzelet összes színpada egyenrangú, a verseny – ha folyhat – csak művek között folyhat, nem eszközök, lehetőségek között.

Végezetül néhány kisebb, de úgy érzem, eléggé lényeges problémáról. Loránd Lajos a következőket írja idézett művében:

„A hangjátékban minden a szöveg... A hangjátékszöveg... eleve nem látványra, hanem látomásra készült (tehát), ugyanúgy olvasható, mint a ki zárólag nyomtatásra szánt elbeszélő szöveg, amely úgyszintén látvány nélkül idéz fel az olvasóban látomást.” (Loránd, i. m. 26. l.)

A megállapításból le kell számítanunk egy kevés túlzást – ezt több későbbi megjegyzésében Loránd Lajos maga is megteszi – és a mono hangjáték vonatkozásában egyetérthetünk vele. Bármennyire jelentős is a mono hangjátékban a zene, az effektek, a színészi munka, a rendezői látomás szerepe, a mono hangjáték szöveggönyve csakugyan teljes értékű olvasmányélményt nyújt (legföljebb a technikai utasításokat ajánlatos az írónak rádiós szakemberrel megnézetnie).

A térhatású hangjátékban azonban a zene is, az effektek is a hangkép (és nemcsak a logikai-érzelmi cselekmény) teljes jogú elemeként szólnak meg, ami által súlyuk és (az effektek esetében) szerepük is jelentékenyen megnő. Emellett a térhatású hangjáték szöveggönyvében érezhetően növekszik a technikai utasítások terjedelme, kínos precízkedése (mert leírva annak hat), érthetlensége, és ugyanakkor elengedhetetlen fontossága. Persze ha a szöveg ugyanolyan mértékben maradna főszereplő a térhatású hangjátékban is, mint monóban, ezeket az utasításokat el is hagyhatnók. Elhagyásuk azonban vagy lehetetlen, vagy teljesen meghamisítja a produkcióról a forgatókönyv alapján előálló képet.

A térhatású hangjátékban tehát a szöveg – bár vezető szerepe megmarad – veszít jelentőségéből, méghozzá elsősorban az effektek javára.

„Milyen formai *konfliktuselemek*, ellentétpárok vannak a hangjátékban – egy hangképen belül is akár – a jellemelek összecsapásán túl?

- a) A közeli és a távoli hang konfliktusa (az első, második, harmadik sík ellentmondása).
- b) A szólóhang és a tömegek hangjának konfliktusa.
- c) A férfi- és a női hang konfliktusa.
- d) A szó, zene és a zöreij konfliktusa.
- e) Az öreg és a fiatal hang konfliktusa.
- f) Az ábrázolt külső vagy belső esemény és a kifejezésére fordított idő konfliktusa.” (Loránd, i. m. 38. l.)

Már a mono hangjáték alaposabb vizsgálatával jócskán szaporítható lenne az alpontok száma. A térhatású hangjáték összes „formai konfliktuselemének” felsorolásához pedig nem is lenne elég az ábécé. **Meg kell mondanom** azonban, hogy e „formai konfliktuselemek” egy része annyira észrevétlen is, magától értetődő is egyszerre, hogy a szerepet osztó rendező ösztöne automatikusan rendre feloldja, illetve megteremti őket. (A legopportunistább rendező se merné pl. egy kétszemélyes, heteroszexuális cselekményű hangjáték szerepeit azonos nemű színművészekre osztani, csak azért, hogy a konfliktusokat még jobban elkenje.)

Ha nem akarunk az aránytévesztés hibájába esni, **el kell ismernünk** jobb, ha kizárólag a jellemelek közötti összecsapások alapvető erőterét ne-

vezzük konfliktusnak. Az akusztikai kellemesség bizonyos alapszabályait helyesebb például kontrasztnak neveznünk; és nem árt hangsúlyoznunk: az akusztikai kontraszt – bármilyen fontos szerepe legyen is nemegyszer – a drámai konfliktusnak mindenkor alárendeltje. Méghozzá teljesen függetlenül a hangjáték mono, sztereó vagy kvadrofon voltától.

A rádiójáték ugyanis íróilag egységes. Aki író (értsd: igazi író), betartja a hangjáték legfontosabb parancsát („elszánt harc ... a naturalista gondolkodás utolsó maradványai ellen” – Schwitzke, i. m. 19. l.) – az igazi hangjátékot fog írni. A konfliktustól, a témától, a látás módjától és sok más dologtól függően kvadrofon, sztereó vagy mono hangjátékot, de mindenképpen hangjátékot.

A térhatású hangjáték mint produkció, nem mindig engedelmeskedik készségesen a kompatibilitás követelményének (ez a követelmény nem is minden térhatású hangjáték-produkcióval szemben igazságos). A térhatású hangjáték szöveggönyve azonban minden körülmények között alkalmas arra, hogy monóban is megvalósítsák (legföljebb bizonyos részeket másképpen kell fölvenni, pl. az egymás melletti szövegeket monóban egymás után). A hangjáték írói kompatibilitása (hogy én is gyártsak szakszót) nem vitatható igazságú követelmény tehát, hanem automatikusan megvalósuló törvény, mely a hangjáték írói egységességéből, oszthatatlanságából fakad.