

*f) A dokumentumjáték-műhely*

A rádióművészet esztétikájáról, a rádió műfajairól, műsorformáiról eddig a legtöbbet és a legjobbat Cserés Miklós írta. Rendezései mellett ez lett nagyon értékes, maradandó életműve. Egyáltalán nem véletlen, hogy a dokumentumjáték-műhelyről beszélve, a dokumentumjáték mibenlétét keresve, újra csak az ő könyvét veszem elő, őt idézem, tanulva tőle. Ugyanakkor egy kicsit vitatkozva is vele, a hetvenes évek tapasztalatai alapján korrigálva néhány megállapítását. A rádiószínháznak a dokumentumjáték-műhelye egyben a feature-nek is a műhelye. Éppen itt tér el az én véleményem az övétől, mert ő a kettőt: a dokumentumjátékot és a feature-t teljesen azonosnak is tekinti, míg én külön választom őket egymástól.

„A dokumentumjáték – írja Cserés Miklós – sok ország rádiójában kedvelt forma, kedveltebb, mint nálunk. Származása szerint közvetett őse az egyszerű riport, mely híven követi a valóság mozgását. Az egyik közvetlen elődje pedig a riportmontázs, ennek megformálását már – mint láttuk – dramaturgiai elvek szabályozzák és a másik: az előadás. A dokumentumjáték ugyanis éppen a rádiószerűség szülte, de a szükséglet hozta létre, hogy 30–45 perces, súlyosabb témájú előadások is eljuthassanak a hallgatóhoz. Mivel a rádióhallgató figyelme intermittens, a 15–20. perctől kezdve pedig annyira csökkenő erejű, hogy ettől kezdve az egyszólamú felolvasásról biztosan leszakad, elkezdték a fásztónak ható egy hangot több hangra felbontani. A fejlődés következő fázisaiban aztán az eleinte statikus, felolvasásszerűen jelentkező hangok szerepekké alakultak át, a tárgyalt téma akusztikai hordozóiból emberi tulajdonságok képviselői váltak, akik akcióba és ellenakcióba, összeütközésbe, azaz játékba bonyolódtak egymással. E játék azonban mindig tényekből, a valóság elemeiből, szóval dokumentumokból bomlott ki. A párbeszédbe szedett előadáson azonban azzal is túllépett ez a fejlettebb forma, hogy nem gépiesen másolta a valóság anyagát, de dramaturgiai elvek alapján – melyek átjárják, áthatják – művészi képmásszerűen tükrözte az életet. Ennek érdekében például szerzője nem ragaszkodott a valóságos kronológiai sorrendhez, sem a tér és az idő aktuális tapasztalataihoz. Csak így sikerülhetett a lényeges dolgok kiválogatása, ábrázolása (és a salakanyag mellőzése). (A rádió-dokumentumjáték kialakulására kétségtelenül hatott a dokumentumfilm is.)

Nos, milyen műfaj a dokumentumjáték mai formájában? Olyan drámafajta, melynek tartalma (bár művészileg alakított, de) való tények bemutatása, a formája pedig hangjáték. Jellemzője: annyira rádióra alkotja meg szerzője, hogy előadását el sem képzelhetjük másutt. Ebben különbözik rokonaitól, a dokumentumfilmtől, a riportdrámától stb. Akusztikai törvényét a mikrofon és a családias rádióhallgató lélektana szabja meg. A rádióra teremtett dokumentumjáték mozaik-műfaj, a nyelv a zene és a zajok polifóniája, amely nem az élet pontos hangkópiája, de az életigazság, az aktualitás megszólaltatója.

A dokumentumjáték szerzője már nem a riporter (mint elődeié), hanem az író; a beszélő sem ő, hanem a narrátor, a színész; a helyszíni dokumentumokat, az eredeti hangokat pedig jórészt a stúdióban »állítják elő« s az élet »száz zaját« archív felvételekkel egészítik ki. Helytelen azonban az a »zajos« irányzat, mely a »zajmestert«, a lemezjátszókkal és a magnógépekkel zsonglőrszerűen bánni tudó technikai rendezőt helyezi a mű középpontjába, hogy az írói gondolat helyett az ő, egyébként nagyon fontos munkája hasson. A dokumentumjáték, a dokumentáris valóság drámája lévén, nemcsak az alkotó írói képzelet terméke, de a szerkesztőé is, a rendezőé is, tehát nemcsak »kitalálás«, »költés«, »fiction«, szépirodalom. A rádióműsorok már emlegetett alkotó és sokszorosító szférája közül pedig jórészt az előbbibe tartozik ez a műsorforma.

A dokumentumjátéknak még nincs magyar elnevezése. Egy időben szorgalmazták az »eseményjáték«-ra magyarosítást, de ez lapos és szegényes is, meg itt nem az »események játéka« a fontos. Nyugat-Európában és Amerikában »feature«-nek hívják. Ez a szó kétféle is jelent emellett, hogy a mi műfajunk megjelölésére lefordíthatatlan. Az első értelemben az USA-ban használják filmműsorok, újságok főattrakcióinak kiemelésére; a második értelemben Angliában találkozunk vele, mint dokumentumjátékkal. Talán (reméljük) azért esett az angol rádiósok választása a »feature«-szóra, mert a műforma sokarcúságát kívánták így is hangsúlyozni. (A szó magyar jelentése: arcvonás, ábrázat, vonás, sajátosság, tulajdonság!)

A dokumentumjáték valóban a legtöbb arcú rádiós műforma, mert a legkülönfélébb irodalmi és riportanyagokat olvasztja magába, amennyiben mikrofonoszerűek és törődnek a rádióhallgató aktualitás iránti vonzódásával. Sajátos vonása e szempontból, hogy alapanyaga nem egy-egy többé-kevésbé érdekes élmény művészi megformálása. Itt inkább az a fontos: a szerző rendelje alá az ábrázolásra szánt témának és alapgondolatnak a legeltérőbb formákat és megoldási módokat. Így, többek között a párbeszédet, a képzelten jelenetet, a szaktudósítást, a helyszíni riportot, az interjút és a vitát, a költeményt, a prózai szemelvényeket, az idézeteket, a zajkulisszákat és a zenei betéteket stb. És a szerző

szervezze mindezt a legjobb tudása szerint a hangjáték elegáns, hatásos rendjébe. Így hát a „feature” korántsem riport-kompozíció, és nem összetett, művészi riport, miként egy kritikus véli, egyáltalán nem riport, hanem irodalmi–drámai ábrázolásforma, jellemrajzzal, az emberi cselekedetek közvetlen motíválásával, a lelki háttér, az ún. human background kidomborításával.

A dokumentumjáték tematikája széles körű, határtalanul sokoldalú, mint az élet. (Hány oldalú lehet az élet?) Belefér minden közérdekű kérdés. Bemutathatja a történelem eseményeit, egy-egy ország vagy város keresztmetszetét, elemezhet valami időszerű és vitatott problémát. De mindig fontos, hogy szerzője drámai sűrítéssel, mélyrehatóan tárja fel egy-egy kérdés summáját, lényegét; fontos, hogy – a dramaturgiai tudás mellett – ura legyen a rádiós kifejezési eszközöknek. Az aktuális téma, az érdekes dramaturgiai megjelenítés és a rádiószerű megvalósítás itt is elengedhetetlen hármass követelmény.

A Magyar Rádió nem becsüli, nem használja eléggé a dokumentumjátékot. Pedig – idézzük Cserés Miklóst: „... a rádió lehetőségeinek szinte eszményi gazdagságát nyújtja ez a forma, s mielőbb el kell foglalnia méltóbb helyét és rangját a mi rádióinkban is... A dokumentumjáték mozgékonyága, rugalmas szivacs-természete, amőba-változékonysága – mind, mind alkalmassá teszi (felsorolt kedvező tulajdonságain kívül) a mikrofon törvényei szerinti alakításra is. Ha nem is írom le, magunkban mondjuk ki: szerfölött rádiószerű műfaj ez. Nem véletlenül emlegetik külföldi források szerzők és rendezők művészi gyakorlótereként. Valóban: a dokumentumjáték igazi akusztikai kaland. Történelmileg is ez az első műsorforma, melyben a rádió művészi autonómiája megcsillan.”

Eddig az idézet. Talán kissé szokatlan is ilyen hosszan felidézni, de ezúttal szándékosan történt, mégpedig több okból is. A 70-es években úgy tört ki a dokumentum divat, mint valami vadonatúj dolog. Ebből a fejtegetésből pedig világosan kiderül, hogy korántsem új, legfeljebb arról lehet beszélni, hogy újra felfedezik, különböző okok, körülmények feldobják, divattá teszik.

Cserés Miklós leírása az ő szokott, alapos, tudományos módszerességével tisztázza a dokumentumjáték fogalmát, eredetét, értelmét és jelentőségét. Szükséges volt tisztázni mind a dokumentumjáték, mind a feature fogalmát. Az is világosan kiderül, hogy miért volt szükségszerű a feature-műhelynek a felállítása. Véleményem szerint két dologban téved Cserés: az egyikről azonban nem tehet, mert 1964-ben (amikor ezt a könyvét írta) még sem ő, sem más nem láthatta előre, mit hoz a jövő a dokumentumjáték és a feature fejlődésében. Tehát azt sem, hogy néhány író mellett újra újságírók, riporterek lesznek e műfaj fő művelői. Másik tévedése: a dokumentumjáték és a feature teljes azonosítása. Mert az igaz ugyan, hogy minden dokumentumjáték feature, de az már nem, hogy minden feature egyúttal dokumentumjáték is. A tágabb, a bővebb, az általánosabb fogalom a featuré. Újságírói, oknyomozó műfaj, elsősorban események, folyamatok, problémák lényegének, háttérének, okainak feltárása az összes rádiós kifejezőeszközök felhasználásával. A dokumentumjáték pedig csupán egyik válfaja, dramaturgiailag megkomponált rádiójátékká formált változata. A feature megismerésre irányul, az értelemre apellál, meggyőzésre törekszik, nem szükséges, hogy történet, cselekmény, konfliktus, jellemrajz legyen benne. Ugyanez viszont a dokumentumjátéknál elengedhetetlen követelmény. A Rádióújság díjnyertes pályázata után hangszóttessnek nevezett műsorfajta, a dokumentumműsor, a dokumentum-összeállítás, a riportfűzer – ezek mind feature-ök, de játéknak, drámának, tényirodalomnak nem lehet őket nevezni, az egy kisebb alcsoportja csak a feature-nek. Az írói dokumentumjáték mellett viszont a 70-es években megjelenik a mikrofonnal írott dokumentumjáték. Divattá vált, igaz, de a divatoknak is mindig van valóságalapjuk. Nem lehet véletlen, hogy a tényirodalom szinte egyszerre hullámszerűen jelentkezik könyvben, színdarabban, filmben, rádióban, televízióban. A tény, a valóság nyilván felértékelődött az emberek szemében. A politikai vezetés is arra törekedett, hogy a teljes valóságot megismerje, bátorítja és ösztönzi tehát pl. az olyan vállalkozásokat, mint a Magyarország felfedezése sorozat. Van ennek a divathullámnak olyan éle, hogy elég volt a lakkozásból, a sematizmusból, de a negativista, a való-

ságot pedig ugyancsak eltorzító ellensematizmusból is, az illúziókból és a délibábokból is. Lássuk a tényeket, ismerjük meg a valóságot múltunkban és jelenünkben egyaránt. Ez volt az az időszak, amikorra a szólamok, a frázisok, a morális prédikációk ideje lejárt, az érvelőbb, meggyőzőbb agitáció igénye viszont erősödött. Ez volt kb. az a talaj, amiből a tényirodalom tért hódíthatott és divatja is kinőhetett.

Valóságos igénynek, reális szükségletnek és egyben régi adósságnak is eleget tettünk, amikor ezt a műhelyt létrehoztuk Loránd Lajos vezetésével és egyelőre egy munkatárssal. Borenich Péter került ide a bemondói gárdából. A műhely „termelése” azonnal beindult, normáját, az évi 10–12 dokumentumjáték és feature létrehozását könnyedén teljesítette. Darabjainak színvonala általában magasabb volt, mint a hangjátékoké, két dokumentumjátékunk is megnyerte a Prix Italia díjat, mégpedig két egymást követő évben, ami a legnagyobb ritkaságok közé tartozik a Prix Italia történetében.

Néhány példa a műhely sikeres műsorai közül:

*Borenich Péter: Miért tettem? – riportdráma.* A merész témaválasztást (a felesleges öregek és az öngyilkosság), a megdöbbentő, felkavaró művészi hatást, a precíz kidolgozást és a szemfüles, egészen kiváló riporteri munkát emelték ki a firenzei Prix Italia-versenyen. A díjat szinte egyhangú döntéssel ítelték oda.

*Megbékélés – Maráz László dokumentumjátéka.* Ez volt a másik darab, amely a rákövetkező évben ugyancsak Prix Italia díjat nyert. Emlékek egy falu életéből – ez volt a műsor alcíme, a műsor pedig Csávoly községnek a története. Vegyes nemzetiségű lakossága sok vihart, hányattatást, széthúzást, vizzályt és tragédiát élt meg a múltban. Hogyan következett be a megbékélés a közös munkában, az egymásra utaltságban, a termelőszövetkezetben – erről szól a műsor.

*„Ím itt áll az ékes menyasszony” – Kubinyi Ferenc dokumentumjátéka.* Új módi járja mostanság a magyar falvakban. Ha férjhez megy a lány vagy megnősül a fiú, hetedhét országra szóló, nagy lakodalmat csapnak, többszáz fős eszem-izomot rendeznek, mint hajdani nemes uraik. Megy a rongyrázás, újraéled a kivagyiság, a dzsentritempó – erről szól elítélő, elmarasztaló, gúnyoros éllel ez a műsor.

*Gyárfás Miklós: Hogyan hallgassunk rádiót? – hangrevü.* 1973-ban volt a világ rádiózásának 50 éves jubileuma. A Prix Italia külön pályázataira írta Gyárfás ezt az ötletes, szellemes featuret (és ahogy ő nevezte),

hangrevüt. Prix Italia díjat ugyan nem nyert, de még ebben az évben „Ondasz” díjat vehetett át Barcelonában. Arról szól Gyárfás műsora, hogy mit ad, mire képes, mit jelent nekünk az 50 éves rádió.

*Bokor Péter: Párbeszéd egy boldog asszonnyal – dokumentumjáték.* Beszélgetésekből, interjúkból, riportokból és egy kevés összekötő-narrátor szövegből megkomponált dokumentumjáték. Pozitív portré egy tevékeny, lótó-futó emberről, aki boldognak érzi magát, mert a munka kitölti az életét. A dokumentumjáték kissé szürke és érdektelen.