# Komparativna analiza korejske i američke verzije filma Oldboy

**Balen, Noa**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2022**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:205:136927

*Rights / Prava:* Attribution-NonCommercial 4.0 International/Imenovanje-Nekomercijalno 4.0 međunarodna

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-04-25**

*Repository / Repozitorij:*

Repository of Academy of Dramatic Art - University of Zagreb

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**
**AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI**

**Studij Montaže**
**Usmjerenje montaža**

# Komparativna analiza korejske i američke verzije filma *Oldboy*

**Diplomski rad**

**Mentor:**
**doc. art. Vladimir Gojun**

**Student:**
**Noa Balen**

**Zagreb, veljača 2022.**

Zahvaljujem doc. art. Vladimiru Gojunu,
na pomoći i strpljenju koje mi je pružio pri izradi ovog rada.

# SADRŽAJ:

1. UVOD …… 5
1.1. Remake …… 6
1.2. Manga …….. 8

2. PARK CHAN-WOOK …….. 10
2.1. Biografija …… 10
2.2. Filozofija ……. 12

3. SPIKE LEE …….……..… 14
3.1. Biografija …… 14
3.2. Filozofija ……. 15

4. OLDBOY 2003. I 2013. - KOMPARATIVNA ANALIZA …….……. 17
4.1. Naracija ……... 17
4.2. Segment pritvora ……. 23
4.3. Kolor ……26
4.4. Glazba ……. 28
4.5. Kritički odjek …….. 29

5. ZAKLJUČAK …….….. 32

## Sažetak

Ovim se radom nastoji usporediti i sistematično analizirati korejski film *Oldboy* i njegov američki remake. U radu ćemo se prije svega osvrnuti na pitanje filmskog remakea, nakon čega ćemo predstaviti originalan materijal koji je služio kao predložak za stvaranje kultnog korejskog filma. Predstaviti ćemo oba redatelja kao i njihove filozofije te se podrobnije baviti detaljnom komparativnom analizom originalnog filma i njegovog remakea.

**Ključne riječi:** Oldboy, Park Chan-wook, Spike Lee, komparacija, filmska analiza

## Summary

This paper seeks to compare and systematically analyze the Korean film *Oldboy* and its American remake. We will first address the issue of a film remake, after which we will present the original material that served as a template for the creation of the cult Korean film. We will present both directors as well as their philosophies and deal in detail with a comparative analysis of the original film and its remake.

**Key words:** Oldboy, Park Chan-wook, Spike Lee, comparison, film analysis

# 1. UVOD

*"Određene teme možda više nisu tabu u kinematografiji, no postoje načini na koje ih možemo obraditi tako da i dalje izazivaju šok."* [1]

Ovo je citat redatelja Park Chan-wooka, korejskog autora čiji međunarodno priznati filmovi obrađuju teme poput osvete i nasilja, ujedno i redatelja čiji me se film *Oldboy* izrazito dojmio na prvo gledanje. Potaknut mentorovom preporukom, pogledao sam i američku preradu Chan-wookovog kultnog filma. Nakon gledanja obje verzije osjetio sam potrebu istražiti, usporediti, razumjeti i zaključiti smisao prerade kultnih djela za novu publiku.

Dakle, tema rada je odabrana kako bi se kroz detaljnu analizu originalnog materijala, njegove filmske adaptacije i prerade te adaptacije bolje razumjela potreba za rekreiranjem (ponovnim snimanjem) već ispričanih priča.

Film *Oldboy* Park Chan-wooka premijerno je prikazan 21. studenog 2003. u Južnoj Koreji, a priča priču o običnom čovjeku, Oh Dae-su koji ima problema s alkoholom i suprugom, ali koji je ujedno i otac pun ljubavi. On je iznenada otet na putu kući i zatvoren na 15 godina, znajući (zbog TV-a u njegovoj ćeliji) da mu je žena ubijena, a on je jedini osumnjičen, pokušava pronaći izlaz, u sebi gaji snažnu želju za osvetom, do koje pokušava doći nakon što stječe slobodu.

Priča filma se temelji na japanskoj mangi istog naslova: naslov, priča o iznenadnoj otmici i zatvaranju protagonista su gotovo isti, ali motivacija glavnog negativca, kao i neki drugi glavni detalji koji grade cjelokupnu priču su različiti. Američka verzija koristi korejsku kao inspiraciju i predložak, ali, što se priče tiče, ima drugačiji kraj i motivaciju protagonista.

---

[1] Park Chan-wook Quotes. BrainyQuote.com, https://www.brainyquote.com/quotes/park_chanwook_518385

No, znači li to da je američka verzija *remake* ili adaptacija ili možda reinterpretacija? Kako bismo mogli odgovoriti na to pitanje, u nastavku ćemo se baviti analizom navedenih pojmova.

## 1.1. Remake

Za početak ćemo objasniti što je filmski *remake* i objasniti razliku između njemu sličnog pojma, adaptacije.

Riječ *remake* u doslovnom prijevodu znači ponovno načiniti ili obnoviti[2], napraviti novu verziju nekog već napravljenog filma. U filmskoj enciklopediji navode kako je "indikator da je neki film *remake* često u ponavljanju naslova, zatim u eksploataciji idejnog predloška ili sižea, te u propagandnom isticanju da je projekt ili dovršeno djelo nova verzija nekoga već postojećeg filma."

*Remake* je, dakle, nova verzija već snimljenog filma, dok je adaptacija filmska verzija knjige, stripa ili nekog drugog izvora koji do sada nije uobličen u mediju filma. U našem slučaju, korejska verzija *Oldboya* adaptacija je istoimene mange, dok je američki *Oldboy* remake svog korejskog prethodnika.

Filmska enciklopedija naglašava kako se *remake* od prethodne verzije najčešće razlikuje novom autorskom i glumačkom ekipom, uporabom nove tehnologije realizacije (npr. boja umjesto crno-bijele tehnike, široko platno umjesto standardnih proporcija), osuvremenjivanjem priče (promjena tematskog naglaska, novi modeli ponašanja), suvremenijim naracijskim pristupom, eventualno i drugačijim ambijentom radnje.[3] U nastavku ovoga rada ćemo se detaljnije baviti međusobnim sličnostima i razlikama oba filma.

[2] Online Filmska enciklopedija, https://filmska.lzmk.hr/natuknica.aspx?ID=4374,
[3] Ibid.

Filmski teoretičari pišu kako se *remake* najčešće realizira s namjerom ponavljanja komercijalnog uspjeha prethodne verzije, no ponekad, razlog je sasvim suprotan; žele se ispraviti nedostaci i manjkovi prethodne verzije. Ako preradu shvatimo kao posuđivanje ideja, kao prenamjenu djela različitih kulturnih i jezičnih svjetova u nova društva i civilizacije, onda možemo protumačiti da je prerada Spike Leeja proizašla iz rastućeg interesa američke publike za moderne azijske filmove. U slučaju *remakea Oldboya* se čini kako je redatelj Spike Lee htio ponoviti uspjeh korejske verzije prilagođavajući ju zapadnoj publici.

Ovim poglavljem smo htjeli pokazati da se američki *Oldboy* temelji na korejskom originalnom filmu, kao i originalnoj japanskoj mangi istog naslova. Japanska manga je zajedničko 'vlasništvo', tj. zajednička baza korejske i američke filmske verzije. Postoje različite vrste filmskih prerada: readaptacije, ažuriranja, *hommage* i pravi *remake*. Izvorno, Spike Lee nije samo želio odati počast *Oldboyu* Park Chan-wooka. Želio je donijeti vlastito razumijevanje originalnog filma kao i njegovu nadogradnju, prezentirajući istu ideju *Oldboya* američkoj publici. Stoga je film Spike Leeja moguće nazvati *remakeom* i ponovnom interpretacijom u isto vrijeme. To je preispitivanje ideja Park Chan-wooka u preradi napravljenoj u okvirima druge zemlje i kulture.

U nastavku rada baviti ćemo se komparativnom analizom korejske i američke verzije filma, no vratimo se tamo otkuda je priča krenula - od japanskog stripa pa sve do američkog blockbustera.

## 1.2. Manga

Slika 1 - naslovnica i primjeri vizualnog stila *Oldboy* mange

U analizi obje verzije filma *Oldboy* će nam pomoći poznavanje istoimene mange, koja je služila kao inspiracija za oba rada. No, započnimo s obrazloženjem pojma mange prije nego što nastavimo sa zapletom priče.

Manga je zapravo samo naziv koji se koristi za japanske stripove, no postoje neke ključne razlike. S obzirom na japansko pismo *kanji*, mange se tradicionalno čitaju s desna na lijevo. Za razliku od šarenih američkih stripova, mange su najčešće crno-bijele, zbog čega se mogu brže ilustrirati, time i jeftinije proizvoditi. Zbog toga je sami broj sličica mnogo veći, dok se naracija zasniva više na vizualnom nego pisanom izražaju, tako da se koristi manje teksta, ali su priče duže. Manga je trenutno popularnija nego što je ikad bila, budući da sve više ljudi gleda anime (japanske crtane filmove), koji služe kao inspiracija, ili uvod za početak čitanja mange.

*Oldboy* mangu napisao je Garon Tsuchiya, a ilustrirao Nobuaki Minegishi. Sadrži ukupno 80 poglavlja koja su izdavana u 8 knjiga tijekom 1996. i 1998. godine.

U njoj se glavni lik priče misteriozno nađe zatočen na 10 godina u jednoj sobi u skrivenom privatnom zatvoru. Jedina zanimacija koju ima jest televizor u sobi te vrlo rijetko ima interakciju sa stražarima zatvora. Kroz tih 10 godina, nije dopustio da mentalno propadne već je odlučio trenirati svoje tijelo kako bi se mogao izboriti za svoju slobodu. Međutim, jednako kao što se iznenadno našao u tom zatvoru, tako je iznenadno bio pušten na slobodu bez ikakvog saznanja o tome tko ga je bio zatočio i zašto. Ta činjenica ga izluđuje i odlučuje se osvetiti te saznati istinu kroz puno zapleta, likova i emocija.

Park Chan-wook tvrdi da vizualni identitet njegovog filma ne dolazi od mange nego iz njegovih redateljskih uzora i vlastite bujne mašte. Činilo mu se da će manga biti spreman storyboard, no ipak je u pretprodukciji odlučeno da će sve kreirati ispočetka.

# 2. PARK CHAN-WOOK

## 2.1.Biografija

Slika 2 - Park Chan-wook

Park Chan-wook rođen je 23. kolovoza 1963. u Seulu u Južnoj Koreji. Studirao je filozofiju na Sveučilištu Sogang, gdje je, zbog razočaranja analitičkom orijentacijom odsjeka, pokrenuo kinoklub, "Sogang Film Community" te objavio niz članaka o suvremenim filmovima. Prvobitno je namjeravao biti umjetnički kritičar, no nakon što je gledao *Vrtoglavicu* Alfreda Hitchcocka, odlučio je postati filmaš. Nakon diplome pisao je članke o filmu za časopise i ubrzo postao asistent režije.

Njegov prvi igrani film bio je *The Moon Is... the Sun's Dream* (1992.)., nažalost njegovi rani filmovi nisu ostvarili financijski uspjeh, zato nastavlja s karijerom filmskog kritičara, što mu postaje i glavni izvor financija i primarno zanimanje.

Godine 2000. Chan-wook režira *Joint Security Area*, politički film o vojnicima na granici između Sjeverne i Južne Koreje koji ostvaruje veliki komercijalni uspjeh kao i odobravanje kritičara, čak postaje najgledaniji film ikada snimljen u Južnoj Koreji. Ovaj uspjeh omogućio je Chan-wooku da svoj sljedeći film snima samostalnije.

Park Chan-wook od tada nadalje postaje poznat po svojim temama osvete i razbijenih tabua, svom prepoznatljivom redateljskom stilu sporih prijelaza i ponajviše po svojoj pretjeranoj i ozloglašenoj upotrebi ekstremnog nasilja, temi koja se najčešće povezuje s njegovom "Trilogijom Osvete". Wookova neslužbeno nazvana Trilogija Osvete sastoji se od filmova *Sympathy for Mr. Vengeance* (2002.), *Oldboy* (2003.) i *Lady Vengeance* (2005.). Izvorno nije bila zamišljena kao trilogija. Wook je osvojio Grand Prix na Filmskom festivalu u Cannesu 2004. za *Oldboya*. Ti filmovi bave se krajnjom uzaludnosti čina osvete i načina na koji ona uništava živote onih koji su uključeni.

U intervjuu za magazin *The Hollywood Reporter* u svibnju 2004., Wook je naveo Sofokla, Shakespearea, Kafku, Dostojevskog, Balzaca i Vonneguta kao inspiraciju i utjecaj na njegovu filozofiju i karijeru.

Godine 2011. snima kratki horor film *Night Fishing*, koji je u potpunosti snimljen na mobitelu iPhone 4. Film je režirao zajedno s mlađim bratom, Park Chan-Kyongom, koji nije imao prethodnog redateljskog iskustva. Film je nominiran za Berlinale Shorts tijekom Berlinskog filmskog festivala 2011. i osvojio je Zlatnog medvjeda za najbolji kratki film.

*The Handmaiden* (2016.) najnovije je filmsko ostvarenje Park Chan-wooka kao izvanredan i potpuno jedinstven erotski triler. Temeljen na engleskom romanu *Fingersmith,* ovaj zanimljivo izopačeni i seksualno nabijen triler provocira na fascinante načine. Sadrži karakter uklete kuće, kao i erotske melodrame koja je prožeta namjernim klišejom, povremenom duhovitošću i onda, konačno, nasiljem i ludilom.

Sveukupno Park Chan-wook ima preko 65 osvojenih nagrada i još 60 nominacija.

## 2.2. Filozofija

O nasilju

Na pitanje zašto je *Oldboy* prepun nasilja, Park Chan-wook tvrdi za sebe da je on potpuna suprotnost od nasilja koje prikazuje u filmu. Objašnjava kako je kroz život bježao od osjećaja i potiskivao mržnju i bijes, nagađa da možda zato te emocije izbacuje van putem filma. U šali komentira kako uopće ne razumije zašto drugi redatelji također ne rade filmove o osveti. Njemu je osveta kao motiv privlačna i dramatična.

"Što ljudi postaju obrazovaniji i društvo razvijenije, to postoji manje načina na koji osoba može izbaciti iz sebe bijes. Izbacivanje bijesa postalo je društveni tabu, no iako tabuizirani, ne znači da su ta mržnja i bijes u potpunosti nestali." [4]

Smatra da su bijes, mržnja i ljutnja u svakodnevnom životu i dalje sveprisutni i da u modernom društvu ne postoji način za njihovo izbacivanje. Kada reagiramo u ljutnji, bijesu ili osveti, tada se na nas gleda kao na nefunkcionalne dijelove društva. Kada su načini za izbacivanje takvih jakih emocija blokirani, tada se oni samo nakupljaju i rastu unutar nas.

To je razlog zašto radi takve filmove i zašto misli da publici trebaju takvi filmovi. Gledanjem filma možemo izbaciti emocije koje su potisnute baš kao što su to nekada u npr. Staroj Grčkoj predstave upriličavane kako bi društvo doživjelo katarzu.

Redatelj konstatira da ga privlači tamna strana čovjekovog uma.

O osveti

Osveta je ustvari glavna tema oba filma, ona je postupak kojim se pokušava uzvratiti nanesena bol, uvreda, gubitak. Park Chan-wook napominje kako svaka dobra priča o

[4] Oldboy (2003) Interviews - Park Chan wook & Mark Salisbury
https://www.youtube.com/watch?v=0TZ1Ir8jzn8

osveti ima dvije strane: uništavanje žrtve (onoga kome se želimo osvetiti) i time nestanak patnje i boli koji osjećamo.

"Ironija koncepta osvete jest da u trenu kad se osveta izvrši, izvršitelj više nema razloga za život."[5] Park Chan-wook svojim filmom ukazuje na besmislenost osvete. Pokazuje ironiju u činu osvete, u tom procesu u kojem osoba koja se osvećuje zaboravlja na sve svoje brige i ozljede samo kako bi došla do svojeg cilja, do tog jednog trenutka zadovoljstva u kojem kulminira sva pretrpljena bol. No, u trenutku kada se osoba osveti, tada nestaje sva njena muka, ali i osjećaj svrhe.

On želi pokazati kako u osveti, ustvari nema zadovoljstva. To je čin nasilja koji nas po putu izobličuje. Mislimo kako ćemo time ispuniti neku svrhu, ali ustvari osvećujući se ostajemo prazni i neispunjeni. U tome je ironija.

Osveta je čin bez povratka. Ona je tragična, gone ju teške i tamne emocije. Chan-wook naglašava kako se trudi prikazati bol obje strane, i osobe koja se želi osvetiti i njene žrtve. To pobuđuje, odnosno provocira razne emocije kod gledatelja.

Na kraju, poanta osvete nije u samom njenom činu, nego u cijelom procesu, u onome što čovjek postane na putu ka osveti.

Kako zbog svoje individualnosti, inovativnosti, opsežnosti, no i dosljednosti u temama, tako i zbog svojeg umjetničkog stvaralaštva, ali i zbog svoje uloge u inspiraciji novih umjetničkih generacija, Park Chan-wook zauzima bitno mjesto na svjetskoj filmskoj sceni.

---

[5] Park Chan-Wook: A conversation with the audience about OLDBOY
https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ&t

# 3. SPIKE LEE

## 3.1. Biografija

Shelton Jackson Lee, (rođen 20. ožujka 1957., Atlanta, SAD), američki je filmski redatelj i pisac. Odrastao je u Brooklynu u New Yorku, te magistrirao film na Sveučilištu New York. Za svoj diplomski film dobio je studentsku nagradu od Akademije filmskih umijeća i znanja. Njegov prvi dugometražni film *She's Gotta Have It* (1986), priča je o ljubavnom životu suvremene afroamerikanke. Lee nije samo napisao, producirao, režirao i montirao film, već je igrao i ključnu sporednu ulogu. Film je snimljen uz budžet od 175 tisuća dolara a zaradio je više od 7 milijuna dolara, čime je službeno započela njegova karijera.

Mnogi njegovi filmovi, koje je često pisao ili sudjelovao u stvaranju scenarija, fokusirali su se na aspekte afroameričkog života, uključujući *School Daze* (1988.), *Jungle Fever* (1991.), *Crooklyn* (1994.) i *He Got Game* (1998.). Rasne predrasude kao i problemi unutar afroameričke zajednice služili su mu kao inspiracija.

Zloglasni incident iz 1986., u kojem je skupina bijelaca progonila te naposlijetku ubila afroamerikanca u Queensu u New Yorku, bio je inspiracija za Leejev treći film, *Do the Right Thing* (1989.). Bio je to strastven, ali ravnodušan film koji niti jednu konkretnu skupinu nije okrivio za rasno nasilje niti ikoju oslobodio od odgovornosti. Većina njegovih kasnijih filmova bavili su se pitanjima rase i rasizma u Sjedinjenim Državama.

Biografija *Malcolm X* (1992), dokumentarni filmovi, razne reklame i spotovi pokazali su Leejevu svestranost kao redatelja. Njegovi kasniji zapaženi filmovi uključuju *Inside Man* (2006.), *Chi-Raq* (2015.), te *BlackKkKlansman* (2018.), za koji je osvojio Oscara za najbolji adaptirani scenarij.

Sve u svemu, Spike Lee je kontroverzna osoba budući da se u svojim javnim izjavama i u svojim filmovima bavio pitanjima rase, rasne politike, pripadnosti, urbanog siromaštva i kriminala, te neperspektivnosti rasnih manjina u američkom društvu.

Svojim širokim opusom, Spike Lee broji 92 nagrade i 180 nominacija.

## 3.2. Filozofija

O *Oldboyu*

Scenarij korejskog *Oldboya* preradio je Mark Protosevich za zapadnu publiku, no njegova će prerada provesti nekoliko godina čekajuči redatelja koji će ga se usuditi upriličiti.

U intervjuu za internetski portal *The Collider,* Lee naglašava kako smatra da je njegova verzija *Oldboya* reinterpretacija, a ne *remake.* Prepričava razgovor s Park Chan-wookom u kojem ga je Josh Brolin (glavni glumac američke verzije) pitao za dopuštenje prije nego su krenuli s projektom.

*"Park je Joshu također rekao: "Gledaj, imaš moj blagoslov. Ali nemojte pokušavati ponoviti naš film. Napravite svoj film." I to je bilo moje razmišljanje od početka.*

*Evo razloga zašto koristim riječ reinterpretacija, umjesto remakea. John Coltrane nije svirao istu stvar koju je Julie Andrews pjevala u The Sound of Music. Koliko je to? Šesnaest minuta? My favourite things. Mislim, to je pjesma od 3 minute. Mnogi su pjevali My Funny Valentine, ali ona Milesa Davisa je drugačija. Tko zna koliko je ljudi otpjevalo The Star-Spangled Banner, ali kad je to napravio Jimi Hendrix, Whitney Houston ili Marvin Gaye...*

*To je bio naš pristup: znati da imate nešto što je sjajno, a onda, uz puno poštivanje tog uzora, samo ga učinite svojim. To je bio način razmišljanja. Josh i ja znamo da je Park Chan-wook sjajan."*[6]

Spike Lee gotovo sve svoje filmove potpisuje kao "Spike Lee Joint" u želji da istakne svoje stvaralaštvo kao drugačije gledalačko iskustvo od ostalih filmova. Međutim preradu *Oldboya* nije potpisao tako, već samo kao "Spike Lee Film".

Je li time htio nagovijestiti da se radi o reinterpretaciji ili možda da se ne ponosi njime ili da ga ne smatra svojim?

[6] https://collider.com/spike-lee-oldboy-interview/

Na pitanje zašto uopće žele raditi reinterpretaciju ovog kultnog filma, Lee odgovara da je htio raditi s Joshom Brolinom i da nikada prije nije radio reinterpretaciju. Naglašava da je svjestan da mnogi obožavatelji korejske verzije smatraju kako je to svetogrđe i krivovjerje.

Spike Lee također komentira da *"Nije mnogo ljudi vidjelo korejski film. Prije svega, većina Amerikanaca ne ide gledati strane filmove, posebno korejske strane filmove. Većina Amerikanaca ne čita podnaslove.*".

Očito je kako je Spike Lee svjestan holivudske publike kojoj će njegova verzija filma biti ujedno i prva i jedina, ona u očima njegove publike nije *remake* nego original inspiriran korejskom verzijom.

*"Što se na ovom svijetu ne vrti oko novca? Novac je veliki dio filma, za razliku od mnogih drugih oblika umjetnosti."* [7]

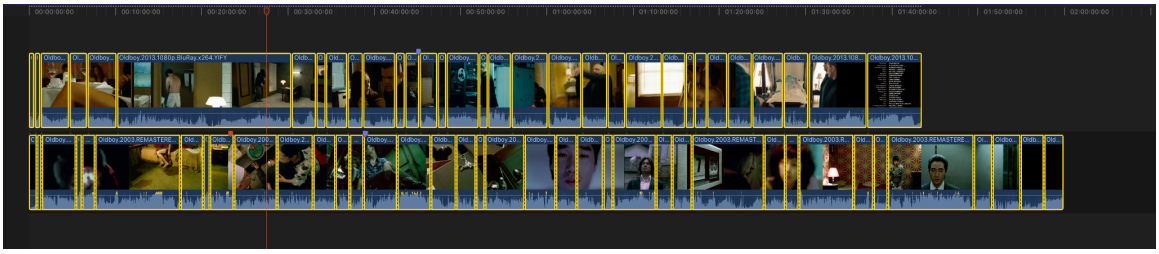
Lee je holivudski redatelj koji, za razliku od svog uzora - Park Chan-wooka, očito smatra novac velikim i važnim dijelom filmske umjetnosti.

U nastavku ćemo analizirati je li Lee uspio u svojem naumu, obrazložiti ćemo kako je (ili nije) dao novo značenje i vrijednost ovom kultnom filmu.

[7] Spike Lee Quotes. BrainyQuote.com, BrainyMedia Inc,. https://www.brainyquote.com/quotes/spike_lee_466448,

# 4. OLDBOY 2003. I 2013. - KOMPARATIVNA ANALIZA

Slijedi praktična analiza obje verzije *Oldboya*, s naglaskom na razumijevanje postupaka kojima se autori koriste. U ovim je poglavljima korištena komparativna metoda, na način da su oba filma unesena u montažni program i tako analizirana u detalje.



Slika 3 - vizualni prikaz plotline-a, razvoja priče, glavnih cjelina filma

Korejska verzija traje 120 minuta i sadrži 36 narativno zaokruženih cjelina, dok američka traje samo 100 minuta i sadrži 30 cjelina.

## 4.1. Naracija

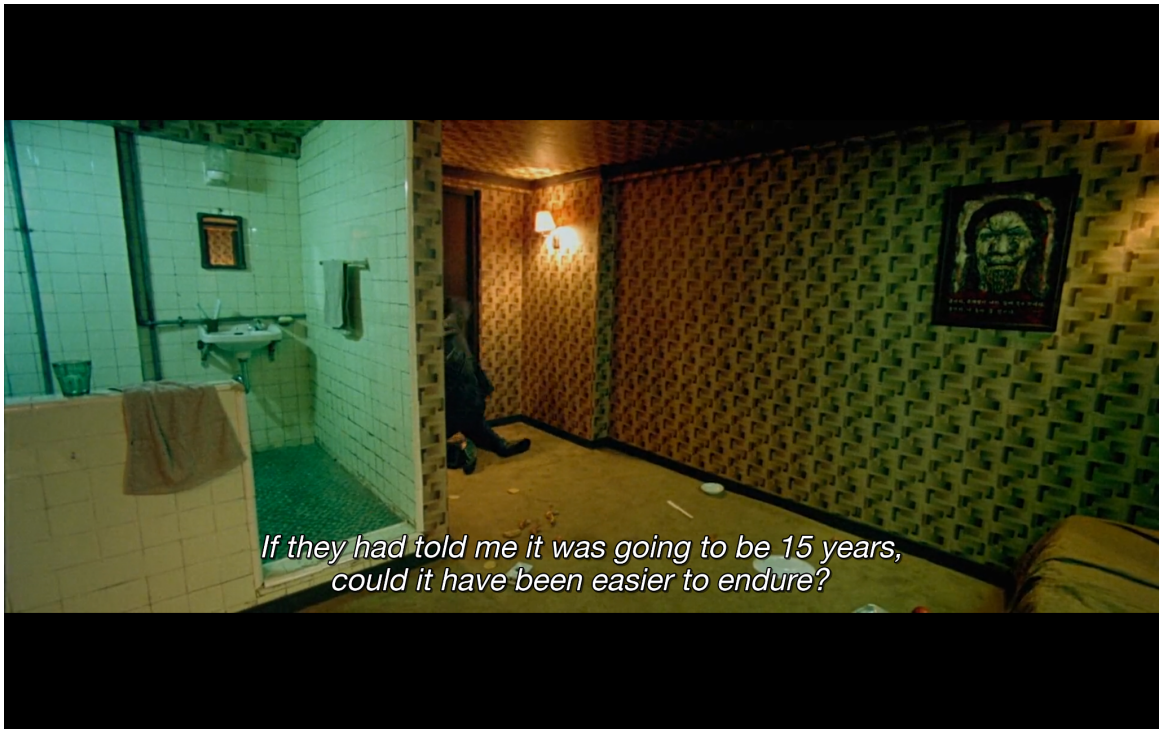
Filmska teoretičarka Eleftheria Thanouli u članku koji se bavi narativnom analizom *Oldboya*[8] ističe tri svojstva koja određuju način prenošenja filmske naracije: samosvijest, znanje i komunikativnost filma. Samosvijest filma, tj. u kojoj mjeri film prepoznaje svoju umjetnu prirodu, svojstvo je koje pokazuje koliko se informacija prenosi publici te kako se i na koji način naracija obraća gledateljima. Poznavanje ili znanje (knowledgeability) filma otkriva u kojoj je mjeri film svjestan vlastite priče, u kojoj je mjeri film poznaje, dok komunikativnost naracije otkriva je li film spreman podijeliti svoju priču. Drugim riječima, komunikativnost određuje koliko će film svojega znanja o priči podijeliti s publikom. Prema Thanouli, poznavanje ili znanje naracije i njezina komunikativnost nisu

[8] Eleftheria Thanouli, Looking for access in narrative complexity : the new and the old in Oldboy https://books.google.hr/books?hl=en&lr=&id=T7Ofq366vYUC&oi=fnd&pg=PA217&ots=1nOqF-c-d9&sig=SK8ebYXYCZL6hIisVluAAJMKLFc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

povezani: visoko znanje naracije ne vodi uvijek do njezine visoke komunikativnosti. Niska razina znanja ne vodi nužno do niske razine komunikativnosti.

Prije nego što krenemo dalje u *Oldboyevu* analizu naracije, možemo primijetiti kako je moguće procijeniti sva tri svojstva unutar filma. Dakle, kako bi procijenio samosvijest naracije, gledatelj treba razmišljati o tome na koji način film otkriva (ili ne otkriva) svoje postupke i koliko je film svjestan prenošenja informacija publici. U slučaju znanja, trebali bismo primijetiti posjeduje li film "osjećaj sveznanja", dok se komunikativnost može procijeniti propitkivanjem volje naracije da publici ispriča svoju priču.

Temeljem ovih informacija, Thanouli navodi da je naracija u korejskom *Oldboyu* samosvjesna, s visokim stupnjem znanja te vrlo komunikativna. Samosvjesna priroda filma otkriva se kroz način na koji je film snimljen. Thanouli, kao primjer samosvjesnosti korejske verzije, navodi kako voice-over, manipulacija kronologijom, slika na ekranu, montažni rad i raznoliki objekti koegzistiraju unutar jednog kadra (slika 4.).




Slika 4 - prvo pojavljivanje naracije u korejskom filmu

Prihvatit ćemo izjavu Thanouli da naracija korejskog *Oldboya* posjeduje visoki stupanj znanja filma i komunikativnosti. Ovdje se možemo osvrnuti na voice-over glavnog junaka, Oh Dae-sua koji stalno na taj način komentira različite situacije koje možemo vidjeti u filmu. Poslužujući se opet primjerom iz slike 4, kroz Oh Dae-suove komentare uslijed njegovog iznenadnog zatvaranja, gledatelji se upoznaju s jako važnim informacijama, kao što je npr. stvarno vrijeme zatočeništva glavnog junaka. Što je još važnije, kroz voice-over možemo saznati više, ne samo o filmskoj priči i svijetu koji ona gradi već i o unutarnjem svijetu protagonista.

U filmovima je uglavnom naglasak stavljen na glavnog junaka. Gledatelji prate glavnog junaka i imaju ga mogućnost upoznati kroz njegove postupke i načine prenošenja emocija u postupke.

Možemo razmotriti prvi primjer svrhe i pametne upotrebe voice-overa, ponovno na sceni koja prikazuje početak zatočeništva protagonista i njegov očaj (slika 4). S jedne strane, sveznajući glas glavnog lika gledateljima govori važnu informaciju - da je taj pritvor trajao petnaest godina. S druge strane, ovaj voice-over odraz je junakovih razmišljanja o konkretnom problemu, ali i njegovih emocija: misli da bi se ponašao manje očajno da je znao da će u zatvoru provesti petnaest godina. Ovo retoričko pitanje više se ne postavlja gledateljima, već samom junaku s vlastitim sjećanjima i osjećajima. Ovaj glas ne samo da pokazuje emocije Oh Dae-sua, već u isto vrijeme prilično podsjeća na osobni dnevnik, zbog čega gledatelji osjećaju određenu prisnost prema glavnom junaku.

U drugom primjeru saznaje nešto o svojoj kćeri i gdje ju pronaći. Mi-do upita Oh Dae-sua želi li otići na grob svoje žene. Iako on ne kaže ništa, gledatelji mogu vidjeti očaj na njegovom licu. On taj očaj pokuša prikriti osmijehom zbog lekcije koju je naučio u pritvoru ("Smij se, i svijet se smije s tobom. Plači, i plakat ćeš sam"). Ali samo zbog voice-overa gledatelji mogu razumjeti snagu Oh Dae-suove spremnosti da se osveti čovjeku koji je oduzeo život njegovoj obitelji (slika 5).

Slika 5 - protagonist korejskog *Oldboya* putem naracije objašnjava svoje unutarnje misli

Putem naracije u voice-overu možemo shvatiti da zatočeništvo, ubojstvo i gubitak supruge glavni lik doživljava kao osobnu uvredu vlastitog ega. Stoga gledatelji mogu razumjeti motive protagonističkih postupaka i emocije kada se radi o osveti kao ponašanju. Gledateljima su unutarnji osjećaji i misli likova u potpunosti znani i otvoreni kroz komunikativna i znalačka obilježja pripovijedanja filma.

Dakle, znanje i komunikativnost naracije cijelog filma pomažu gledateljima ne samo da se uključe u priču i informiraju o svim detaljima, već i daju priliku pristupiti unutarnjem svijetu glavnog lika i njegovim mislima koje zapravo ne izgovara u filmu, nego ih se trudi sakriti od drugih likova. Gledatelji imaju 'otvoreni pristup' umu i emocijama protagonista. Sve to pridonosi percepciji glavnog lika kao emotivnijeg i otvorenijeg.

Naprotiv, film Spike Leeja nije lako komunikativan, pogotovo u razvoju likova.

Slika 6 - protagonist američkog *Oldboya* pokazuje emocije bez riječi

U *Oldboyu* 2013. nema voice-overa koji prenosi misli glavnog lika, gledatelji trebaju procijeniti njegove osjećaje putem njegovih izraza lica (slika 6) gdje viče zbog smrti svoje žene, no nigdje se ne izgovaraju njegovi osjećaji, suprotno od načina na koji se jasno izgovaraju u korejskoj verziji.

Općenito naracija Leejeve verzije itekako je svjesna pričanja vlastite priče gledateljima, izuzev glavnog obrata radnje. Kada Joe Doucett (glavni lik američkog *Oldboya*) shvati tko je zapravo njegova kći, gledatelji imaju pristup svim bitnim informacijama; film nam prikazuje priču iz različitih kutova i iz perspektiva različitih likova jer nije ograničena samo na glavnog junaka. Tako, kao u korejskom *Oldboyu*, gledatelji dobivaju uvid u život negativca, te njegove planove za osvetom. Baš kao i film Park Chan-wooka, američki *Oldboy* dovoljno je upućen (narativno znanje) da gledatelje bolje upozna kako s protagonistom, tako i s likom i motivacijom antagonista. Na primjer, kada negativac čuje na koji način govore o njegovoj mrtvoj sestri, odjednom postaje vrlo emotivan te ubija Joeovog prijatelja. Ovdje vidimo da je i dalje povrijeđen i neizliječen te da pokušava kontrolirati staru traumu na obiteljskoj tragediji.

Međutim, prema Thanouli, znanje naracije ne znači uvijek i njezinu komunikativnost, a to se odnosi na američki film, barem u kontekstu predstavljanja glavnog junaka. U korejskoj verziji sveznajući glas glavnog junaka gledateljima govori najvažnije informacije. U američkoj verziji sve značajne informacije proizlaze iz govora različitih likova, a samo dva puta kroz glas Joe Doucetta kada čita svoja pisma kćeri na početku i na kraju priče. U drugim slučajevima, gledatelji nemaju priliku upoznati stvarne emocije Joe Doucetta i procjenjivati njegove unutarnje misli, nego kroz njegovo ponašanje i govor. Zato se taj glavni junak filma percipira kao 'zatvoren', budući da su njegove prave emocije i osjećaji gledateljima teško dostupni, zbog toga što moramo graditi pretpostavke na temelju junakovih postupaka, izraza lica, držanja i intonacije.

No Joe Doucett razlikuje se od Oh Dae-sua, ne samo po načinu na koji su u filmu predstavljeni kroz karakteristične tipove naracije, nego i zbog toga što su unatoč zajedničkom putu osvete, krenuli svojim putevima drugačije. Očajničku volju za osvetom možemo nazvati osnovnim elementom i Joe Doucetta i Oh Dae-sua. No, gledatelji imaju priliku primijetiti koliko su različito oba lika bila predstavljena na početku, način na koji ih je zatvor promijenio i kako su se razvijali na različite načine, pritom dijeleći zajednički put osvete.

## 4.2. Segment pritvora

Filmovi su vrlo slični po fabuli, no potpuno različiti po sižeu. Američka verzija je vrlo jednostavna što se tiče pripovijedanja jer film teče potpuno linearno, osim u trenutcima flashbacka glavnog lika i negativca. Međutim korejska verzija počinje in medias res, neposlijedno nakon što je Oh Dae-su pušten na slobodu, nakon čega se vraćamo u prošlost te upoznajemo našeg glavnog lika kakav je bio prije zatočeništva. Potom slijedi uvodna špica filma koju karakterizira prolaznost vremena s motivom sata i odbrojavanja sekundi. Američka verzija nema stiliziranu uvodnu špicu.

Nakon uvodne špice, korejski film započinje segment pritvora krupnim kadrom Oh Dae-sua koji viri kroz otvor za hranu na dnu vrata ćelije, ne samo da vidimo čitav spektar emocija našeg glavnog glumca, već informacije koje dobivamo kao gledatelji su toliko ograničene da nam to pomaže suosjećati se s panikom i strahom koju glavni lik doživljava (slika 7). Iz toga što govori zaštitaru saznajemo da je već preko dva mjeseca u zatočeništvu i jasno je da ne zna zašto je otet i zatočen u ovoj sobi. Ne zna ni gdje je, a mi još ne znamo ni u kakvoj sobi se nalazi, sve što vidimo je sirovi prikaz različitih emocija od očaja i straha do ljutnje i bijesa. Takav pažljivi način doziranja informacija gledateljima stvara veći interes te pokazuje koliko je film zanimljivo razrađen. Tek nakon kadra izvan ćelije vidimo sobu iznutra dok Oh Dae-su udara po vratima i prvi put nam se obraća putem naracije, o čemu smo već pričali.

Slika 7 i 8 - prvi kadar interakcije glavnog lika sa stražarom zatvora, korejski/američki.

Kod američkog filma umjesto da nam prikažu mučnu scenu dva mjeseca nakon što je glavni lik zarobljen, prikazan je Joe Doucett kako se prvi put budi u sobi. Isprva misli da je ovo samo obična hotelska soba u kojoj je završio s prostitutkom. Zaviri iza zavjese tuša, ali nema nikoga. Zatim počinje na glas pričati činjenice koje ne razumije. Takva prizorna naracija ne služi razvijanju lika nego objašnjavanju nedostataka informacija gledateljima. Zatim shvaća kako to nije obična hotelska soba i da je zatočen tamo. Događa se elipsa nepoznatog vremenskog skoka nakon čega je rekreirana scena interakcije sa stražarom koji mu donosi hranu (slika 8). Međutim scena je prilično kratkog trajanja. Tokom interakcije nepotrebno su korišteni kadrovi s unutarnje strane sobe, a nedostaju i prigodne glumačke performanse, jer nema šarenog spektra emocija kao u originalu. Bez prikazivanja emocija ne možemo se povezati s glavnim likom. U kasnijim scenama ipak se pokušava prenijeti izolacija i usamljenost glavnog lika na način da Joe Doucett postaje toliko usamljen da koristi vlastitu krv kako bi naslikao prijatelja u stilu Wilsona, na jastuku umjesto na odbojkaškoj lopti kao u filmu *Cast Away*. Također vidimo scenu u kojoj se sprijatelji sa štakorom kojeg nađe u svojoj kupaonici. Čini se jako sretan što ima barem štakora da mu pravi društvo. Odmah u idućem kadru vidimo da štakor dobiva bebe, pa nestanu i on je jako tužan zbog toga. Zatim vidimo Joe Doucetta uzbuđenog jer je za sljedeći obrok dobio poseban pladanj s poklopcem, ali ubili su i poslužili mu štakora i bebe.

Nevjerojatno je teško suosjećati se s njim jer ne postoji jasan pojam o prolaznosti vremena. Ako je cilj bio da stvarno osjetimo gubitak njegovog jedinog prijatelja, to se moglo postići na jednostavan način putem montaže. Umjesto da su prikazani svi kadrovi sa štakorom odjednom, trebali su biti raspoređeni kroz cijeli segment zatočeništva. Na taj način bolje bi ilustrirali koliku je ulogu taj ljubimac imao u njegovom životu, ali ovako nema dovoljno vremena da bi nam taj odnos išta predstavljao i vrlo brzo prelazimo preko toga.

Čitav segment pritvora u američkom filmu traje preko 20 minuta, dok u korejskom samo 11 i pol minute. Dakle korejski film u manje vremena uspijeva kvalitetnije prenijeti više informacija. Dodatak koji sadrži američki film je da u jednom trenu Joe Doucett na televiziji pronađe serijal koji se zove “Misterij zločina”. Riječ je o emisiji koja se bavi

ubojstvom njegove žene te utjecajem koji to čini na njegovu kćer i ostale. Joe Doucett je toliko dirnut gledajući svoju kćer kako svira violončelo da odlučuje prestati piti i postati bolja osoba. Ovo je film za američku publiku, pa glavni lik ne može biti motiviran samo osvetom, nego ga motivira ljubav prema svojoj kćeri. Je li to ono što američka publika želi?

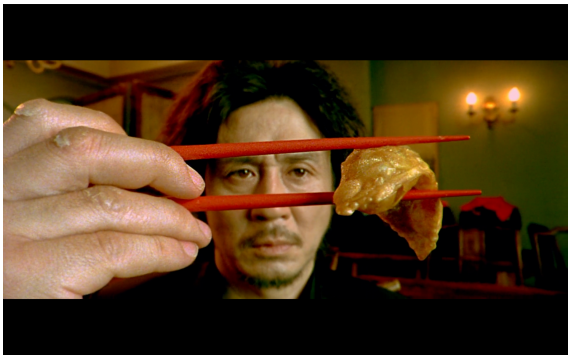
Nakon što je glavni lik pušten na slobodu, u korejskoj verziji zapravo dolazimo do početka filma, gdje slijedi čudna ali zanimljiva scena gdje Oh Dae-su susreće čovjeka koji želi počiniti samoubojstvo. Oh Dae-su ga počne mirisati, dodirivati po licu i kosi, što nam prikazuje koliko mu je nedostajao ljudski kontakt tokom 15 godina pritvora. U američkoj verziji, glavni lik je bio zatočen 20 godina, no nakon što je pušten na slobodu, samo je prikazano kako zgrabi i njuši komad suhog sijena. Dakle ne postoji ljudski aspekt koji bi nam pomogao suosjećanju.

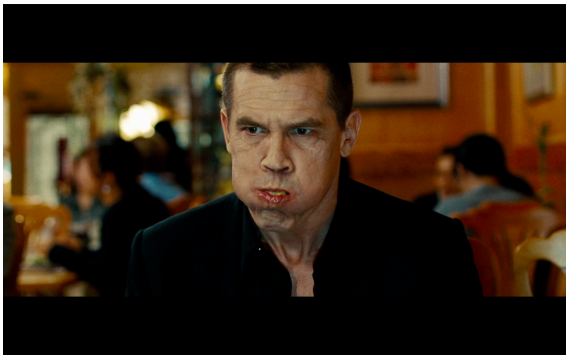
Prikazano nasilje također se značajno razlikuje. Nakon što su pušteni na slobodu i Oh Dae-su i Joe Doucett testiraju korisnost treninga kojeg su radili u zatočeništvu, na način da se sukobljavaju s grupom mangupa. Međutim u američkoj verziji prikazano nasilje puno je intenzivnije tako što Joe Doucett skupini nogometaša koji ga napadnu polomi kosti, pojedinca čak i usmrćuje tako da mu lomi vrat, a sve to je jasno vidljivo unutar kadra. U korejskoj verziji nema potrebe za prikazivanjem takvih detalja, jer se nasilje uglavnom insinuira u mašti gledatelja tako što se to nasilje većinom događa izvan okvira kadra.

U korejskoj verziji prevladavaju dinamični i dubinski kadrovi dugog trajanja, tako da gotovo svaki kadar na zanimljiv način pridonosi radnji filma, dok američka verzija koristi znatno kraće kadrove, što je rezultat pretjeranih i nepotrebnih rezova u montaži. Rez je ujedno i jedina montažna spona koju američki film koristi, osim u jednom trenutku gdje je korišteno pretapanje kako bi se naglasila prolaznost vremena kada Joe Doucett pretražuje internet kako bi otkrio tko ga je mogao toliko zamrziti da ga zatoči u zatvor. Naime, korejska verzija raspolaže sa svim vrstama montažnih spona, od pretapanja, zatamnjenja i odtamnjenja, brišućih panorama i maski pa do odvažnih rezova koji

pridonose napetosti i zatečenosti gledatelja. Štoviše, sve te protežne spone ne odvraćaju pažnju od prizora nego upravo pridonose koherentnosti filmske priče.

Primjer kreativnog vizualnog pripovijedanja vidimo u slici 9 gdje Oh Dae-su otkriva važan detalj za cijelu priču. Spojena su dva kadra u jedan, tako da kamera radi nemoguć pokret jer prolazi od detalja njegovih očiju pa kroz kineske štapiće, čime se gradi dojam da je ovo bitan trenutak za razvoj priče. Za razliku od američkog filma gdje je samo statičan kadar u kojem protagonist napravi čudnu grimasu. (slika 10)





Slika 9 i 10 - trenutak u korejskom i američkom filmu u kojem glavni lik napokon otkriva restoran koji prehranjuje zatočenike zatvora

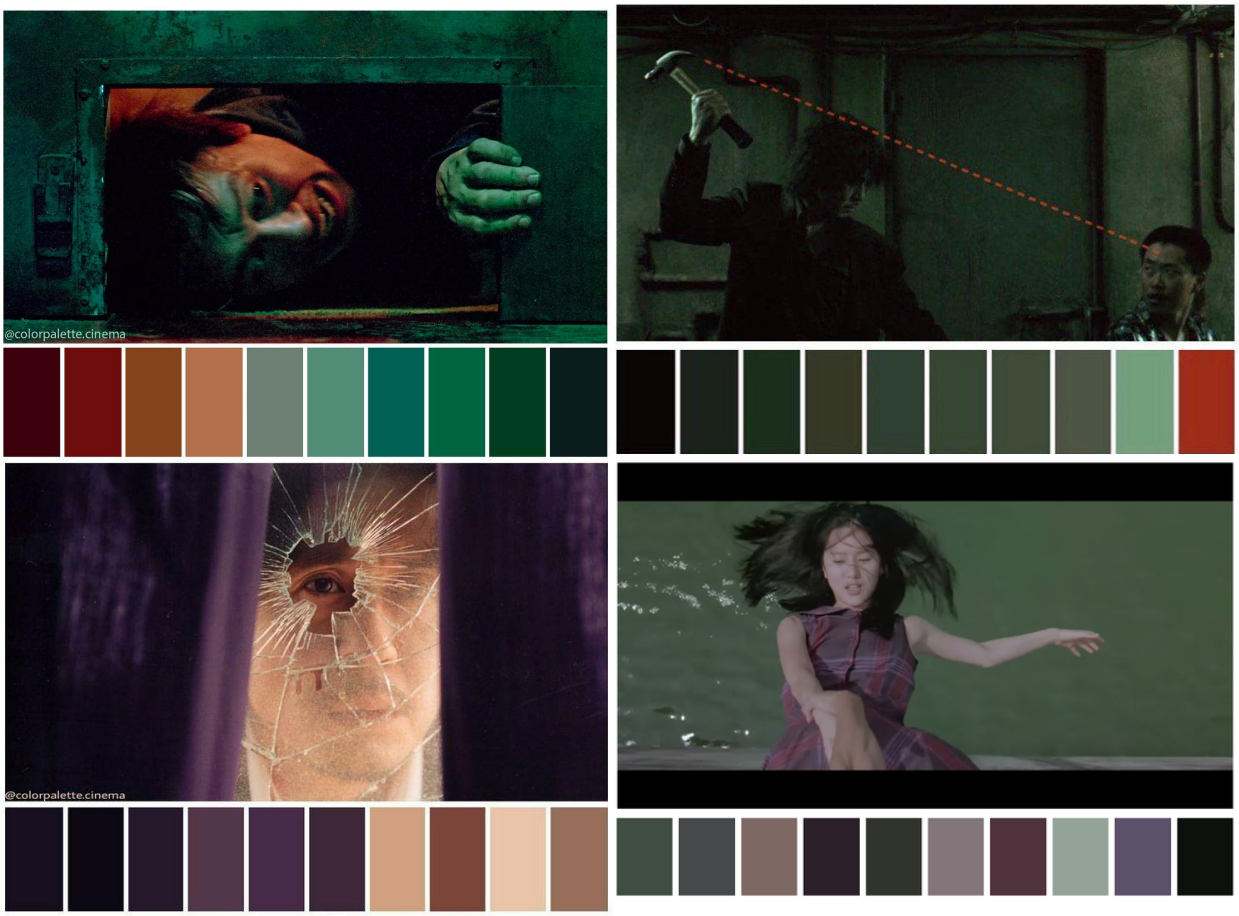
## 4.3. Kolor

Filmovi Park Chan-wooka su vizualno i psihološki provokativni, on vješto istražuje fascinantne složenosti ljudske prirode, prikazujući i psihičko i fizičko nasilje. Jedan od načina na koji se pojačavaju ove slojevite emocije je izrazito spretna upotreba boja, u slučaju *Oldboya,* posebno korištenje crvene, ljubičaste i zelene boje.

Crvena boja prisutna je u gotovo svakoj sceni i može označavati motiv osvete. Također se često pojavljuje u obliku krvi, naglašavajući fizičko nasilje unutar filma. U zatočeništvu ovo nasilje je nad samim sobom, Oh Dae-su više puta razbija staklo i pokušava se ubiti. Dva puta je prikazano kako njegovo tijelo izvlače, krvavog i bez svijesti. Svaki put za sobom ostavlja veliki trag krvi, a crveno umrljani tepih vidljiv je u sljedećim scenama. To nasilje nad samim sobom otkriva njegovu želju da pobjegne od mračnog i cikličkog

života u kojem je zatočen, dok njegova nesposobnost da uspije u tim pokušajima unapređuje filmski koncept neizbježne sudbine. Zaostale tamno crvene mrlje krvi služe kao podsjetnik na ovo beznadno stanje. To je također nasilje nad umom.

Crvena boja se često suprotstavlja ostatku okruženja koji je uglavnom tmurne sive i zelene boje. Zelena boja može označavati medij, odnosno općenitu situaciju u kojoj se glavni lik nalazi, jer kao što je rečeno u filmu, "Kakav je život u većem zatvoru?". Iako pušten na slobodu, podmetnuto ubojstvo njegove žene, te mentalne igre s kojima ga zločinac proganja, kao i njegova želja za osvetom, čine ga zatočenim kao da se i dalje nalazi u zatvoru.




Slika 11, 12, 13, 14 - upotreba crvene, zelene i ljubičaste boje u korejskom *Oldboyu*

Ljubičasta boja povezana je s antagonistom, njegovim raskošnim manipulacijama i zamkama koje servira protagonistu te tragičnim sjećanjem na sestru. Općenito ljubičasta boja označava sjećanja, odnosno misterij koji glavni lik mora razotkriti. U korejskom

filmu primjetno je izražen kolor u sceni flashbacka, kada se glavni lik prisjeća razloga zbog kojeg se zamjerio negativcu.

Američki film pokušava imitirati kolor korejskog, no ne sadrži ikakve sugestivne motive.

## 4.4. Glazba

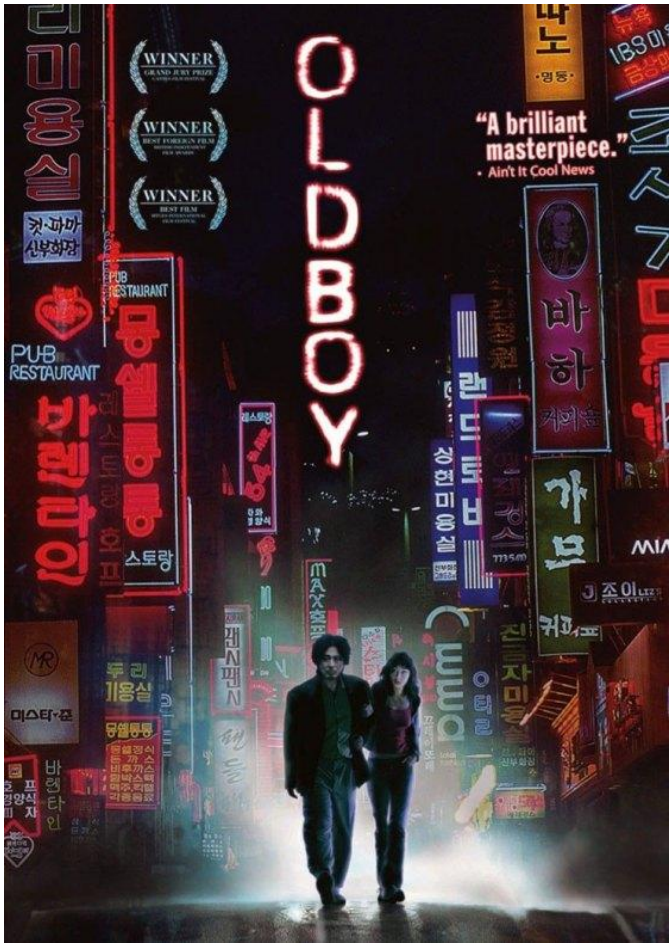
Oba filma koriste uglavnom neprizornu glazbu, međutim njen izbor i primjena se značajno razlikuju. Američka verzija koristi glazbu koja inzistira, odnosno nameće osjećaje koje bi gledatelji trebali doživljavati tokom određene scene. Također podcrtava već očite emocije, kao da gledatelji nisu sposobni sami zaključivati ideje koje nam filmska slika prenosi.

Skladatelj glazbe za korejski film bio je Jo Yeong-wook. *Oldboy* mu je bio prvi film koji je radio s Park Chan-wookom, te prvi film u kojem je imao funkciju kao skladatelj. S obzirom na uspjeh filma i posebno hvaljenu glazbu, potaknulo je da njih dvoje rade zajedno u mnogim drugim filmovima. Yeong-wook je vrlo svestran u smislu tehnike, jer za *Oldboy* stvara nekoliko orkestralnih skladbi, nekoliko pjesama na sintisajzeru i nekoliko pjesama potpuno elektronske glazbe. Njegove kompozicije i orkestracije općenito su vrlo klasične i jednostavne, ali definitivno nisu sramežljive i igraju važnu ulogu u napretku radnje. Općenito, glazba stvara atmosferu gotovo poput bajke, što ponekad stvara vrlo izrazit kontrast s nasilnom prirodom filma. Ovaj kontrast služi karakteristikama stila pisanja Chan-wooka, jer se sam film zasniva na takvim kontrastima i promjenama u shvaćanju likova i radnji.

Američki film sadržava glazbu koja odgovara isključivo jednoj sceni ili sekvenci, dok korejski koristi glazbu koja teče kroz više scena i postavlja zanimljiv ritam cjelokupnoj radnji. Također, neke skladbe u korejskom filmu se ponavljaju više puta pa služe kao lajt motiv za određene likove te ostaju u sjećanju gledatelja, dok američki film nema glazbenih motiva kao ni takav upečatljiv doživljaj.

## 4.5. Kritički odjek

*Oldboy* 2003.




Slika 15 - plakat korejskog *Oldboya*

Film nije bio samo uspjeh u Južnoj Koreji već je stekao i međunarodno priznanje. 15. svibnja 2004. film je prikazan na filmskom festivalu u Cannesu, gdje je osvojio nagradu Grand Prix festivalskog žirija i nominiran za glavnu nagradu Zlatnu palmu. Film je dobio i mnoge nagrade na raznim drugim poznatim festivalima, kao što su Hong Kong Film Awards (dobio nagradu kao najbolji azijski film), British Independent Film Awards (osvojio nagradu kao najbolji strani nezavisni film), Stockholm International Film Festival (dobio nagradu publike) i mnoge druge. S obzirom na cjelokupnu reakciju na film Park Chan-wooka, moguće je spomenuti rijetke negativne kritike naspram pozitivnih.

S jedne strane, neki kritičari su zbog izrazito nasilnog karaktera filma pretpostavili da je Quentin Tarantino u žiriju u Cannesu jedan od razloga uspjeha korejskog *Oldboya*. S druge strane, glavne točke u kritici korejskog *Oldboya* bile su da je ovaj šokantni film bio primjer iznimno kvalitetnog rada i glumaca i producenata, dok je duboki emocionalni karakter cijelog filma također iznimno naglašen. Sveukupno, većina kritika naglašava briljantan rad redatelja i glumačke ekipe dajući doprinos uzbudljivoj i emotivnoj priči filma. Reakcije inozemnih kritičara pokazuju da iako je u drugim zemljama u kojima se prvi put pojavio film na korejskom jeziku s titlovima, bio prilično šokantan i neobičan za europsku i američku publiku (npr. scena s hobotnicom), stekao je veliku popularnost i priznanje.

Sveukupno, film broji 40 osvojenih nagrada i još 20 nominacija.

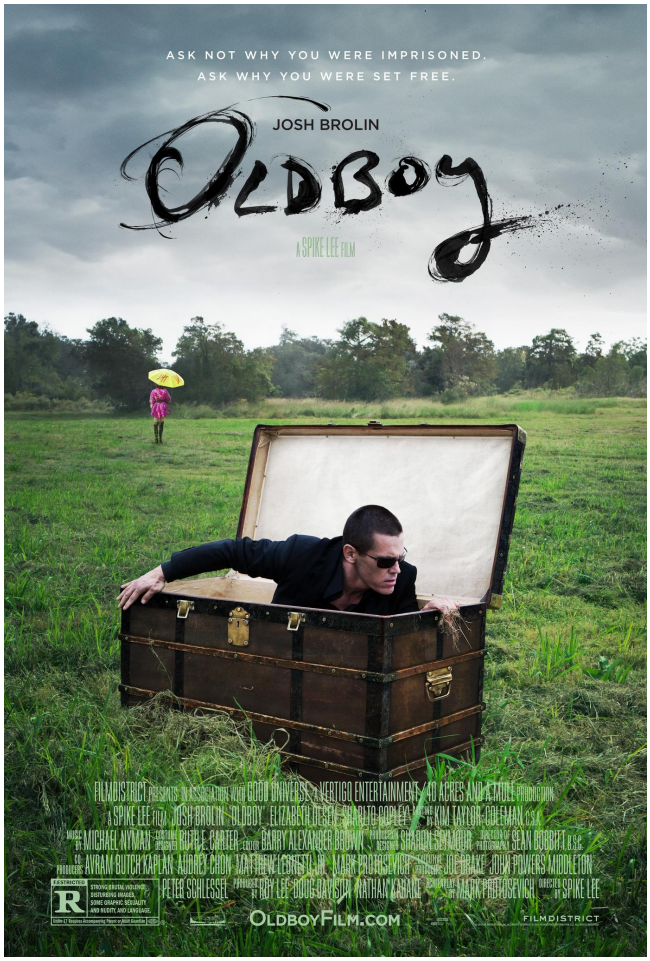
## O Remakeu

Remake filma *Oldboy* objavljen je u studenom 2013., deset godina nakon originala. Priča američkog remakea uglavnom se temelji na originalu, s nekim razlikama u detaljima i alternativnim završetkom. Ovaj film nije bio tako uspješan kao originalni *Oldboy*, a reakcije kritičara bile su različite.

Reakcija kritičara za američkog *Oldboya* bila je u većini slučajeva suprotna onoj koju smo mogli vidjeti u slučaju korejskog originalnog filma. Verzija Spikea Leeja kritizirana je s tri glavne strane: rad redatelja, glumački rad i priča. Prvo, neki kritičari tvrde da takav film nije u pravom stilu Spike Leeja, dok je istovremeno sudjelovanje studija djelovalo kao okvir za Spike Leeja što je ograničavalo njegove sposobnosti za samoizražavanje u filmu. Također su spomenuli 'dosadnu' filmsku priču, posebno za one koji su gledali original: rečeno je da, iako je Spike Lee inzistirao na tome da svoj film nazove reinterpretacijom, u njegovom filmu nema ničeg posebnog ili domišljate 'interpretacije'. Drugo, kritike spominju da je odabir Sharlta Copleyja za ulogu glavnog antagonista bio jedan od najvećih promašaja u filmu. Mnogi smatraju da taj glumac nije dobro odgovarao ulozi te je njegov lik učinio ne strašnim ili uznemirujućim, već smiješnim u usporedbi s likom iz korejske verzije. Na isti je način nekoliko puta

naglašena neusklađenost glumaca koji su igrali dvije glavne uloge. Međuigra glumačke ekipe u filmu nije nužno stvorila osjećaj loših glumačkih sposobnosti, već osjećaj pogrešnih i neprikladnih uloga odabranim glumcima. Treće, iako je cjelokupna priča američkog *Oldboya* prihvaćena kao šokantnija od one korejskog originala, ipak je bila manje zanimljiva zbog izostanka originalne autorove misli. Stoga, dok je reakcija na korejskog *Oldboya* bila nekako nesigurna, ali pozitivna, većina kritika nije podržavala američku verziju, već su taj film smatrali jednostavnim i trivijalnim remakeom.[9]

Film nije dobio niti jednu nagradu.




Slika 16 - plakat američkog *Oldboya*

[9] James Berardinelli. "Oldboy (2013)", Reelviews, http://www.reelviews.net/reelviews/oldboy-2013

Richard Corliss. "Spike Lee's Oldboy: Remaking a Sick Classic"
http://entertainment.time.com/2013/11/27/spike-lees-oldboy-remaking-a-sick- classic

# 5. ZAKLJUČAK:

Pokušao sam objasniti zašto me se korejska verzija toliko dojmila, od razrađene, komunikativne i samosvjesne naracije, preko ugođaja stvorenog putem glazbe i kolora pa sve do inovativnih montažnih prijelaza i uvjerljive glume. Filmska kritika se, također, slaže da je Park Chan-wookov *Oldboy* neponovljiv filmski doživljaj.

Vidljivo je da je puno truda uloženo u nastanak tog filma, uzbudljivo ga je gledati, kao što smo rekli, film na pametan način otkriva informacije, drži gledateljevu pažnju, koristi izvanredne snimateljske tehnike i domišljatu montažu, sadrži neobičnu priču i dojmljivu glumu. To ga čini jednako toliko intrigantnim koliko i napetim. Likovi su razrađeni, na sveobuhvatan način su prikazane njihove motivacije i emocije. Ovo je priča o osveti koja je sadržajno izrazito nasilna, prikazuje situacije koje ne vidimo u svakodnevnom životu. Film je sveukupno toliko pametno napravljen, da se kao gledatelji možemo staviti u kožu likova te čak i suosjećati s njima, razumijeti njihove često ekstremne odluke. Nadalje, mislim da je fantastično montiran jer vješto koristi sve vrste montažnih spona, čime pridonosi ritmu i sveukupnom ugođaju filma.

Naposljetku, htio sam kroz ovu analizu i usporedbu dvije verzije priče inspirirane istim materijalom pokazati njihove ključne sličnosti i razlike. Ovime sam htio i doprinjeti razumijevanju ideje svrhe snimanja prerade, pogotovo ovog korejskog remek djela.

Analizirajući glavne segmente oba filma, čini se kao da je američka prerada izostavila ili izmijenila ključne elemente originala, upravo one koji su ga činili posebnim te time potpuno promašila smisao prerade. Nema smisla izostaviti sve one detalje koji čine originalnu verziju iznimnom jer se time dobiva nerazrađeni, nemotivirani film za koji mi se čini da je novac glavni motivator njegovog nastanka. Ako niti jedan redateljski izbor koji je činio originalno djelo jedinstvenim nije bio dovoljno važan da se uključi u preradu, što se onda htjelo od originala podijeliti s novom publikom?

Mogu donekle razumijeti Spike Leeja zašto je prihvatio režirati scenarij klasika kojem i sam kaže da se divi. Kao što je i mene film nadahnuo da ga se potrudim bolje razumijeti, tako je moguće i Lee, inspiriran originalom, htio prenijeti tu slojevitu priču zapadnoj publici.

Postavimo li si pitanje zašto ima smisla raditi preradu već kultnog djela, pogotovo u našem slučaju, dolazim do zaključka kako, međuostalim, američki redatelji često rade prerade stranih filmova za svoju domaću publiku. Time se ti prerađeni filmovi oblikuju više prema ukusu zapadne publike i zapadnog tržišta, donoseći i veliku zaradu njihovim autorima.

Zanimljiva je činjenica koja je dostupna na IMDB-u, a to su procijenjeni budžeti filmova; Park Chan-wook imao je na raspolaganju 3 milijuna dolara, a Spike Lee 30 milijuna. Dakle možemo zaključiti kako novac ne igra značajnu ulogu u kreiranju vrijednog umjetničkog djela, nego pomno razmišljanje te kvalitetna suradnja i trud svih članova ekipe na projektu.

Sve u svemu, ja se korejskom filmu divim i čudim, dok se američkom i dalje čudim.

# IZVORI:


Video sadržaji:

Oldboy (2003) Interviews - Park Chan wook & Mark Salisbury
https://www.youtube.com/watch?v=0TZ1Ir8jzn8

Park Chan-wook: A conversation with the audience about OLDBOY
https://www.youtube.com/watch?v=DiNt_TKf6LQ&t

Literatura:

Eleftheria Thanouli, Looking for access in narrative complexity : the new and the old in Oldboy
https://books.google.hr/books?hl=en&lr=&id=T7Ofq366vYUC&oi=fnd&pg=PA217&ots=1nOqF-c-d9&sig=SK8ebYXYCZL6hIisVluAAJMKLFc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Izvori s mrežnih stranica:

Filmska enciklopedija Leksikografski zavod Miroslav Krleža
https://filmska.lzmk.hr

Oldboy Interview: Spike Lee Talks His Reinterpretation
https://collider.com/spike-lee-oldboy-interview/

'I wasn't scared': Spike Lee on reimagining 'Oldboy' | The Verge
https://www.theverge.com/2013/11/20/5122912/spike-lee-interview-oldboy

http://www.reelviews.net/reelviews/oldboy-2013

http://entertainment.time.com/2013/11/27/spike-lees-oldboy-remaking-a-sick- classic

https://www.brainyquote.com/quotes/park_chanwook_518385

https://www.brainyquote.com/quotes/spike_lee_466448