

Lubianker Dávid

## Az ismétlés formái Hitchcock és Haneke transznacionális önremake-jeiben

A filmművészet az ismétlés alapvető koncepciójára épül. A film médiuma nemcsak a valóság időbeli megörökítésére, reprezentálására képes, de technikai értelemben maga is reprodukálható. Ahogy a mindenkori történetmesélés gyakorlata szintén előzetes narratív sémák és rendszeresen visszatérő tematikus elemek módosításaira épül, így hozva létre új tartalmakat az ismétléseken és a variációkon keresztül. De még a szerzőiség, a műfajiság vagy a remake-készítés elméleti, illetve gyártási koncepciói is mind olyan viszonyrendszerek, amelyek rendszeresen visszatérő motívumok által meghatározott filmláncok sorozatait írják le. Az ismétlés filmművészetre alkalmazott koncepciójának értelmezését és a gyakorlat hatását ugyanakkor alapvetően befolyásolják az egyes alkotásokat övező különböző kontextuális tényezők, például az időbeliség, a nosztalgia vagy a kulturális kapcsolódások kérdései, valamint más társadalmi és esztétikai szempontok.

A transznacionális önremake-ek szűk, de számos problémakörben érintett filmcsoportjának vizsgálata ezekre az eltérő összefüggésrendszerekre képes egy időben rávilágítani. Hiszen az önremake-készítés önreflexív szerzői gesztusa valójában a filmes történetmesélés mechanizmusainak működésévére hívja fel a figyelmet. A rendezők saját korábbi filmjükből más nyelvi és kulturális környezetben újraforgatott verziói ráadásul a globális kölcsönhatások figyelembevételével teszik mindezt. A probléma kapcsán leggyakrabban vizsgált filmpéldák ennél fogva éppen két olyan, széles körben elemzett *auteur* rendezőhöz kötődnek, akik előszeretettel élnek különböző reflexív megoldásokkal műveikben, és elismert nemzetközi karrier áll mögöttük. Alfred Hitchcock eredetileg 1934-ben az Egyesült Királyságban forgatott, majd 1956-ban Hollywoodban újragondolt *Az ember, aki túl sokat tudott* (*The Man Who*

*Knew Too Much*) című filmje és Michael Haneke 1997-es, német nyelvű, *Furcsa játék* (*Funny Games*) című munkájának 2007-ben bemutatott amerikai változata ráadásul egyaránt a túszejtés narratívájára épülő thrillerek.

Önremake-jeik tematikus összefüggései ellenére a két rendező adaptálási módszerei mégis merőben eltérnek egymástól. Míg Hitchcock a korábbi történet kreatív átértelmezését nyújtja, addig Haneke a bevett remake-gyakorlatot dekonstruálja filmjének szinte beállításról beállításra reprodukált második verziójával. A két módszer elméleti problémákat és kulturális összefüggéseket felvető összehasonlításán keresztül nemcsak a különböző kulturális kölcsönhatásokat és ellentmondásokat előidéző formanyelvi háttér vizsgálható, hanem az adaptációs folyamat során szükségszerűen továbbörökíthető, illetve az adott történeteket leíró állandó elemek is meghatározhatóvá válnak.

Így a korábban leginkább egy-egy részproblémára összpontosító remake-kutatás is kiléphet a narratív mintázatok és a gyártástörténeti háttér vizsgálatára szorítókozó esettanulmányok széttartó módszertanából. Hiszen a diakrón remake-ek összehasonlító elemzésein keresztül számos (film)történeti vagy éppen kulturális koncepció változásai figyelhetőek meg, a remake-ek vizsgálatát segítő elméleti szempontok azonban sokáig háttérbe szorultak, vagy egyáltalán nem dolgozták ki őket. Még a remake koncepciójának fogalmi meghatározása is elsősorban csak jogi kategóriaként egyértelműsíthető más feldolgozási formákkal vagy (újra)adaptációkkal szemben.

A szakírók által rendszertelenül alkalmazott, eltérő elemzési kritériumok egységesítésére tett kísérletként Eduard Cuelenaere egy olyan szisztematikus adaptációs modellt dolgozott ki, amely képes meghatározni az adott művek alapvetéseit formáló mechanizmusokat. Ennek

érdekében Cuelenaere a narratívát, a karaktereket, a vágást, a hangot, a fényképezést és a jelenetek rendezettségét, a mise-en-scène-t magában foglaló *formai kódot*, a művekhez kapcsolódó külső tényezők hivatkozásainak elemeit összegző *transztextuális kódot*, illetve a nyíltan reflektált és az impliciten beleértett referenciák *kulturális kódjait* adta meg az elemzések definitív kritériumaiként.<sup>1</sup>

A modell szempontrendszere ugyanakkor nem terjed ki a mindenkori történetmesélés kulturális folyamatának – korábbi narratívák ismétlésein és variációin keresztül lehetséges – fenntartását eredményező tematikus és formajegyek meghatározására. Pedig az elbeszélésmódok változásának és az egyes történetek összehasonlításának (esetenként eltérő tudományterületeken is átívelő) vizsgálatához elengedhetetlen a fikció adaptálódni képes alapelemeinek meghatározása, amelyek elemzése mentén különböző történetmesélési sajátosságok és mediális kapcsolatok válnak leírhatóvá. Ennek érdekében először az ismétlés gyakorlatát meghatározó fogalmi háttérét és filozófiai problémáit mutatom be, mivel ezek elméleti koncepciói a remake-kutatás szempontjából is meghatározó kérdéseket vetnek fel.

## Az ismétlés fogalma

Bazin az idő konzerválásának lehetőségeként tekint a filmes repetícióra, amely a valóság megismétlésén, megőrkítésén keresztül valósul meg.<sup>2</sup> Ahogy tehát a fénykép „bebalzamoszza az időt”, úgy menti meg a szintén önálló időbeliséggel rendelkező remake is az alapjául szolgáló művet az elmű-

lástól, teszi ismét relevánssá, láthatóvá a korábbi alkotást egy új közönség számára. Noha ez a reprodukálhatóság, a sokszorosíthatóság ténye Walter Benjamin szerint épp hogy megfosztja a műveket eredeti aurájuktól, létezésük autentikusságától.<sup>3</sup> A különböző szaklapok, filmes magazinok, illetve kritikák szintén rendszeresen visszatérő vádja a remake-ekkel szemben az eredetiség hiánya. Többek között Macenzie Conn egyenesen szükségtelennek tartja a hasonló produkciók elkészítését,<sup>4</sup> Owen Gleiberman pedig az újrahasznosított témák térnyerését emeli ki,<sup>5</sup> ahogy Lauren Moraski is ezek ödtelenségét hangsúlyozza.<sup>6</sup> A szerzők gyakran tekintenek mechanikus reprodukcióként a hasonló alkotásokra, mindössze azok elkészültének gazdasági motivációit nyomatékosítva. Benjamin ugyanakkor éppen a művészetek új, demokratizáló funkcióinak lehetőségeit fedezte fel a reprodukálhatóságban, ami nem pusztán technikai kérdés, hanem kulturális változásokkal is jár.

Hiszen az eredeti filmek pontos momentuma és jelente még a leghűbb remake-ek esetében sem rekreálható, mivel a remake-ek kiemelik a korábbi műveket eredeti kontextusukból, bemutatásuk „akkor és ott”-jából, hogy teljesen új időbeli vagy kulturális tényezők között érvényesüljenek ismét. Ezért Deleuze szerint a teljes azonosság vagy egy adott archetipikus modell örök visszatéréseivel szemben éppen az ismétlés következményeként megjelenő különbségek képesek rávilágítani az egyedüli állandóként megjelenő repetíció tényére, aminek köszönhetően önmagában paradox jelenségnek tartja a gyakorlatot. Hiszen a fogalom nem pontos reprodukciót takar, hanem egy olyan repetíciós gyakorlatot, amelynek során a variációk, módosítások és eltérések teremtenek különbséget.<sup>7</sup>

1 Cuelenaere, Eduard: The Film Remake as Prism: Towards a Model of Systematic Textual Analysis. In: Cuelenaere, Eduard – Willems, Gertjan – Joye, Stijn (eds.): *European Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021. pp. 19–33. <https://doi.org/10.1515/9781474460668>

2 Bazin, André: A fénykép ontológiája. (trans. Baróti Dezső) In: *Mi a film?* Budapest: Osiris, 2002. pp. 16–23.

3 Benjamin, Walter: Műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában. (trans. Kurucz Andrea) [http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html) (utolsó letöltés dátuma: 2024. 10. 02.)

4 Conn, Macenzie: Hollywood’s unoriginal movie remakes are driving me crazy. *Lantern.com* (2024. 10. 07.) <https://lanthorn.com/106892/opinion/hollywood-and-its-unoriginal-movie-remakes-are-driving-me-crazy/> (utolsó letöltés dátuma: 2024. 10. 10.)

5 Gleiberman, Owen: ‘Charlie’s Angels’ AGAIN? How Reboots of Reboots Became the New Normal. *Variety* (2016. 08. 07.) <https://variety.com/2016/film/columns/reboots-of-reboots-charlies-angels-spider-man-1201832121/> (utolsó letöltés dátuma: 2024. 10. 10.)

6 Moraski, Lauren: Remake central: Has Hollywood run out of new ideas? *CBS News* (2015. 03. 20.) <https://www.cbsnews.com/news/remake-central-has-hollywood-run-out-of-new-ideas/> (utolsó letöltés dátuma: 2024. 10. 10.)

7 Deleuze, Gilles: *Difference and Repetition*. (trans. Patton, Paul) London: Continuum, 2001.

Így éppen az ismétlés által előidézett újdonság és változás kreatív lehetőségeit lehet kiemelni, mint egy más nézőpontból vagy eltérő alkotói vízió mentén újraforgatott film esetében, ami kénytelen adaptálódni az új kontextuális tényezőkhöz.

A repetíciót – azaz a remake-készítést – végző rendező, illetve a filmek új közönsége tehát úgy viszonyulhat az előzetes koncepciókhoz és formálhatja a maga képére a korábbi történeteket, ahogy Lacan pszichoanalitikus megközelítésű ismétlésfogalma alapján játsszák újra az emberek múltbeli élményeiket annak érdekében, hogy felülkerekedhessenek rajtuk, és szabadon rendelkezhessenek korábbi tapasztalataik felett. A változás tehát Lacan szerint szintén szükségszerű eleme a repetíciónak, ugyanakkor úgy gondolja, ez el is idegeníti az eredeti jelentést,<sup>8</sup> mivel – Steven Rawle értelmezése alapján – a megismételt élmény tényleges tartalma az ismétléssel járó újdonságokban rejlik.<sup>9</sup> Žižek továbbá a narratív ismétlődések mintázataira vonatkoztatja Lacan elméletét, és elsősorban Hitchcock munkásságának elemzésén keresztül mutatja be a repetíció paradoxonát,<sup>10</sup> amely a korábbi élmények feldolgozására kísérletet tevő újabb próbálkozásokban rejlő lehetőségek szükségszerű kudarcából fakad, mivel ezek vágyai és fantáziái mindig valami elérhetetlen *másikra* irányulnak.<sup>11</sup>

Kierkegaard ennek megfelelően tartja lehetetlennek az ismétlést, amit a múlt szubjektív kisajátításaként, a pusztá emlékezéssel szemben ellentétes irányú egzisztencialista folyamatként, a jövőre irányuló nosztalgiaiként ír le, amelynek során az alany – a Lacannál látottakkal összhangban – újra kapcsolatba kerül egy korábbi tapasztalattal, amely ennek hatására transzformálódik.<sup>12</sup>

Heidegger szintén hasonló gondolatokat vet fel: az azonnosság visszatérése helyett ugyancsak egy olyan időbeli dimenzió megteremtéseként tekint az ismétlésre, ahol a múlt folyamatosan tovább él a jelenben.<sup>13</sup> Így a remake repetícióra épülő jellegéből adódóan éppen annak a befogadói tapasztalásnak mond ellent, amely szerint egy filmet csak egyszer lehet először megnézni. A korábbi élmények újrafeldolgozásának filmes struktúrái úgyszintén az egykori (kreatív, gazdasági, technikai) lehetőségek újbóli kisajátítását, a produkciók létrejöttének kulturális hatását és hátterét, a létezésük autentikusságának mélyebb megértését hangsúlyozzák a repetíció összetett gyakorlata kapcsán. Így az ismétlés fogalmának filozófiai vonatkozásában értelmezett remake-ek ellentmondásos jelenségének vizsgálata új perspektívák kiemeléséhez vezet az „eredetiség” hiányát számonkérő leggyakoribb kritikákkal szemben.

## Reprodukciós gyakorlatok

A remake-eket az ismétlés paradox fogalmához hasonlóan a nosztalgia és az innováció ellentétes, mégis elválaszthatatlan jellemzőinek egyidejű érvényesülése határozza meg, az ismerőség és az újdonság kipróbált kombinációját nyújtva a mindenkori közönségnek.<sup>14</sup> Hiszen az újrafilmek a korábbi alkotások megidézése és azok sajátosságainak felelevenítése mellett mindig a forrásművekhez képest végrehajtott valamilyen változtatás mentén írhatóak le. Lauren Rosewarne ezen újdonságok alapján hat kategóriába gyűjti a remake-készítés hátterében álló lehetséges motivációkat.<sup>15</sup> (1) A *nagyobb és jobb* remake-ek

8 Lacan, Jacques: *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. (trans. Sheridan, Alan) New York: W. W. Norton & Company, 1998.

9 Rawle, Steven: Hal Hartley and the Re-Presentation of Repetition. *Film Criticism* 34 (2009 Fall) no. 1. pp. 58–75.

10 Žižek, Slavoj (ed.): *Everything You Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)*. London – New York: Verso, 1992.

11 Žižek, Slavoj: *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out*. New York: Psychology Press, 2001. pp. 69–112.

12 Kierkegaard, Søren: *Az ismétlés*. (trans. Gyenge Zoltán) Szeged: Ictus, 1993.

13 Heidegger, Martin: *Lét és idő*. (trans. Angyalosi Gergely – Bacsó Béla – Kardos András – Orosz István – Vajda Mihály) Budapest: Osiris, 2007.

14 Joye, Stijn: Novelty through Repetition: Exploring the Success of Artistic Imitation in the Contemporary Film Industry, 1983–2007. In: Smith, Iain Robert (ed.): *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*. Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009. pp. 56–75.

15 Rosewarne, Lauren: *Why We Remake. The Politics, Economics and Emotions of Film and TV Remakes*. London – New York: Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780367816834>

a technikai lehetőségek fejlődésére utalnak, aminek köszönhetően többek között a némafilmek hangos változatban, a fekete-fehér produkciók színesben, az analóg trükkök pedig számítógéppel generált effektek segítségével eleve-nehedhetnek meg újra. (2) A *gazdaságos* kategória a korábban már legyártott filmek újraforgatásából adódó költség-hatékonyság és a tesztelt alapanyag miatti versenyelőny profitmaximalizáló törekvéseit jelöli. (3) A *nosztalgikus*, illetve (4) az *amerikanizált* remake-kategóriák ellenben a filmek kulturális vonatkozásait emelik ki. Azonban míg előbbiek az ismert történetekre emlékezésre törekcszenek, addig utóbbiak egy idegen kulturális környezetben bizonyított történet új közönség előtti bemutatására vállalkoznak. A transznacionális verziók különlegessége tehát abból fakad más remake-ekhez képest, hogy forrásfilmjeik javarészt nem ismertek a globális világ, Amerika vagy más nemzetek nézői számára. Így ezek a remake-ek képesek – a kulturális különbségeket amerikai mainstream-be fordító<sup>16</sup> – produkciókként megjelenni, ahogy (5) a *kreatív* újrafeldolgozások is az önálló esztétikai döntések, az új alkotói víziók érvényesülései kapcsán különíthetők el. (6) A *divatos* remake-ek gyűjtőcsoportja ugyanakkor azt vizsgálja a felsorolt lehetséges motivációk egyfajta konklúziójaként, hogy az újrafilmek miként illeszkednek a különböző új társadalmi, kulturális, művészeti, ideológiai és más kontextusokba, továbbá intézményrendszerekbe – figyelembe véve akár a megelőző kategóriákba foglalt aspektusokat is.

Ennek megfelelően Rosewarne rendszerezése alapján Hitchcock *Az ember, aki túl sokat tudott* (1956) című feldolgozása és Haneke *Furcsa játék* (2007) újrafilmje az (ön) remake gyakorlatának klasszikus, illetve szubverzív példáját nyújtják. Ugyan Rosewarne az önremake-eket egyértelműen *kreatív* vállalkozásoknak tartja, ráadásul mindkét produkció *amerikanizált* verzió is, a két film ismétlésének módszere

mégis merőben eltér egymástól. A saját filmjeikhez visszanyúló rendezők maguk is a korábbi műveik befogadóivá, a rajongókhöz hasonló ágensekké válnak. Az összemosódó szerepköröknek köszönhetően pedig a rendezők viszonya az eredeti történetek kánonját jelentő forrásműveikhez szintén meghatározható a rajongói kultúra bevett szokásai és viselkedésmintái mentén.<sup>17</sup> Ebben az összefüggésben, ahol az önremake egyfajta fanfictionként, a forrásmű önálló rajongói kisajátításaként fogható fel – a korábbi filmjét a lehetőségekhez mérten szinte képről képre újraforgató – Haneke *kurátor*ként viszonyul saját fikciója világához, tiszteletben tartva annak részleteit, míg Hitchcock *kreatívan* nyúl korábbi munkájához, és szabadon hajt végre nagymértékű változtatásokat az új lehetőségek feltérképezése érdekében.

Felmerül tehát a kérdés, hogy a két rendező miért készítette el saját önremake-jét, és melyikük hogyan oldotta meg a feladatot. Hitchcock Truffaut-nak adott interjújában azzal a megjegyzéssel reagált a téma kapcsán, hogy „az első film egy tehetséges amatőr, a második egy profi műve”,<sup>18</sup> amely megszólalásával a remake-ben megjelenő különböző műfaji, technikai és más filmes mechanizmusok tökéletesítését emelte ki. Ennek megfelelően *Az ember, aki túl sokat tudott* Rosewarne valamennyi kategóriájába beilleszthető, mivel egy fekete-fehér film magas technikai színvonalon, színes, széles vásznú változatban újraforgatott, kasszasikerré váló és még a kulturális különbségek tényére is reflektáló, számos új jelenettel és történetszállal kreatívan kiegészített, hagyományos önremake-je, ami megerősíti a fikció befogadói élményét.

Ehhez képest Haneke, saját nyilatkozatai és elmondásai alapján, a kulturális kölcsönhatások feltérképezése érdekében egy szélesebb közönséget megszólítva akarta (újra)vizsgálni filmje eredeti koncepcióját egy specifikusan amerikai kulturális kontextusban.<sup>19</sup> Ennek megfelelően tudatosan elidegenítőnek szánt, intézménykritikus önre-

16 Lütticken, Sven: Planet of the Remakes. *New Left Review* 25 (January–February 2004) pp. 103–119. <https://newleftreview.org/issues/ii25/articles/sven-lutticken-planet-of-the-remakes> (Utolsó letöltés dátuma: 2024. 09. 28.)

17 A rajongó kutatás kapcsán lásd: Jenkins, Henry: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992; Fuchs, Christian: Class, Knowledge and New Media. *Media, Culture, Society* 32 (2010) no. 1. pp. 141–150. <https://doi.org/10.1177/0163443709350375>; Glózer Rita: Részvétel és kollaboráció az új médiában. *Replika* 100 (2016) no. 5. pp. 131–150.

18 Truffaut, François: *Hitchcock*. (trans. Ádám Péter – Bikácsy Gergely) Budapest: Magyar Filmintézet – Pelikán, 1996.

19 Gingold, Michael: Michael Haneke On Revisiting His “Anti-Horror Film” *Funny Games*. *FANGORIA* (March 14, 2008) <https://www.fangoria.com/exclusive-interview-michael-haneke-on-revisiting-his-anti-horror-film-funny-games/> (Utolsó letöltés dátuma: 2024. 06. 26.)

make-jével az újdonságok teljes figyelmen kívül hagyásán, a snittről snittre történő újraforgatáson keresztül a forrásfilmben tapasztalt műfaji elvárások szubverziójához hasonlóan ezúttal a remake-készítési gyakorlatot is dekonstruálja. Hiszen a Hitchcock hollywoodi karrierjébe illeszkedő *Az ember, aki túl sokat tudotthoz képest* a nemzetközi kapcsolatokat kereső, angol, francia és német nyelven is forgató Haneke számára a *Furcsa játék* amerikai változata egy új piacra betörés lehetőségét jelentette. A két rendező remake-készítési módszere tehát – a hasonló tematikus motívumok és zsánerelemek megjelenései, valamint az alkotók elbeszélésen kívüli ágensekként ható önreflexív gesztusai ellenére – merőben eltér egymástól. A különböző történetmesélési stratégiák összehasonlításához ugyanakkor elengedhetetlen az ismétlődő fikcióelemek meghatározása és változásainak vizsgálata, az adaptációs lehetőségek módszereinek pontos megértése érdekében.

## Adaptív fikcióelemek

Az önálló műveket intertextuális fikcióelemek hálózataiként értelmező elméletek Julia Kristeva azon elképzeléséből indulnak ki, miszerint minden alkotás idézetek mozaikjaként épül fel, más műveket alakítva át és olvasztva magába.<sup>20</sup> Vagyis ezek az intertextusok az őket megelőző és körülvevő, megidézett kulturális elemek több szinten zajló újrahasznosításának tereiként funkcionálnak.<sup>21</sup> A Gérard Genette által bevezetett transztextualitás terminusa ezeket a különböző textusok közötti kapcsolatokat írja le öt kategória elkülönítésén keresztül, amelyek: a korábbi forrásokból származó elemeket, ötleteket, allú-

ziókat magában foglaló *intertextualitás*; a szövegen kívüli, de annak értelmezését befolyásoló faktorokat – például előszavakat vagy DVD-kommentárokat – jelentő *paratextualitás*; a más szövegekre történő konkrét reflexiókat, idézeteket, „húsvéti tojásokat”, vendégszerepléseket tartalmazó *metatextualitás*; a kategorizálhatóságot segítő címek jelentésbefolyásoló jellegét kiemelő *architextualitás*; illetve a különálló szövegek közötti kapcsolatot meghatározó *hipertextualitás*, amely a forrásokat hipotextekként, a belőlük származtatható feldolgozásokat pedig hipertextekként határozza meg.<sup>22</sup>

Ennek megfelelően írja Toby Miller a Matthew Freeman és William Proctor által szerkesztett, a globális konvergencia kultúrát elemző tanulmánykötet előszavában, hogy a kulturális alkotások mindig egyszerre több területet lefedve voltak képesek médiumokon keresztül terjedni.<sup>23</sup> Henry Jenkins kiterjesztett definíciója alapján tehát a fikció szerves elemei szisztematikusan képesek terjedni különböző platformokon és médiacsatornákon keresztül egy egységes szórakoztató élményt létrehozva a transzmediális történetmesélés során.<sup>24</sup> De mely elemek képesek szabadon adaptálódni, és melyek határozzák meg az adott fikciók önálló világát? Hogyan határozhatók meg a konkrét tartalmakat felismerhetővé tevő szerves fikcióelemek a számos jelentésbefolyásoló intertextuális faktor között? Hiszen a történetvilágok egységességének fenntartásához bizonyos visszatérő elemeket szükségszerűen újra kell érvényesíteni az alapmű felismerhetőségét kifejező esszencia fenntartásának érdekében.

A szerteágazó ágensekből megalkotott komplex történetműszokot egy különböző módokon megkonstruálható fabula tartja össze, amely bővítéssel, modifikációval vagy transzpozícióval<sup>25</sup> adaptálja a sztorivilág domináns

20 Kristeva, Julia: *Word, Dialogue and Novel*. (trans. Jardine, Alice – Gora, Thomas – Roudiez, Léon S.) In: *Moi, Toril* (ed.): *The Kristeva Reader*. New York: Columbia University Press, 1986. pp. 34–61.

21 Barthes, Roland: *From Work to Text*. (trans. Heath, Stephen) In: *Image, Music, Text*. London: Fontana Press, 1977. pp. 155–165.

22 Genette, Gérard: *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. (trans. Newman, Channa – Dubinsky, Claude) Lincoln: University of Nebraska Press, 1997. pp. 1–7.

23 Miller, Toby: *Foreword: Earth to Transmedia*. In: Freeman, Matthew – Proctor, William (eds.): *Global Convergence Cultures. Transmedia Earth*. New York: Routledge, 2018. pp. 9–11. <https://doi.org/10.4324/9781315188478>

24 Jenkins, Henry: *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

25 Ryan, Marie-Laure: *Transmedial Storytelling and Transfictionality*. *Poetics Today* 34 (2013) no. 3. pp. 361–388. <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>

vonásait az új kontextusokhoz. Ezek az adaptív alapelemek úgy képesek meghatározóan újratemeteni különböző – időbeli, kulturális és technikai – tényezők mentén a történetvilágot felismerhetővé tevő vonásokat, hogy szükségszerűen képesek folyamatosan átértelmezni a magukba foglalt jelentéstartalmakat. A mindenkorri tartalmakat befolyásoló paratextusok mediális különbségeiből fakadó problémák elkerülése érdekében ugyanakkor a transzmedialitás helyett érdemes a transzfikció szűkebb, narratológiai megközelítésű fogalmát alkalmazni, amely Richard Saint-Gelais értelmezése alapján kettő vagy több olyan tartalmat jelöl, amelyek közösen osztoznak többek között a karakterek, a helyszínek vagy a fikciós világok elemein.<sup>26</sup> Az egyes művek adaptív jegyei tehát elsősorban olyan tematikus vonásokon keresztül határozhatók meg, amelyek mentesek az adott médiumok kötöttségeitől.<sup>27</sup>

Marie-Laure Ryan ennek a megközelítésnek a segítségével elemzi esszéjében a konvergencia kultúrájára jellemző transzmediális történetmesélés sajátosságait,<sup>28</sup> kiemelve, hogy ez a digitális tér hódításával felélénkülő elbeszélő technika valójában már az ókorban is létezett – a vallásos művészetekről nem is beszélve –, ahol a különböző epikus és drámai művek, valamint szobrok és épületek egyaránt megjelenítettek ugyanazon mítoszokból táplálkozó történeteket vagy alakokat. Így a biblikus, vallási sztorivilágoktól a populáris filmmédia-univerzumokig az adaptációláncok hálózatainak definiálására egységesen alkalmazható szempontrendszer – Ryan kutatása alapján – az adott világot leíró öt statikus és a sztorit meghatározó két dinamikus elemre épül. Ezek: (1) a világot benépesítő fajok, tárgyak, szociális intézmények, a karakterek és a közülük kikerülő protagonisták, (2) az ezek köré épülő folklór: háttértörténetek, legendák, szóbeszéd, (3) a földrajzi tér, valamint (4) a természeti és (5) a társadalmi törvények, illetve értékrendek. A történetet determináló dinamikus elemek pedig (6) a fizikai és (7) a mentális történések, mely utóbbiak az eseményekre adott érzelmi reakciókat és a belső konfliktusokat foglalják magukban.

Az öt statikus elem a tényleges történet eseményeit megelőzve hozza létre a fikció fizikai, valamint mentális terét és tölti ki azokat konkrétumokkal, míg a dinamikus elemek ebben az adott világban ragadják meg az éppen zajló eseményeket. Az első kategóriában foglalt fizikai elemek közül a karakterek és az őket körülvevő tárgyi világ emelendő ki, mivel ezek aktívan részt vesznek a történések alakulásában. A remake-ek esetében ugyanakkor ezek a tényezők szükségszerűen megváltoznak, és új kontextuális viszonyrendszerektől válnak függővé. Hiszen a visszatérő karakterek – meghatározó jellemvonásaik megtartása ellenére – mindig az őket aktuálisan megformáló színesek alakításának és perszónájának megfelelően alakulnak a korábbi interpretációkhoz képest, míg a tárgyi világ folyamatosan formálódhat az időbeli és kulturális vagy a műfaji környezet esetleges megváltozásának hatására.

A fikción belül létező folklór, a forrásfilmben megismert motivációk és mítoszok ugyanakkor egyaránt alakulhatnak a kontinuitás vagy a multiplicitás elve mentén, attól függően, hogy a feldolgozás az eredeti világot jellemző specifikus tudások és tradíciók mentén meséli el saját történetét, vagy egy új alapokra épülő környezetbe, például egy másik földrészre helyezi a megismételt narratívát. Ennek megfelelően a konkrét földrajzi adottságok – illetve a Ryan szempontrendszeréből hiányzó időbeliség – egyaránt megváltozhatnak, amíg a dramaturgiában betöltött funkciójuk állandó marad. Hiszen fizikai értelemben bárhol vagy bármikor játszódhat a cselekmény, ha képes hiteles teret szolgálni a forrásfilmből kölcsönzött narratívának.

Ezekhez hasonlóan a természeti törvények szintén szabadon alakíthatók, mivel ezek műfajilag determináltak, így mindig az adott zsáner követelményrendszeréhez adaptálódnak. Egy fantasztikus vagy egy kaland műfajba tartozó alkotás esetében például más-más jelenségek hatnak reálisnak és valószínűnek, ahogy egy musicalremake során sem szokatlanok a hozzáadott táncbetétek, más formanyelvi megoldásokhoz hasonlóan nem változtatják

26 Saint-Gelais, Richard: Transfictionality. In: Herman, David – Jahn, Manfred – Ryan, Marie-Laure (eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Abingdon: Routledge, 2005. pp. 612–613. <https://doi.org/10.4324/9780203932896>

27 Ryan, Marie-Laure – Thon, Jan-Noël: Storyworlds across Media: Introduction. In: Ryan, Marie-Laure – Thon, Jan-Noël (eds.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln–London: University of Nebraska Press, 2014. pp. 4–5. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nkdg>

28 Ryan: Transmedial Storytelling and Transfictionality. <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>



**A férfi, aki túl sokat tudott  
(1934)**

meg szervesen a fikció összetételét. Ahogy a megjelenő társadalmi törvényeknek és értékrendeknek is folyamatosan aktualizálódniuk kell a fikciók belső és a valóság külső kontextuális világának megfelelően rosewarne-i értelemben vett *divatosság* megőrzése, az anakronizmusok elkerülése érdekében. Így a fentiek alapján az is jól láthatóvá válik, hogy a történeteket leginkább meghatározó fizikai cselekmény okozatisága és fő fordulatai mindig állandóak maradnak, a statikus elemek javarészt ezeknek rendelődnek alá, míg a mentális történések épp ellenkezőleg, ezek variáció, a fenti faktorok konceptuális módosulásai alapján alakulnak.

E felvázolt alapelemek transzfikciós ismétléseken keresztüli adaptálódási folyamatát a továbbiakban Hitchcock és Haneke eltérő remake-gyakorlatának összehasonlító elemzésén keresztül fogom bemutatni, a közelebbi vizsgálat során meghatározva a transznacionális önremake-készítés kapcsán is tapasztalható kulturális kapcsolatok ambivalens viszonyrendszerét, az egyik kultúra domináns érvényesülését a másikkal való kölcsönhatásokkal szemben, ami jellemzően kisajátításhoz vagy anakronizmusokhoz vezet.

## Hitchcock remake-gyakorlata

Hitchcock 1934-ben készítette el *A férfi, aki túl sokat tudott* első, angol gyártású verzióját. A történet egy átlagos

brit házaspárról, Bob (Leslie Banks) és Jill Lawrence-ról (Edna Best) szól, akik a svájci hegyekben töltött nyaralásuk során véletlenül belekeverednek egy alvilági alak (Peter Lorre) által vezetett nemzetközi összeesküvésbe, aminek következtében a politikai merényletre készülő gonosztevők elrabolják a kislányukat. Ezt követően a szereplők egészen Londonig követik a bűnbandát, hogy a hatóságok bevonása nélkül, saját maguk próbálják meg kiszabadítani túszul ejtett gyermeküket és megakadályozni a tervezett gyilkosságot. A produkció az első volt Hitchcock népszerű kémfilmjei közül, mely tematika meghozta számára a sikert a Gaumont Britishnél készített munkái során. Ugyancsak ebben az időszakban kezdődött a rendező szoros kollaborációja Charles Bennett íróval, akinek számos olyan, „típusosan hitchcockinak” tartott alaphelyzetet köszönhet az életmű, amelyben ártatlanok válnak gyanúsítottakká, vagy keverednek bele önhibájukon kívül kémtevékenységekbe.<sup>29</sup>

Az *ember, aki túl sokat tudott* 1956-ban bemutatott amerikai verziója úgy gondolja tovább a koncepciót Hitchcock önreflexívabbá váló stílusának megfelelően, hogy a műfaji és kulturális elvárásokkal való filmnyelvi játékoságot fokozza a történet újramesélésekor. A remake ugyanakkor a klasszikus hollywoodi normáknak megfelelő stílári és ideológiai hagyományokat erősíti meg. Ez már abban is látszik, ahogy a cselekmény első felét Marokkóba áthelyező produkció közel egy órányi új tartalommal bővíti a korábbi narratíva játékidejét, miköz-

29 Belton, John: Charles Bennett and the Typical Hitchcock Scenario. *Film History* 9 (1997) no. 3. Screenwriters and Screenwriting. pp. 320–332.



**Az ember, aki túl sokat tudott  
(1956)**

ben a fő konfliktusok és a meghatározó történetelemek változatlanok maradnak. Ennek ellenére a cselekményvezetés jelentősen precízebbé válik, a fordulatok szinte óraműpontossággal tizenöt perccenként követik egymást, a téttek pedig ezzel összhangban fokozódnak a szintén szabályos időközönként bekövetkező tetőpontok során, minden tekintetben megfelelően a klasszikus szerkesztésű forgatókönyvek sztenderdjeinek. Ráadásul a film erősödő hagyományos családképével és a megjelenő, tradicionális nemi szerepekkel kapcsolatos értékközvetítésével összhangban az ezúttal amerikai főhős házaspár, Benjamin és Josephine McKenna kizárólag akkor képesek előrébb jutni a gyermekük utáni nyomozásban, ha összedolgoznak, míg önálló, külön-külön töltött epizódjaik során rendre kudarcot vallanak, vagy újabb kellemetlenségek érik őket.

Az eredeti filmhez képest a főszereplők jelentős változásokon mennek át. A házaspár nemi szerepeinek hangsúlyváltását az is mutatja, hogy a korábban céllovóként megjelenő feleség a tipikusan férfias sportiskerei helyett ezúttal ismert énekesnőként jelenik meg. A maszkulin hobbi tehát a férj kedvéért háttérbe szorított karrierre cserélődik, ami a felszínen zajló kémtörténetről az olyan kérdések felé tereli a film fókuszát, mint

a házasság válsága vagy a nők családban betöltött szerepe.<sup>30</sup> A hatást pedig a hősnőt játszó, a való életben szintén híres énekes Doris Day sztárperszónájából adódó előzetes elvárások növelik tovább, ahogy a férjet alakító James Stewart esetében is, aki egyaránt teljesített korábban katonai szolgálatot a történet szerint és ténylegesen is, személyéhez továbbá számos, McKennához hasonló ártatlan, nyíltszívű átlagember karakterének eljátszása kötődik. Így a közönség már a főszereplők pusztán jelenlétéből asszociálhat bizonyos karaktertípusokra a korábbi filmhez képest. Az elrabolt gyerek nemének lányról fiúra változtatásával pedig a remake sokkal inkább – az anyát eltékozolt karrierjéért kompenzáló gyermek és a más férfiakkal kacérkodó nőre féltékeny férj párharcán keresztül bemutatott<sup>31</sup> – instabil család ödipális konfliktusa és az újonnan megjelenő identitáskérdések univerzálisabb témafelvetései köré szerveződik,<sup>32</sup> így reflektálva többek között a transznacionalitásból fakadó azonosságtudat komplikáltságára, illetve a remake-et készítő tapasztalt Hitchcock küzdelmeire az eredeti filmet forgató saját fiatalabb énjével.<sup>33</sup>

A remake-ben tapasztalt változtatások közül a leglátványosabb a brit házaspár számára közeli svájci nya-

30 Wood, Robin: *Hitchcock's Films Revisited*. New York: Columbia University Press, 1989. pp. 367–368.

31 *ibid.* pp. 365–370.

32 McDougal, Stuart Y.: *The Director Who Knew Too Much: Hitchcock Remakes Himself*. In: Horton, Andrew – McDougal, Stuart Y. (eds.): *Play It Again, Sam. Retakes on Remakes*. Berkeley: University of California Press, 1998. pp. 59–61. <https://doi.org/10.1525/9780520310216-005>

33 *ibid.* p. 67.

ralásának lecserélése az amerikai főszereplők egzotikus afrikai utazására. Ráadásul a történethez újonnan hozzáadott jelenetek javarészt ezt a cselekményszálát bővítik. McDougal a filmről írt elemzésében kifejti, hogy már az a korai eseménysor, amikor a család egy buszon utazik, és a kislány véletlenül lerántja egy arab nő fejről a kendőt – akinek így lelepleződik az eddig csak a férje számára ismert identitása –, azt a párkapcsolati dinamikát vetíti előre, amely során a film végére a párja kedvéért feleség-szerepbe kényszerült Jo ismét kiteljesedhet szakmailag és magánéletében egyaránt.<sup>34</sup> A fia elrablásakor egy nyugtató injekció segítségével ténylegesen passzív szerepbe kényszerített nő a végén nemcsak a merényletet akadályozza meg sikolyával, de „hangja visszaszerzését” fejezi ki az is, ahogy rögtönzött koncertjén énekével jelez bezárt fiának, hogy rátalálhassanak. Azzal pedig, hogy ezúttal a férj győzi le fizikailag a gyerekrablót – nem pedig a feleség lövése végez vele –, a férfi végül képes megélni saját maskulinitását a remake-ben.

A filmben hangsúlyozott kulturális különbségek tehát a különböző identitásválságok, illetve a kémkedés tematikájának köszönhetően szintén kiemelt, felvett személyiségek bonyodalmainak katalizátoraiként szolgálnak. A konfliktusok belsővé válása már abból is látszik, hogy míg az 1934-ben készült filmben az európai vezető ellen irányuló politikai merénylet egy újabb világháború kirobbanásának veszélyét hordozza, addig a remake-ben egy fiktív ország tisztviselője szerepel. A valós, külső társadalmi fenyegetettség tehát metaforikussá válik, ahogy az ügyben eljáró kém leleplezése is a nyílt sípálya helyett ezúttal egy hálószoza intim közegében történik. A megjelenő helyszínek funkciói mégsem változnak meg a történetben, hiszen mind a jeges, havas hegyek, mind a forró, sivatagi környezet egyaránt a főszereplő férfi lelki tájaitként hatnak az eredeti film távolságtartóbb, ridegebb, körültekintőbb, valamint a remake önfőbb, érzelmesebb, hirtelen karaktere számára is.<sup>35</sup>

A passzivitás és a különböző performanszok konfliktusai ugyanakkor nem kizárólag a családi dinamika és a házasság kapcsán kerülnek előtérbe. A patriarchális válsághelyzetet felszínre hozó társadalmi és kulturális krízisek az önremake-készítése miatt az alkotó és a be-

fogadó köztes pozíciójába kerülő rendező sajátos identitásállapotát is kiemelik. A nézőség és a tehetetlenség motívumai válnak hangsúlyossá a film egyik kulcsjelenetében, a házaspár gyermekének elrablása alatt. A fő eseménysort elindító és az érzelmi motivációkat szolgáltató bűntény rendhagyó módon képen kívül történik, mialatt a szülők figyelmét egy artistacsoport színes produkciója tereli el az egzotikus piac egyik főtérén, míg a valódi közönség a szintén a tornászokat csodáló Hitchcock – önmagában önreflexív gesztusként szolgáló – cameoját veheti szemügyre. Így a történet szempontjából meghatározó eseménysor, a túszejtés megtekintése helyett a több textuális síkon is értelmezhető attrakciók válnak hangsúlyossá. A filmes látványosság műfaji és a rendező konkrét megjelenéséből fakadó szerzői motívumok közös kompozíciója ráadásul a korábbi akadémiai képarányú, fekete-fehér filmhez képest fejlettebb széles vásznú, színes technikának köszönhetően képes érvényesülni.

Hasonló elterelő, a nézői elvárásokra rájátszó formanyelvi megoldások jellemzik a remake legtöbb akciójelenetét is. Mintha Hitchcock történeten belül és kívül egyaránt létező rendezői ágense nyíltan alakítaná az eseményeket, időnként felhívva a figyelmet tevékenységére, máskor pedig különböző alkotói mutatványok mögé rejtve háttér munkáját. Hiszen már az eseményeket beindító, de önmagában lényegtelen kémtevékenység és titkos üzenet MacGuffinja is csak a narratíva létrejöttét szolgálja, miközben a rendszeresen bekövetkező véletlenek és ellipszisek (például hogy a kém összekeveri a házaspárokat, a nyomozás részleteinek előzmény nélküli, váratlan kiderülései vagy a házaspárra a teljes cselekmény alatt mozdulatlanul váró barátok csapata) szintén a film „megcsináltságára”, a történetmesélés apparátusára világítanak rá.

A thriller műfaji mechanizmusainak kiforgatása olyan megoldásokon keresztül történik, mint a korábbi filmben a hasonló szerepeiről híres Peter Lorre alakításában tipikus pszichopataként megjelenő gonosztevő ezúttal teljesen hétköznapi megjelenése vagy az állatkitömőnél játszódó jelenet, amelynek során a főhős a gondosan megtervezett ellenbeállításoknak köszönhető-

34 ibid. pp. 60–62.

35 ibid. p. 59.

en képileg egy fenyegetően vicsorgó (kitömött) tigrissel néz szembe. Ugyanakkor a rémisztő környezet ellenére semmilyen valós veszély nem fenyegeti a férfit, az összeesküvők ugyanis egy kápolnában rejtőznek el. A szakrális vallási térnek viszont hagyományosan a rászorulók menedékeként kellene szolgálnia, és nem az antagonisták főhadiszállásaként. A dialógusok nélküli merényletjelet pedig a vizuális feszültség csúcscsra járatásával fokozza az izgalmakat, hogy végül csak az emberi hang megjelenése, egy sikoly törje meg a stílári képi eszközöket hangsúlyozó néma játékot.

Hitchcock remake-gyakorlatában tehát úgy érvényesülnek az ismétlés kreatív stratégiái, hogy az újramesélt történet már az életmű amerikai szakaszába illeszkedjen: az önreflexív szerzői megoldások és a nézői elvárásokra épülő műfajjátékok hangsúlyossá válása mellett a hagyományos családi értékek és a klasszikus hollywoodi történetmesélés stratégiái kerülnek előtérbe. Noha az eredeti cselekmény kronológiája javarészt változatlan marad, és az új helyszínek is a korábbi filmben látottakhoz hasonló funkcióval bírnak, a karakterek előző verzióikhoz képest egészen más belső konfliktusokkal kénytelenek megküzdeni ugyanazon események során, az őket alakító színészek jelentésformáló imázsának, háttértörténetik, foglalkozásuk (illetve a kisgyerek esetében a neme) megváltozása miatt. Ezek a kontextuális tényezők a realitás törvényszerűségéhez képest a műfaji valószínűség és a szerzői intuíciók narratív szerepének fokozásával kiegészülve eredményezik a Rosewarne kategóriáiban meghatározott remake-trendek egyidejű érvényesülését az ismétlés során.

## Haneke re(make)-produkciója

*Az ember, aki túl sokat tudott* filmelméleti tankönyvekbe illő, hagyományos remake-módszereihez képest Haneke saját *Furcsa játék*ának snittről snittré történő reprodukciója nemcsak a műfaji elvárások szándékos kiforgatásá-

val idegeníti el a közönséget, hanem a remake-készítési stratégiákat is dekonstruálja az ismétlés során megjelenő újdonságok minimalizálására tett kísérletekkel. Az 1997-es osztrák filmből tíz évvel később készített angol nyelvű, transznacionális változat ugyanakkor éppen a kulturális és időbeli kontextusok reflektálatlanságával hoz változást a történet befogadása és értelmezése során. Hiszen ahogy Oliver Speck is rámutat, bármelyik országba helyezve újra lehetne mesélni a történetet, ami ugyanazon képek különböző konnotációit eredményezné az eltérő szociopolitikai háttérű nézők számára.<sup>36</sup> Így az amerikai produkcióként készült, 2007-es *Furcsa játék* hiába forgatja újra hűen a forrásfilm beállításait, a helyi viszonyokhoz adaptálódás igénye nélküli közeli olvasat épp hogy anakronisztikussá teszi a látottakat az eredeti hatás fokozása helyett.

A történet főszereplői – *Az ember, aki túl sokat tudott* hoz hasonlóan – egy átlagos házaspár és a kisfiuk, akik tőparti vikendházukba igyekeznek. A nyaralás azonban hamarosan erőszakos fordulatot vesz, ugyanis két, kéretlenül beállító fiatal fiú kezdi terrorizálni a családot, a srácok által generált, mondvacsinált konfliktusok pedig idővel tettlegességhez és tragédiákhoz vezetnek. A fizikai és a mentális cselekmény ugyanakkor elválik egymástól, mivel a két síkon játszódó narratíva egyszerre mutatja be a film világában élő családot, illetve az alkotó és a néző összemosódó pozícióival azonosuló fiúkat, akik az apparátust megtörve alakítják az eseményeket és vonják be a tényleges közönséget is az önreflexív játékba. Azonban míg ez a szerzői gesztus az eredeti film befogadói számára az életmű logikus folytatásaként értelmeződhet a tematikus előzmények ismeretében, addig a remake hangsúlyosabb műfaji közege a bemutató idején már egy olyan népszerű szubzsáner, a „torture porn” filmek követelményeivel volt kénytelen szembenézni, amelyek a különböző kínzások explicit ábrázolását ígérték a forrásfilm megjelenésekor elérhető hasonló produkciókkal szemben.<sup>37</sup> Az új popkulturális környezet befolyásának látszólagos figyelmen kívül hagyása ellenére ugyanakkor Catherine Wheatley rámutat, hogy a remake kevés forgatókönyvi változtatása

36 Speck, Oliver C.: *Funny Frames: The Filmic Concepts of Michael Haneke*. New York – London: Continuum, 2010. pp. 31–32. <https://doi.org/10.5040/9781628928730>

37 Loock, Kathleen: *Remaking Funny Games: Michael Haneke's Cross-cultural Experiment*. In: Smith, Iain Robert – Verevis, Constantine (eds.): *Transnational Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017. p. 190. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407236.003.0012>

éppen az erőszak interaktív élményét kínáló és időközben egyre népszerűbbé váló videójátékok szóhasználatára reflektál például a „Player One, Next Level” és a „Game Over” kifejezéseken keresztül,<sup>38</sup> így a címben szereplő játékok további jelentésréteggel gazdagodnak a tengerentúli verzióban.

Haneke 1997-es eredeti produkciója azonban még sokkal inkább az öt évvel korábban szintén német nyelven forgatott *Benny videója* (*Benny's Video*, 1992) egyértelmű szellemi folytatásként hat, amely alkotás egy videómániás tinédzser által elkövetett és rögzített gyerekgyilkosságon keresztül foglalkozott a filmes erőszakábrázolás kérdésével. A *Furcsa játék* ennek tükrében olyan érzést kelt, mint ha a címszereplő Benny forgatta volna. A hatást olyan párhuzamok is erősítik, mint hogy mindkét produkcióban ugyanaz a színész, Arno Frisch alakítja az apparátust irányító, rendezői alteregóként megjelenő karaktert, ahogy a körülményeknek kiszolgáltatott apafigurát szintén mindkét verzióban Ulrich Mühe formálja meg, továbbá a filmek visszatérő stílusmegoldásaikon – az akciók képkívágoton kívülre helyezésén, illetve a valós idejű, hosszú beállítások alkalmazásán – és azonos témafelvetéseiken túl még a teljes képmézőt betöltő élénk piros főtűkön is egyező dizájnt követnek. Így, amikor Frisch a negyedik falat megtörve néz bele a kamerába és kacsint ki a *Furcsa játék* nézőire, nemcsak Haneke, hanem korábbi karaktere, a szintén filmkészítő Benny nevében is játékra hívja a közönséget.

Ezzel szemben a remake-ben a karaktert megformáló Michael Pitt olyan filmek kapcsán volt ismert, mint a szintén kedvtelésből gyilkoló és erőszakos tinédzsereket szerepeltető *Kísérleti gyilkosságok* (*Murder by Numbers*, 2002) vagy a *Genya* (*Bully*, 2001). Így Pitt korábbi alakításai miatt sokkal inkább idézi a pszichothrillerek tipikus hőseit a rendezői alteregó helyett. A színészek perszónájából adódó különbség pedig filmbeli alakításukra is hatással van, hiszen Pitt egy közel azonos kompozícióban néz a kamerába, mint Frisch, a nézőkre történő kikacsintás azonban fizikai és metaforikus értelemben egyaránt elmarad, mivel már nem társul hozzá – az apparátus megtörésének tényentől – önreflexív gesztus; noha a történéseket irányító fiúk továbbra is az események rendezőiként forgatják ki a műfaji

elvárásokat, a nézőség és a médiafogyasztás kritikáját nyújtva a címben szereplő „furcsa játékok” során.

A film közönsége a szereplőkkel együtt szenvedni el a mentális cselekményt jelentő terrort, amit épp olyan kényelmetlen átélnie a műfaji élvezetektől elidegenített nézőknek, mint a karaktereknek. Az egymást rendszeresen amerikai rajzfilmfigurák nevében – Tomnak és Jerrynek vagy éppen Beavisnek és Buttheadnek – szólító betolakodók olyan szadisztikussá váló gyermekjátékokkal kínozzák a családot, mint a kuttyájuk maradványainak megtalálására előadott hideg-meleg játék, a levetkőztetett feleség megszenyítését rejtő zsákbamaczka vagy a tényleges nézőket is bevonó fogadás, ahol meg lehet tippelni, hogy ki fog először meghalni, és ki marad majd életben a történet végére. Ezáltal Haneke a gyerekkorra, a legkisebbeket körülvevő tartalmakra vezeti vissza a különböző mentális és fizikai abúzusok médiareprezentációjának, az erőszak igényének eredetét, egyfajta szórakoztatássá váló fundamentális emberi szükségletként határozva meg az agressziót.

Ezek a performanszok ugyanakkor mind a műfaji valószínűségelvnek ellentmondó eredménnyel zárulnak: a házi kedvenc és a kisfiú halála a hollywoodi típusú zsánerfilmekben atipikus horrorral borzongatnak, valamint a családfő tehetetlensége, majd a hagyományosan mindig megmenekülő final girlként megjelenő anya halála is rációznak a nézői elvárásokra. Közben a talpig fehérben megjelenő, nyugodt betolakodók végtelenül ártatlannak látszanak, még a sötétebb öltözetet viselő, feldúlt áldozatokhoz képest is. A konkrét erőszak elkövetésére ráadásul rendre képen kívül kerül sor, így a film nemcsak a túszejtőket nem próbálja vérszomjas szörnyetegekként beállítani, de még az attrakciók izgalmát is megvonja a nézőktől. Továbbá a történések valódi okára sem ad kielégítő magyarázatot a film.

A motivációk hiányának ellipszise csupán a koncepció általánosítható modellszerűségét fokozza. Amikor a szereplők konkrétan megkérdezik a fiúktól, hogy mégis miért kínozzák őket, azok mindössze jellegzetes forgatókönyvírói klisék felsorolásával reagálnak a rossz családi háttértől kezdve a pszichés és drogproblémákon át a gyerekkori traumák részletezéséig. Majd az elkövetők visszaérdekeznek, hogy kielégítő választ adtak-e – a közönségben

38 Wheatley, Catherine: *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image*. New York – Oxford: Berghahn Books, 2009. pp. 193–194. <https://doi.org/10.3167/9781845455576>



Funny Games (1997)



Funny Games (2007)

is minden bizonnyal felmerülő – kérdésre, vagy találjanak-e ki valamilyen más indokot tetteikre. A különböző lehetséges magyarázatok logikája ugyanis csak a látottak alkotói médiakommentárként való értelmezéséről tereli el a figyelmet. Hiszen Haneke magát a kizsákmányolás eszközt használja ki filmje ábrázolásmódjával többek között olyan képi módszerekkel, mint a szülők gyermekük halálát követő, hosszú percekig tartó, vágatlan jelente – a totálbeállításban mutatott eseménysor megfosztja a filmképet a nézési irány befolyásolásától, a lényegi momentumok, így a hagyományos szenzációk kiemelésétől.<sup>39</sup> A szereplők valós időben bemutatott szenvedése tehát nem válik katartikus látványossággá a befogadás során. Továbbá a távolságtartó, voyeurisztikus hatást fokozó beállítások, a televíziós esztétikát idéző nagyközelik és az apparátus leleplezései összességében olyan modellszituációt eredményeznek, mintha a történések egy valóságshow-t idéző médiavilágban, annak sajátos természeti törvényei között zajlanának. Így lehetséges, hogy amikor a feleség az egyik pillanatban hirtelen kiszabadul, és túsul ejtői fegyverét megszerezve lelövi az egyik támadót, a másik betolakodó egyszerűen megkeresi a távirányítót, és visszatekeri az eseménysort a gyilkosság előttre.

Az önreflexív fantasztikum alkalmazása egyrészt még inkább eltávolítja a látottakat a realitástól, másrészt pedig a szabadulás katartikus pillanatának megtagadásával vonja felelősségre az ezúttal valóban látványként is megjelenő erőszakra reagáló közönséget. Hiszen a film egyetlen, képileg megmutatott vérengzését éppen a magából kikelt

áldozat követte el, akinek – más körülmények között elfogadhatatlan és visszataszító – tette a filmek és a szórakoztatóipar által teremtett elvárásrendszer következtében törvényszerűvé és elfogadottá vált. Noha a mindenkori média ábrázolásmódbeli sajátosságaira rávilágító témafelvetés univerzálisan értelmezhető, a történet első megvalósítása óta eltelt évtized olyan kulturális és társadalmi változásokkal járó technikai fejlődést hozott, amely javarészt reflektálatlan marad a remake reprodukciójában, mindössze a mobiltelefonok hiányának magyarázataiban és az amerikai segélyhívó szám 911 utáni széles körű ismeretében merülnek ki.<sup>40</sup> A Web 2.0 megjelenése és közösségi felhasználhatósága a tartalomfogyasztási szokások megváltozásához, a részvételi kultúra új aktivitási formáihoz vezetett. Ezek a kommunikációs lehetőségek, illetve a mobiltelefonok és más hordozható készülékek elterjedéseinek időbeli kontextusa anakronisztikussá teszik az izolált médiatérben játszódó történet önreflexív aspektusait.

A szubverzív médiareprezentáció ellenére ráadásul a remake a korábbi koncepcióval kritizált kizsákmányolás mértékét is fokozza. Az egyik beállításon a kamera szemzőgével azonosuló túszejtő perspektívájából egyszerre látunk rá a megkötözött feleség mozdulatlan testére, illetve a mellé állított televíziókészülék műsorára. A nézőszereppel azonosuló férfi tekintete által kizsákmányolt látvány tehát egyszerre irányul a médiumra és annak reprezentációjára. A remake-ben ugyanakkor a kiállított női test sokkal több bőrfelületét mutatja fedetlenül, miközben kétrészes alsóneműre vetkőzteti az eredeti filmben hosszú

39 Messier, Vartan: Game over? The (re)play of horror in Michael Haneke's *Funny Games* U.S. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film* 12 (2014) nos. 1–2. pp. 69–71. [https://doi.org/10.1386/ncin.12.1-2.59\\_1](https://doi.org/10.1386/ncin.12.1-2.59_1)

40 Loock: *Remaking Funny Games*. pp. 188–189. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407236.003.0012>

hálóinget viselő karaktert. Az újrafilm deszaturáltabb színskálája továbbá közelebb van a tipikus amerikai akciófilmek és thrillerek képi világához, mint a történekek hangulatával nagyobb kontrasztban álló forrásfilm telített, élénk árnyalatai.<sup>41</sup> Ennek köszönhetően a korábban szó szerint barátságosabb színekben feltűnő nyaralókönyvzet ezúttal hangsúlyozottabban nem a nyugalom és a biztonság tereként jelenik meg. Így a film fókusza a hangulatkeverés sokkjáról sokkal inkább az előzetesen támasztott műfaji elvárásokra tolódik.

Haneke provokatív reprodukciós kísérlete tehát a filmes erőszakábrázolás és a nézői azonosulás kommentálásához hasonlóan kritizálja a hagyományos remake-készítési trendeket. Kathleen Loock kiemeli, hogy míg Hitchcock önremake-jében a filmkészítés aprólékos részleteiben megmutakozó, körültekintő szerzői látásmód fejlődése figyelhető meg, addig Haneke többnyire mechanikusan újraalkotott remake-je karrierszempontból visszalépésként értelmezhető.<sup>42</sup> Hiszen a *Funny Games* transznacionális verziója a variációk és a módosítások minimalizálásával igyekszik feloldani az ismétlés intézményesült gyakorlatát: korábbi történetét beállításról beállításra forgatja újra, nem adaptálódik sem tárgyi világával, sem a helyszín, a motivációk és a háttérinformációk vagy a műfaji törvények kiforgatott jelentésformáló szerepének ábrázolási módjával az új időbeli és kulturális kontextusokhoz.

Míg Hitchcock fokozta a filmjében közvetített hagyományos, hollywoodi ideológiának megfelelő értékeket, például a befejező képen – ahol a forrásfilmben összeölelkező szűk család helyett a remake-ben már egy szélesebb körű, közeli barátokkal is kiegészült újraegyesülés látható –, addig Haneke amerikai filmje konklúziójában továbbra is egy európai kultúrkörbe és művészfilmes közegbe illeszkedő megoldással él, amikor a szerzői alteregóként megjelenő karaktere a *Négyszáz csapás* (*Les quatre cents coups*, 1959) mintájára kamera felé forduló, kimerevített arcával zárul a narratíva. A történet mégsem ér véget, ugyanis a kiinduló helyzetbe visszatérő cselekmény a végtelen ismétlődést és körköröséget tematizálja. A betolakodó fiúk

egy újabb potenciális áldozathoz csöngetnek be – így a szerzői én Truffaut filmjének tenger felé futó, szabaddá váló alkotói alakjához képest metaforikusan és fizikailag is ellentétes irányba indul, a vízpartról az otthonba lépve a folyamatos (ön)ismétlés spiráljába kerül. A transznacionális remake újramesélése tehát éppen a szerzői önreflexió koncepciójának kompromisszumok nélküli kiteljesedése miatt válik ambivalensé a kulturális kölcsönhatások reflektálatlanságának tükrében.

## Konklúzió: Transznacionális változatok

Sven Lütticken amellet érvel, hogy a repetíció a kulturális ipar meghatározó pillére, amelyen belül a remake a belső művészi transzformációt, az automatikus de- és rekonstrukciót teszi lehetővé, így egy mitikus identitás azonoságának kieroszakolása helyett a különbségeket szolgálja. Noha az amerikai transznacionális verziók – melyek korábbi forrásfilmjei jellemzően nem ismertek a remake közönsége számára – a fősodorba fordítják a kulturális különbségeket.<sup>43</sup> William Uricchio e kulturális identitások kölcsönhatását a tömegmédiá és a nemzeti értékek közötti feszültséggel illusztrálja. Az eltérő ízlésvilágok hierarchiája alapján olyan, filmkritikákból szisztematikusan kigyűjtött fogalmakkal írja le a tipikus hollywoodi produkciókat, mint többek között az *akció és sebesség*, a *nagy költségvetés*, a *klisék*, az *eladhatóság*, a *happy end*, az *infantilizálódás*, a *kiszámíthatóság*, a *produkciós értékek*, a *patriotizmus*, a *szentimentalizmus*, a *speciális effektek*, a *sztárok*, a *mesterkélttség* és a *szenzáció*, az európai alkotások *művészi*, *autentikus*, *kulturális* és *nemzeti identitást* kifejező, *depresszív*, *elit*, *innovatív*, *intellektuális*, *metafizikai*, *eredeti*, *nyitott befejezésű*, *pszichológiai*, *realisztikus*, *reflexív*, *szubjektív*, *lassú* stílusával szemben.<sup>44</sup>

A felsorolt jelzők alapján a szórakoztatóipar közönségfilmes esztétikája áll szemben a magas kultúra szerzői, művészfilmes kifejezőmódjával, nem pedig az eltérő nemzetiségű produkciók közötti kulturális kommentá-

41 ibid. p. 189.

42 ibid. p. 187.

43 Lütticken: *Planet of the Remakes*. pp. 103–119.

44 Uricchio, William: *Nation, Taste and Identity: Hollywood remakes of European originals*. Groniek *Historisch Tijdschrift* 146 (1999) pp. 51–61.

**Funny Games (2007)**

rokról van szó. Thomas Elsaesser hasonló ellentétpárok mentén hasonlítja a művészetként felfogott európai filmet a gazdasági alapon működő Hollywoodhoz, a nemzeti identitások artistikus kifejezőmódjával szemben jelenlő globális iparhoz.<sup>45</sup> Az olyan, transznacionális remake-elmélettel foglalkozó kutatók, mint Lucy Mazdon vagy Carolyn A. Durham pedig a hasonló bináris oppozíciókat meghaladva, az intertextualitás transzfikciós perspektívájából vizsgálják a kérdést, elsősorban francia filmekből készített amerikai feldolgozások kultúrtörténeti, társadalmi, gender- és műfaji szempontokból végzett elemzéseken keresztül. Így Durham következtetése alapján az amerikai remake-ek nemcsak nemzeti és iparági különbségeket tükröznek, hanem egyfajta kulturális fordításokként foghatók fel, amelyek a politikai és társadalmi eltérésekre világítanak rá a filmes eszköztár megváltoztatásával.<sup>46</sup>

Az összehasonlítás tehát nem értékítéletet takar, hanem a piaci dominancia, illetve reguláció kérdését veti fel a különböző ábrázolásmódokkal kapcsolatban. Hi-

szén a többnyire Hollywood által megtestesített tömeg- és az oppozícióban az európai filmek képviselte elitkultúra valójában egyaránt globális léptékű, csupán más közönséghez szól.<sup>47</sup> Michael Harney ennek megfelelően azzal a felvetéssel él, hogy az amerikai remake-ek valójában internacionális kollaborációk, amelyek a kultúrák széles skálája számára befogadhatóak általánosítható, kollektív múltképük, produkciós értékeik és a modernitás felfogásának ideológiai alkalmazása miatt.<sup>48</sup> Lucy Mazdon ennek megfelelően a financiai és kulturális imperializmus alá-főlé rendeltségi viszonya helyett szintén egy nemzetek közötti egymásra oda-vissza ható kapcsolatról ír.<sup>49</sup>

Mazdon ugyanakkor kiemeli az interakciók során alkalmazott ideológiai, szexuális, politikai, esztétikai és más cenzúrák jelenlétét,<sup>50</sup> amely gyakorlat gyakran vezet különböző karikatúrák vagy sztereotípiák ábrázolásához és narratív klisék alkalmazásához a nemzeti specifikumok kulturális idegenségként való megjelenésének ismerős műfaji keretbe illeszthetősége érdekében. David Desser tanulmánya

45 Elsaesser, Thomas: *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005. <https://doi.org/10.5117/9789053565940>

46 Durham, Carolyn A.: *Double Takes: Culture and Gender in French Films and Their American Remakes*. Hanover: University Press of New England, 1998.

47 Uricchio: *Nation, Taste and Identity*. p. 61.

48 Harney, Michael: *Economy and Aesthetics in American Remakes of French Films*. In: Forrest, Jennifer – Koos, Leonard R. (eds.): *Dead Ringers: The Remake in Theory and Practice*. Albany: State University of New York Press, 2002. pp. 63–88. <https://dx.doi.org/10.1353/book9031>

49 Mazdon, Lucy: *Encore Hollywood: Remaking French Cinema*. London: British Film Institute, 2000.

50 *ibid.* p. 18.

ugyancsak e külső és belső (kon)textuális körülmények által előidézett módosítások alapvető befolyása kapcsán írja le a remake-jelenséget.<sup>51</sup> Eszerint az olyan meghatározó tényezők, mint a műfajiság, az elérhető technikák vagy a színészek cseréjéből fakadó textuális újraértelmezések elkerülhetetlen differenciákat eredményeznek az olyan, látszólag hűen reprodukált történetekben is, mint az egyes rendezők saját korábbi filmjei alapján újraforgatott önremake-jei.

Az *ember, aki túl sokat tudott* és a *Furcsa játék* az ismétlés módszereinek eltérő alkalmazásán keresztül világitanak rá a kulturális kölcsönhatások ambivalens pozícióira, a kultúrák találkozásait övező kisajátítás és megosztás konfliktusára. Hitchcock és Haneke önremake-jei egyaránt egy-egy hagyományos szerepmodellel szolgáló család küzdelmeit mutatják be az őket fenyegető „idegenséggel” szemben. Ahogy a főszereplők gyermeke veszélybe kerül a túsznarratívák során, úgy fenyegeti az új transznacionális kontextusból adódó „mátság” feszültsége is a korábbi történetek jövőbeni alakulását remake-ekként. A rendezők viszonya a hatáskapcsolatok problémájához tehát különböző formanyelvi és esztétikai megoldásokban is tetten érhető, amelyek az összemosódó alkotói és befogadói ágensek változó körülményeire reflektálnak.

Az *ember, aki túl sokat tudott* forrásfilmje szintén angol nyelven készült, a történet újabb változata mégis foglalkozik a transznacionális remake-ekre jellemző nyelvi különbségek kérdésével a kibővített nyaralásszekvencia alatt, miközben a filmes ismétlések gyakorlata során megszokott sztárok szerepeltetésével, valamint más narratív és stílusbeli transzformációkkal erősítik a klasszikus hollywoodi ideológia értékrendjét. Jól mutatja ugyanakkor a film kulturális kölcsönhatásokra adott reflexióját az a jelenet, amiben az arabnak maszkírozott titkosügynök holtan zuhan az amerikai főszereplő karjaiba, akinek a kezén nyomot hagy a férfi barna arcfestése. A szimbolikus kapcsolat ráadásul az egzotikus világból származó problémák átadásának momentuma is, hiszen a külföldi kívülálló ekkor keveredik bele visszavonhatatlanul a korábban rajta kívül álló globális összeesküvésbe.

Míg az eredeti, brit változat számos nemzeti specifikumot tartalmaz a karakterek származásától és az autentikus londoni helyszínektől kezdve a kor zűrzavaros időszakának megjelenítésén keresztül az erőszakos társadalmi légkör lázongó hangulatának ábrázolásáig,<sup>52</sup> addig a remake az utazásaik során a saját otthonuktól földrajzilag, illetve kulturálisan egyaránt távol keveredett amerikai családot mutat be, akik a hazatérésért küzdenek. A cselekményt vezető fizikai mobilitás ennek megfelelően metaforikus utazás is egyben, amely minden állomásával egyre közelebb segíti a karaktereket a földrajzi és kulturális értelemben vett megszokáshoz. Az egzotikus afrikai nyaralás még számos veszélyt tartogatott a kultúrsokkal felérő helyi szokásoktól a gyilkosságon át az emberrablásig. A következő, Londonban játszódó felvonás viszont már egy ismerősebb környezetet mutat be, ahol a nyelvi különbségek is megszűnnek, így a karakterek egyre magabiztosabban mozognak a nyomozás során. Egészen a konzulátuson játszódó fináléig, amely a konfliktusok megoldása mellett már a tényleges hazatérés lehetőségével is kecsegtet. A karakterek tehát az otthonhoz közelebb kerülve folyamatosan aktivizálódnak, ahogy Hitchcock szerzői megoldásai is egyre tudatosabbá válnak a hollywoodi lehetőségekhez adaptálódó karrierje során.

Vele szemben Haneke nem gyarmatosított fikciója csupán olyan felszínes elemeiben tudatosítja az új kulturális környezet jelenlétét, mint a család kutyájának német juhászról golden retrieverre változtatása vagy a színészek elkerülhetetlen cseréje. Az eredeti, német nyelvű produkció társadalmi környezetének jelentésformáló kontextusa ugyanakkor elvész, mivel az új verzióból hiányzik ehhez egy új értelmezési keret. Míg a forrásfilm a második világháború alatt történtek kollektív traumáját idézte fel a hatalmi pozíciókkal való visszaélés és az ellenállás hiánya kapcsán, addig az amerikai változat szereplőinek passzivitása ellentmondásosnak hat a bátor hazafiasságot dicsőítő kulturális viszonyok között. Ez az anakronizmus Leland Monk elemzése szerint különösen a film által közvetített férfikép kapcsán nyilvánvaló.<sup>53</sup> A maszkulinitásvesz-

51 Desser, David: 'Crazed Heat': Nakahira Ko and the Transnational Self-Remake. In: Smith, Iain Robert – Verevis, Constantine (eds.): *Transnational Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017. pp. 164–176. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474407236.003.0011>

52 White, Edward: *Alfred Hitchcock tizenkét élete*. (trans. Hotya Hajnalka) Budapest: Kossuth Kiadó, 2021. pp. 62–63.

53 Monk, Leland: *Hollywood Endgames*. In: Grundmann, Roy (ed.): *A Companion to Michael Haneke*. Chichester: Wiley–Blackwell,

tés problémáját jól mutatja például az a jelenet, amelyben a törött lába miatt tehetetlen családfő a kép szélére szorulva, egy széken ülve választja el védtelen kisfiát az őket fenyegető fiatal férfitől, aki az apától eltulajdonított golfütőt ágyéka elé tartva és az ég felé fordítva szimbolizálja saját potenciáját.

Monk továbbá kiemeli, hogy a golfütő, a puská és a vitorlás hajó szabadidős tárgyai az európai kontextusban a kiváltságos felsőbb osztályhoz kötődnek, míg az Egyesült Államokban ezek sokkal inkább az üzleti vezetői réteg státuszszimbólumai, így gyilkos fegyverekké válásuk más-más jelentéseket hordoz.<sup>54</sup> Loock pedig arra hívja fel a figyelmet, hogy a német nyelvű változatban a betolakodók által használt magázódó hangnem teljesen elveszett az angol fordítás során, ezáltal az udvariasságukból fakadó normalitás kritikája is gyengült a remake-ben.<sup>55</sup> Hiszen a *Furcsa játékban* *Az ember, aki túl sokat tudott* szemben éppen a megszokások, a hétköznapi tárgyak, a hétvégi nyaraló környezete, a kedves szomszédok válnak fenyegetővé, ahogy Haneke remake-kísérlete során is a variációk alkalmazása helyett a korábbi alkotás kompromisszummentes reprodukciójával okoz kulturális feszültséget.

Hitchcock és Haneke transznacionális önremake-jei tehát egyaránt alkotóik önreflexív szerzői állásfoglalását fejezik ki kulturális kölcsönhatásaik kapcsán, noha eltérő módokon alkalmazzák az ismétlés gyakorlatából adódó lehetőségeket. Míg Hitchcock megerősíti filmje globális befogadói élményét a történetmesélési stratégiák felülvizsgálata és a hagyományos remake-gyakorlat érvényesítése során, addig Haneke nemcsak a műfaji, hanem a remake-elés során megszokott elvárásokat is kiforgatja beállításról beállításra újrarendezett filmje tematizált ismétlődéseinek keresztül.

Dávid Lubianker

### Forms of Repetition in the Transnational Auto-Remakes of Hitchcock and Haneke

The functioning of remakes is largely defined by the interplay between nostalgia and innovation. In the case of transnational versions, however, there is typically minimal overlap between the audience of the original film and that of the remake. This highlights the paradox of repetition: narrative and historical elements gain meaning through changing contexts. Auto-remakes, moreover, raise questions of authorship by reusing recurring creative strategies.

Two of the most frequently analyzed examples in this regard are Alfred Hitchcock's *The Man Who Knew Too Much*, originally made in 1934 and then reimaged by the director in 1956, and Michael Haneke's *Funny Games*, remade in the United States in 2007 following its 1997 Austrian original. Both European directors revisited a hostage-thriller theme from their own filmography for an American audience, yet their adaptation strategies differ significantly. Hitchcock offers a creative reinterpretation of his earlier narrative, while Haneke deconstructs conventional remake practices by producing a nearly shot-for-shot replica.

By comparing these two approaches, this study aims to identify the elements within adaptation that are necessarily preserved and those that define the core of a given story across versions.

2010. p. 424. <https://doi.org/10.1002/9781444320602.ch21>  
54 *ibid.* pp. 421–422.

55 Loock: *Remaking Funny Games*. p. 189.