Horváth Péter

Szívderű

egy hangjátékszerkesztő-rendező jegyzetlapjai

Manapság ritkán írnak hangjátékot az írók. Negyedszázaddal ezelőtt három olyan szerkesztősége is volt a Magyar Rádiónak, amelyik rendszeresen eredti darabok írására kérte fel a reménybeli szerzőket. Így működött az Ifjúsági Osztály, az Irodalmi Szerkesztőség és a Rádiószínház névre hallgató, jobbára dramaturgokból álló szervezeti egység is. Az írók kedvelték a műfajt, amelyben minden megtörténhet, hiszen a hallgató képzeletében játszódik a történet, főszereplői akár beszélő cipők is lehetnek, bárhol játszódhat a sztori, nem kell hozzá díszletet építeni, nincsenek jelmezek, az írói szabadság szinte határtalan teret kap.

Mostanság néhány „külsős" cég gyárt hangjátékokat a Rádió megrendelésére, legtöbbször regények dramatizált változatát.

Kapsz egy könyvet. Egy regényt. Ha szerencséd van, akkor elektronikus formában, úgynevezett E-bookban. Akkor nem kell kigépelned a szövegből a használandó részeket. *„Mátyás nem tudta, hogy Iván az apja. A konyhában ültek. Az apja bíztatta, egyen még."* A számítógéped egy gombnyomásra áttördeli kijelölt a szöveget.

Balszélre kerül a szereplő neve, jobbra az, amit mond.

6. JELENET

konyhában

MÁTYÁS Nem tudtam, hogy te vagy az apám.
APA Egyél még egy kis húst.

zene

Zenével választod el egymástól a jeleneteket. Bármit használhatsz, Beethovent vagy Eric Claptont, attól függően, milyen hangulatú muzsikára van szükséged. Legtöbbször elég egy zenei mondat. Tizenkét ütem. De lehet hosszabb vagy rövidebb. Mostanában előre megszabják, hogy a hangjáték milyen hosszú legyen.

Gombhoz a kabátot?

A hangjátéknak másodpercre pontosan ki kell töltenie a kiszabott időt két hirdetés között a műsorfolyamban.

A jelenetek alá hangulatkeltő zajokat keversz.

A konyhában búg egy régi fridzsider. Csöpög a csap. Ablakpárkányon dobol az eső. A szomszédban egy nő énekel.

„Illúzió a szerelem...”

Ha elég gyakorlott vagy, egy hét alatt végzel egy kétszáz oldalas regénnyel. A rendelés ötször huszonöt perces hangjátékra szól. A szövegkönyv a képernyőn általában ötvenöt oldal lesz. Kíméletlenül kell használnod a „törlés” gombot, hogy az eredeti kétszáz lapból ötvenötöt csinálj. Ezt nevezik szerkesztői vagy dramaturgi feladatnak.

Hóhérmunka.

Megengedőbben hívhatjuk szövegsebészi beavatkozásnak is.

Elektronikus szikéd használata közben azzal nyugtatod magad, hogy az eredeti művet más műfajba „teszed át”. Ha sikerül az operáció, az új műforma megőriz majd valamit a mű lényegéből (noha egy regény „lényege” alighanem az összes betű, ami benne van), és így a hallgatók közt akad majd olyan, akit a hangjáték kíváncsivá tesz az eredeti műre is, és elolvassa majd.

Ha elkészültél a kézirattal, jöhet a szereposztás. Elvileg az ország legjobb színészei közül válogathatsz. Erős korlátaid vannak. Először is ott a gázsi-stand. A gyártó cég előre közli, mekkora összeget szán a színészhonóráriumra. Abból nem tudsz megvenni bárkit. Az sem biztos, hogy választott színészeid ráérnek majd a felvétel tervezett időpontjában. Általában egy hétig tart a „színészegyeztetés”, amelynek során kiderül, hogy jelöltjeid közül ki vállalja a feladatot, ki ér rá a jelzett stúdióidőben, ki nem.

Jöhet az újratervezés.

Vannak más korlátozó szempontok is. Mondjuk, három férfiszínész kell egy adott jelenethez. Ha a figurák erősen eltérő életkorúak, általában elég, ha hasonlóan idős, középkorú és fiatal színészt választasz a feladatra. De akkor sem árt, ha egyikük basszus, a másik bariton, a harmadik tenor. Hangszerelned kell az anyagot. Szoprán, mezzo, alt – hegedű, klarinét, rekedt kürt, oboa – legyen minden az emberi hangok együttesében.

Ha a szereposztás végre „összeállt”, elkészíted a felvételi tervet.

Egy százhuszonöt perces anyag felvételéhez minimum tizenkét munkaórára lesz szükséged a stúdióban. A legjobb volna kronológia szerint haladni a felvétellel, elkezdeni a történet elején, és befejezni a végével, de ez lehetetlen. Tegyük fel, hogy az egyik mellékfigura az első, a harmadik és az ötödik rész egy-egy jelenetében szerepel. Azért a szerény fellépti díjért, amit fizetni tudsz neki, nem várhatod el, hogy tizenkét órát töltsön a stúdióban. Mi lenne, ha azzal a három jelenettel kezdenéd a munkát? Másfél óra alatt meglennél vele, a mór megtette kötelességét, a mór mehet.

De van még nyolc másik mórod is. Rájuk is gondolnod kell. Mikor, melyik partnerükkel, hány órát dolgozzanak. Művészi elképzelésed mellett (ha vannak olyanok), szigorúan be kell tartanod a gyártási menetrendet. Színes időtérképet készítesz. Kiírod egy lapra, hogy melyik közreműködő melyik részhez, melyik jelenethez kell. Vannak olyan jelenetek, amikben muszáj a szereplőknek együtt lenniük a felvételen, hogy hallják egymás hangját, egymással beszéljenek, különben nem lenne „hiteles" az anyag. Egy teljes napig dolgozol a felvételi terven. Percre pontosan eltervezed, melyik színész melyik napon, hány órára érkezzen, meddig maradjon a stúdióban.

Sajnos még így is előfordul, hogy két színész anélkül beszélget egymással, hogy „élőben" találkoznának. A szinkronstúdiókban régóta bevett gyakorlat ez, bár ott segít a kép és az eredeti hang. Nálunk nincs efféle mankó, adott esetben az egyik kollégának mindenképpen el kell képzelnie, miként válaszol majd mondandójára a másik.

Ha szerencséd van, és semmi nem jön közbe, mindenki időre érkezik, felkészülten. Ami annyit tesz, hogy legalább azokat a jeleneteket elolvasták otthon, amikben szerepelnek. A lelkiismeretesebbek szövegkiemelő tollal aláhúzták példányukban a saját szövegüket, esetleg bejölölték, hogy a hosszú mondataikban hol vegyenek levegőt, hol tartsanak „hatásszünetet". Van némi elképzelésük a figuráról, akinek kölcsönzik majd a hangjukat. Van köztük gyakorlott, profi „rádiós", de olyan is, aki ritkán vagy még soha nem dolgozott hangstúdióban. Egyikükkel sem lesz könnyű dolgod. A profikat nehéz kimozdítani a másutt már bevált manírjaik fogságából, a gyakorlatlanok izgalmukban sokat rontanak, és nehezen „kötnek".

A rontást bakinak nevezzük, ilyenkor a nyelv belebotlik egy szótagba, szóba, amit ezért meg kell ismételniük. A „kötés" annyit tesz, hogy hallod az adott mondat már felvett első, hibátlan felét a hangszóróban, és „élőben" folytatod a szövegedet, persze abban a tónusban, amiben elkezdted, mintha nem álltál volna meg. Van, akinek ez csak sokadjára sikerül, és akad, akinek szinte sosem. Olyankor korábbról vesszük újra a szöveget. A stúdióidő drága órája kegyetlenül ketyeg. A tervezett időtől eltérni nem lehet, az előcsarnokban már ott toporognak a következő jelenetre váró színművészek.

Próbára általában nincs lehetőség. Tömondatokban közlöd az elképzelésidet, igyekszel hamar hangot találni a színészeiddel – minden értelemben.

A munkának ez a része izgalmas kaland.

Sok múlik a felvétel technikai részét végző hangmérnök ügyességén is, elég flottul és biztosan kezeli-e a számítógépet, jól állítja-e be a mikrofonokat.

Amelyik szövegrészt már sikeresen fölvetted, megjelölöd a példányodban. De mivel az egyeztetési nehézségek miatt összevissza ugrálsz az anyagban, a lázas igyekezetben előfordulhat, hogy pár mondat valamelyik jelenetből kimarad. Ha az illető szereplőd már távozott, a mondat pótlására nincs lehetőséged. Megint elő kell venned a hentesbárdot, hogy még az általad elégségesnek tartott szövegből is kimetsz vele korábban talán fontosnak tartott részeket.

Tegyük fel, hogy minden rendben volt a felvételen, a színészek „vették" minden kérésedet és instrukciódat. A következő napokban hangmérnököd a részfelvételeket megfelelő sorrendbe vágva összeállítja az anyagot, és elküldi a Neten neked és a zenei szerkesztődnek, akivel majd végleges formát adtok a felvett anyagnak. A zenei szerkesztő nem csak a zenék kiválasztásában segít, ő keresi ki az internetes hangtárból a szükséges háttérzajokat és más hangeffekteket, ő illeszti egymáshoz a hangsávokat.

Ha elkészültetek, a hangzóanyag egy profi hallgatóhoz kerül, az feljegyzi az esetleges technikai és egyéb hibákat, hogy kijavíthassátok azokat. A technikai problémák általában könnyen orvosolhatóak. az „egyéb" hibák közt leggyakrabban kiejtésbeli gondokra derül fény. Elharapott szóvégek, kispórolt szótagok, nyáladzás és hörgő lélegzetvétel hangja, amik neked fel se tűntek a felvétel során. Most lesz a zenei szerkesztődből varázsló. Helyes hangokat, a múlt idő dupla „t"-it, tiszta szótagokat keres a felvett anyag más részeiben, hogy a rontott helyekre operálja őket. Hála a digitális hangtechnikának, még a hibás hangsúlyok javítására is van ilyenkor némi lehetőség, a varázsló képes utólag emelni vagy mélyíteni a felvett szavak és mondatok zenéjét. Apró szünetek beiktatásával vagy törlésével változtathatunk a szöveg ritmusán is, ha kell.

Mielőtt az elkészült hangjáték adásba kerülne, a megrendelő szakértője is végighallgatja az anyagot, néha változtatásokat kér, köztük olyanokat is, amiket lehetetlenség végrehajtani. Mondjuk, elhangzik a szövegben a „kurva" szó. Ehelyett mondjon mást a színész. Esetleg azt, hogy „könnyű nő". (Így óvjuk a serdületlen hallgatók romlatlan erkölcseit.) Efféle kérésnek csak a legritkább esetben tudsz megfelelni. Ha kapnál is néhány perc drága stúdióidőt a pótfelvételre, a színész nem ér rá. A legjobb megoldás ilyenkor, ha kivágod az anyagból az egész inkriminált mondatot. Az emiatt hiányzó másodperceket valamelyik „közzene" meghosszabbításával pótolod.

Végül felhangzik az éterben a mű.

A felmérések szerint jóval többen hallgatnak hangjátékot, mint gondolnád.

A sugárzás után felhív az eredi regény írója.

Különös, de legtöbbjük elégedetten.

Akadnak persze kivételek.

Egy bestseller-szerző elküldte e-mailben nekem a rajongótáborának észrevételeit. Rendes volt, mert a kritikus megjegyzéseken kívül a dicsérő véleményeket is postázta. Ez persze aligha számít. Legföljebb a jövőre nézve tartalmaz tanulságokat.

A legfontosabb tanulság, hogy a szerző és rajongói szerint van jövő.

Ez szívderítő gondolat.

És mi más volna egy hangjáték szerkesztő-rendező legforróbb óhaja, mint szíveket deríteni. Holnap talán ügyesebben, mint tegnap vagy tegnapelőtt.