

Kárpáti Ildikó

„Ilyenek voltunk”

**– A zsidó identitástudat ábrázolásának
kultúraszociológiai olvasata
az amerikai játékfilmekben –**

אהיה אשר אהיה
(שמות ג.יד)

PhD Disszertáció

Témavezetők:

Prof. Dr. habil. Kiss Endre

Dr. Uhrman Iván

Országos Rabbiképző – Zsidó Egyetem

Zsidó Vallástudományi Doktori Iskola

Budapest
2014

1. Témamegjelölés

Doktori disszertációm az amerikai játékfilmekben a zsidóság identitásának ábrázolásával foglalkozik. Az amerikai filmtörténet nagyjából 100 éve során a zsidó identitás ábrázolásának változása érdekelt az amerikai játékfilmekben, elsősorban abból szempontból, hogy milyen módon és milyen elméleti háttér előtt jutott el az amerikai film a zsidóság, más nemzet filmgyártásában nem fellelhető, egyedi ábrázolásához a 2000-es évekre.

A téma tanulmányozásához először annak elméleti hátterét kellett vizsgálni, a „Hollywood’s Jewish Question” néven meghatározott diszciplínát, amelyen belül a filmek zsidóság ábrázolásának kérdése felvethető. Ezen belül értelmezni kellett, azt az elméleti és technikai hátteret, amely lehetővé teszi ennek a kérdésnek a vizsgálatát: a filmes ábrázolás és a kultúraszociológia, a társadalomban kialakuló sztereotípiák és az identitás meghatározásának kapcsolatát, működési sajátosságait. Továbbá meg kellett határozni a források körét, azaz hogy jelen disszertáció keretei között mit tekintünk „amerikai zsidó filmnek”.

A továbbiakban 1913 és 2010 között készült, 150 játékfilm vizsgálatán keresztül vizsgáltam azt a folyamatot – természetesen a fenti elméleti, társadalmi, vagyis kultúraszociológiai háttér előtt, annak változásával összhangban –, amelynek során a zsidó identitásábrázolás nagyjából a következő vonalon változott:

A kezdetben etnikai és vallási alapon meghatározott zsidó bevándorló identitás – amelyben a fő törekvés az asszimiláció volt – először, az antiszemitizmus erősödése révén eltűnt a mozivászonról és a karakterábrázolásból, majd a Holocaust (európai) élményének hatására áldozat identitásként jelent meg újra. Az 50-es évekre emellett már felbukkant az önmagát hősként, és hangsúlyozottan zsidóként meghatározó identitástudat is, az elnyomásra és a megkülönböztetésre, főleg a Soá történelmi élményére tett erős, a zsidó identitás beolvasztásával merőben ellentétes, önmagát felvállaló és képviselő identitástudatként.

A 90-es évek során a játékfilmek zsidó karakterei áldozat identitása túlélő identitássá változott, maga a zsidóság pedig olyan értéké, amelyre büszkék lehetnek annak hordozói. Az ilyen öntudattal rendelkező személy fő célja már nem az asszimiláció, hanem a társadalmi integráció, a különbözőként (zsidóként) való elfogadtatás. Az amerikai játékfilmek ábrázolása szerint a 2000-es évekre ez sikerült: a filmekben egy olyan zsidó identitást láthatunk, amelyet a környező társadalom zsidóként fogad el, ugyanakkor nem különböztet meg hátrányosan, nem kíván megváltoztatni, hanem arra az USA multikulturalitásának értékes részeként tekint.

2. Elméleti, értelmezési háttér diszciplínák

2.1 „Hollywood’s Jewish Question” – Az amerikai filmipar zsidóságának kérdése

Az amerikai kultúraszociológiában a „zsidó kérdés” egyik, folyamatosan megnyilvánuló és újabb és újabb formában erőre kapó, értelmezést nyerő része Hollywood zsidóságának kérdése („Hollywood’s Jewish Question”). A kérdéskör történeti háttérét a nagy mértékű zsidó bevándorlás és a filmipar megalapításának időbeli egybeesése adta. A zsidóság „túlreprezentált” jelenléte Hollywoodban az elmúlt 100 év során gazdasági, politikai és kulturális szempontok szerint, azok változásával együtt különféle módokon értelmeződött.

2.2 Filmipar és társadalom: a film kultúraszociológiája

A filmipar irányításának kérdése a közéletben azért kap folyamatosan hangsúlyt, mert a film jelentős kultúra- és társadalomformáló erővel bír. Korunk médiaelmélete ezt a hatást ma már abszolútnak és totálisnak tekinti: a kultúra, azon belül a film már nem egyszerűen közvetíti, hanem meg is teremti a társadalom értékrendjeit. Ez adja az elméleti lehetőségét annak, hogy a társadalom jelenségeit pusztán a művészetben megjelenő képük alapján vizsgáljuk. Ezen értékrendeket, ábrázolásuk és közvetítésük folyamán a képi ábrázolás szükségszerűen egyszerűsítő módon kódolja, azaz sztereotípiákat használ.

2.3 Filmes ábrázolás és sztereotípiák

A társadalom sztereotípiái voltaképpen nem másak, mint egy etnikai identitás „kiábrázolásai”, mivel egy sztereotípiák akkor él és marad fenn egy társadalomban, ha valóban kollektív reprezentációnak bizonyul. A filmes ábrázolás formanyelvi törvényeinek engedelmessé egy sztereotípiák ábrázolása megbontható, vagyis annak egy-egy részlete is elég lehet ahhoz, hogy a néző számára bevonzza a teljes képzetet. Ez voltaképpen azt jelenti, hogy a filmekben ábrázolt sztereotípiák önálló életre képesek kelni, azonban a műalkotások természetéből adódóan azok olvasatát mindig az adott kor társadalmi, történelmi, gazdasági, szociológiai vagy bármilyen más meghatározottságán keresztül kell dekódolni.

2.4 Filmes ábrázolás és zsidó identitás

A személyes és az etnikai identitást a környezet alakítja ki. Az etnikai identitás létrejöttének alapját a viselkedés adja, ez fogja meghatározni a társadalomban az adott etnikai sztereotípiák kereteit. Az amerikai zsidó identitás fő meghatározó eleme a bevándorlás ténye és az európai üldöztetés emléke. Ezek fényében az USA a zsidó etnikum számára (is) a lehetőségek és a szabadság országaként határozódik meg. Az

amerikai zsidó identitás fő jellemzője az asszimiláció és az etnikai sajtságok megtartásának együttes vágya közötti konfliktus. A filmek teret is adnak, illetve ki is ábrázolják ezt az identitást és azon belül ezt a konfliktus, amellyel vélhetően folyamatosan formálják is azt.

2.5 „Amerikai zsidó film” – Forrásmeghatározás

Annak meghatározásában, hogy mit tekintünk kutatásunk tárgyának, azaz amerikai zsidó filmnek, az amerikai a kisebb probléma. Amerikainak (a filmtudományban bevett szokás szerint) az amerikai gyártású (amerikai stúdió és amerikai producer által, tehát amerikai pénzből) készült filmeket tekintjük.

Számos kutatóval ellentétben sem az alkotó zsidó származása, sem a filmnek egyfajta (meghatározhatatlan) „zsidó jelleg” tulajdonítása nem megfelelő választási alap. „Zsidó filmnek” azt tekintjük, amelyekben egyértelműen zsidóként azonosítható karakterek szerepelnek, azaz amelyek következetesen zsidóként jelenítenek meg egy-egy szereplőt.

3. A zsidó identitás ábrázolása az amerikai játékfilmekben – Kutatás

3.1 Bevándorlók és „kiváltságosok” – A zsidó identitás ábrázolása a kezdetektől a II. világháború kitöréséig

A kezdeti amerikai filmgyártás során kétféle műfaji filmben találkozunk zsidó karakterekkel: a nagyszabású, bibliai témát vagy híres ember életrajzát feldolgozó filmekben és az úgynevezett gettó drámákban. Ezen karakterek ábrázolás szerint a zsidóság olyan népcsoportnak látszik, amely hosszú története során mindig valamiféle elnyomástól szenvedett. A zsidók erős öntudattal rendelkező emberek, akik okosak, sokszor fondorlatosak, tehetségesek, rátermettek, gyorsan gondolkodásúak és mindezek következtében sikeresek. Ezen tulajdonságaik – a filmek szerint – összefüggésbe hozhatók a szereplők zsidóságával.

Elsősorban a gettó drámák egyrészt bemutatják a bevándorló identitását, vagyis az első generációt, valamint azok gyerekeit, a második generációt, akik fő törekvése az asszimiláció. A gettó drámák cselekményében a konfliktus fő forrása az első és a második generáció között, a fiatalok (a névváltoztatásban, a hagyományok elhagyásában és a vegyesházasságban megnyilvánuló) erős amerikanizációs (az amerikai társadalomhoz való asszimilációs) törekvése.

Ezek a filmek annak a lehetőségét vetik fel, hogy az amerikai társadalomban a zsidóság újabb generációi számára létezhet egy harmadik út is, a gettón kívüli, de nem identitás nélküli élet lehetősége: a zsidó bevándorlók álma megvalósítható, azaz a teljes társadalmi elfogadás lehetősége a teljes asszimiláció nélkül.

3.2 Áldozatok és hősök – A zsidó identitás ábrázolása 1940-től 1960-ig

Az antiszemitizmus térnyerése, II. világháború és a Holocaust egyfajta identitáskrízist okozott a zsidósággal kapcsolatosan az amerikai szórakoztatóipar alkotóinál, aminek első tünete a filmek „zsidótlanítása” (a zsidó karakterek zsidóságának „kiretusálása” a filmből) volt. Később, immár a Holocaust ismeretében egyértelmű volt, hogy a zsidó áldozatként jelenjen meg a filmvásznon.

A Holocaustot elszenvető zsidókat az amerikai filmek tanúsága szerint naivitás jellemzi, nem csak a környezet tekint rájuk áldozatként, hanem ők maguk is annak tekintik magukat. A velük történt eseményeket, bűnbakká-válásukat és tehetetlenségüket szégyellik és – különösen a túlélőknek – büntudatuk van emiatt.

Az amerikai filmek tanúsága szerint tehát a Holocaust ráébreszti arra a zsidóságot (sőt, a nem zsidó társadalmat is), hogy a zsidóságot nem lehet „levetkőzni”. Az asszimiláció ily módon lehetetlennek tűnik, a járható út egy újraértelmezett zsidó identitás megteremtése.

Ez az új identitás Izrael államával együtt születik meg: az amerikai filmek biblia történetek nagyszabású feldolgozásait használja a jelenkor történelmi eseményeinek metaforájaként; vagy éppen sikeres élettörténetekben mutatja meg azt a fajta self-made mant, aki szembeszáll a világgal, hogy az attól kapott negatív megkülönböztető bélyegét a kiválasztottság szimbólumává formálja át. Ez az újfajta zsidó nem attól zsidó többé, hogy annak tartják, hanem mert szabad akaratából azt választja, vagyis az akar lenni.

3.3 Zsidók – A zsidó identitás ábrázolása 1960-tól 1980-ig

Ebben az időszakban a zsidóság áldozatként értelmezett identitásának ábrázolása továbbra is jelen volt az amerikai filmvásznon. Mivel azonban a politikai érdekek úgy diktálták, a Holocaust továbbra sem jelent meg leplezetlen mivoltában a moziban, sőt az antiszemitizmusról is csak térben és időben távoli vonatkozásokban beszélnek a filmek.

A 60-as években a fénykorukat élő függetlenségi, egyenjogúsítási és büszkeségi mozgalmak következtében az amerikai társadalomban az egyén és főleg annak egyedi, sajátos tulajdonságai, valamint azok felvállalása és társadalmi elfogadtatása nagy jelentőségre tett szert. Ezen mozgalmakkal párhuzamosan a zsidóság vállalása nem csak lehetőségessé, egyenesen kívánatosná vált.

A filmekben ekkor már a zsidó családok harmadik generációja vált a főszereplővé. Az ő történeteikben a család felbomlani látszik, helyére az egyén lép. Az egyén tekintetében pedig megjelennek a jellegzetes zsidó sztereotípiák: a „jiddise máme” édesanya, a JAP („Jewish American Princess”) és a JUD („Jewish Ugly Duckling”) típusú női szereplő (bár a két karakter férfiban is elképzelhető); a dramaturgiát pedig többnyire a zsidó férfi vagy nő WASP-al („White Anglo-Saxon Protestant”) való kapcsolatának konfliktusa adja.

A gyerekek nemzedékével kapcsolatban az a fő kérdés, hogy képesek-e egy önálló, saját életének irányítására képes, magabiztos személlyé válni. Ebben a tekintetben bizonyos képességek, tulajdonságok (például csavaros észjárás, okosság, életrevalóság) a zsidó sztereotípiák részeként jelennek meg.

Így tehát a zsidó identitás leválik a vallásos hagyományról, a törvények betartásáról, a kóser étkezésről vagy bármilyen külsőség- vagy életmódbeli megnyilvánulásokról és belső tulajdonságok, személyiségvonások formáját kezdi öltetni.

3.4 Amerikai zsidók – A zsidó identitás ábrázolása 1980-tól 2010-ig

Amikor az amerikai film először ábrázolja a maga valójában a Holocaust eseményeit, elsősorban nem az áldozatokra, hanem a túlélőkre koncentrál és ezáltal a zsidó szereplők áldozat mivoltukban leképeződött identitástudatát a túlélő identitásává transzformálja át. A túlélő – a túlélés miatti – büntudatát pedig az ellenálló hős identitásává teszi. A filmek által a Holocaust témája és a zsidó túlélő erkölcsi helyzete ábrázolhatóvá, ezáltal feldolgozottá, kibeszéltté vált.

A stabil zsidó identitástudat társadalmi kialakításához eközben nagyban hozzájárultak az ortodox zsidóság életét, a zsidó vallási hagyományt és ismereteket bemutató filmek.

A 90-es évek végére tehát a játékfilmekben egy olyan stabil zsidó identitástudat alakul ki, amelynek alapját egyrészt a Holocaust túlélése, másrészt a megőrzésre érdemes zsidó hagyomány adja. Mindkettő érték, amelyre az identitás hordozója büszkén tekint.

Amikor ez az új és stabil identitás létrejön, a filmgyártás számára elmesélhetővé válik a zsidóság – először csak Amerikában, majd amerikaiként – megélt múltja és jelene. (A családtörténetek elbeszélése során az amerikai filmgyártás magának a zsidó identitástudatnak a fentebb vázolt a változását is elbeszéli a bevándorló generációtól azok unokáinak generációjáig.)

A 20. század végi zsidóságnak – legalábbis a filmvásznon – a zsidósága már nem vallás, neveltetés, hit vagy hagyomány kérdése, inkább adott személyiségvonások összessége. Mivel ez gyakorlatilag egy sztereotípiát jelent, az akár önálló életre is kelhet, és maga a konkrét zsidó egyszerűen kiléphet mögüle, pontosabban a néző szempontjából többé nem fontos, hogy ténylegesen mögötte áll-e.

A zsidó tehát a filmvásznon önállóan létezik, ha úgy tetszik önállóként és zsidóként kapott létjogosultságot. Az ilyen identitást viselő karakter nem asszimilációt, vagyis teljes beolvadást akar, hanem a célja önmaga különbözőként és egyenértékűként való társadalmi elfogadtatása. Ez – legalábbis a filmvásznon – az amerikai társadalomban megtörténni látszik: a zsidóság – legalábbis a játékfilmek zsidó karakterei – úgy integrálódtak az amerikai kultúrába és társadalomba, hogy nem kellett asszimilálniuk. Erős és stabil identitástudatuk a zsidóság egyetemes történetén és hagyományain

alapszik, és az az által képviselt értékek elfogadott és megbecsült részei Amerika multikulturalitásának.

4. Konklúzió

Az amerikai játékfilmekben, azon elméleti háttér előtt és mindvégig annak tudatában, hogy a játékfilmek a társadalomban élő, zsidóságról alkotott képzetet, sztereotípiát mindig a készítésük idejében jellemző politikai, társadalmi, kulturális és gazdasági irányvonalak, tendenciák és érdekek mentén „ábrázolja ki” (valamint vissza is hat azokra), de eközben annak is az ismeretében, hogy ezen tendenciák ábrázolására a filmalkotások képesek, a zsidóság identitástudat ábrázolásában az alábbi változást figyelhetjük meg.

A filmtörténet kezdetén az amerikai játékfilmekben egy etnikai alapon meghatározott, bevándorló identitást tulajdonítottak a zsidóságnak. A bevándorló vágya elsősorban az asszimiláció volt, esetleg oly módon, hogy miközben teljesen integrálódik a befogadó társadalomba, megtarthassa zsidóságának értékeit.

Az antiszemitizmus erősödése, a II. világháború és főleg a Holocaust együttesen a II. világháború utáni évtizedekben a zsidóság ábrázolását tabuvá tette a filmvászonon. Később a zsidóság a Holocaust áldozataként definiálva térhetett vissza a vászonra, és mint ilyen, identitása számos negatív képzzel társult. Ugyanakkor az antiszemitizmus kérdéskörének filmes feldolgozása megmutatta azt is, hogy a zsidó identitás nem „levetkőzhető”, az asszimiláció társadalmi szempontból lehetetlen.

A 60-as évek egyenjogúsító és érdekképviseleti mozgalmi, de legfőképpen Izrael megalapítása új lehetőséget adtak a zsidó identitás átértelmezésére, de legfőképpen vállalására. Ennek következtében a zsidó identitástudat új erőre kapván, az asszimilációra igényt nem tartva, erős és büszke öntudatként jelent meg a vászonon.

A 90-es évekre lehetővé vált a Holocaust valóságának ábrázolása, múlt és a zsidó áldozat identitáskép feldolgozása. Ez a folyamat az áldozat identitástudatot a túlélő identitásává, a büntudatot pedig büszkeséggé alakította át. Az így kialakuló, a múlt eseményein és a zsidó hagyományon álló erős és stabil zsidó identitástudat alkalmassá vált arra, hogy a 20. század elején elképzelt lehetőséget valóra váltsa: a zsidóságot önmaga és az amerikai társadalom egy, az USA multikulturalitásának fontos, sőt elengedhetetlen részét képező, büszkén vállalható értékének tünteti fel.

A kezdeti bevándorló identitás először az áldozat és a hős, majd később a túlélő és a hős, végül pedig az amerikai zsidó identitásává változott. Ezen identitástudatok mögött kezdetben az etnikai, vallási értékrend, majd a Holocaust történelmi eseménye, ezután a túlélés és a hagyomány, végül pedig a mindezeket a személyiségébe integráló egyén áll.