

Farkas Ábel

A Studio Ghibli felnövekedéstörténetei Realizmustól a mitologizálásig

Az 1988-as év fordulópont volt a japán Studio Ghibli történetében. Az akkor még gyerekcipőben járó animégvár két, szinte azonnal kultuszfilmmé vált darabbal alapozta meg továbbélését mind gazdasági, mind gyártástechnikai szempontból. Két évnyi megfeszített munka után a *Szentjánosbogarak sírja* (*Hotaru no haka*) és a *Totoro – A varázserdő titka* (*Tonari no Totoro*) egyszerre került a japán mozikba, és bár merőben más célcsoportot hivatott megszólítani, mindkettő komoly kritikai elismerésben részesült. Noha az emblemikus *double feature* nem robbantott kasszát, a befektetések megtérültek, a stúdióban pedig folytatták a munkát: egy évvel később megjelent a kiugró anyagi sikert elkönyvelő *Kiki – A boszorkányfutár* (Majo no takkyūbin, 1989). Innentől kezdve Takahata Isao és Miyazaki Hayao felváltva rendeztek filmeket Suzuki Toshio producer elengedhetetlen közreműködésével; egyszerre csak egy produkció gyártására koncentráltak, és az előzetes elvárások szerint minden projektet anyagi sikerrel kellett zárniuk.¹

A *Szentjánosbogarak sírja* és a *Totoro* jól láthatóan felvonultatja mindazokat a témákat, karaktertípusokat és stíluselemeket, amelyek az azt követő szűk harminc évben újra és újra megelevenednek a Ghibli alkotásaiban – hol közérthetően, hol szövevényesebben. Kétségtelenül előremutató darabokról van szó: felsejlenek azon narratív sémák és ábrázolásmódok is – a realista és a fantasztikus tendenciákról van itt szó –, amelyek hosszabb távon egymástól jól megkülönböztethetővé tették a japán anime két rendezőiárásiának kézjegyét.

A különbözőségek ellenére Takahata és Miyazaki művészetének kétségtelenül közös origója a háborúellenesség, a természetközpontság és a hagyományos élet tisztelete.

Történeteik hőseiül gyakorta tesznek meg a felnőtté válás kapujában álló bakfisokat és kamaszfiúkat, akik válogatott próbatételek során – legyenek azok hétköznapiak vagy fantasztikusak – megtanulják tisztelni embertársaikat, az életterüket körülölelő természetet, s legtöbbször valamilyen módon kapcsolatot létesítenek a tradíciókba mélyen beágyazott szellemvilággal. Filmjeik pedig – legfőképpen a mitologizáló darabok – tele vannak sintó és buddhista szimbólumokkal.

1985-ös megalakulása óta a Studio Ghibli ez idáig huszonnégy nagyjátékfilmet produkált, amelyek közül legalább tízet köthetünk a felnövekedéstörténet kváziműfajához. Két fő vonulat, a realista (ide sorolható Takahata Isao számos filmje, illetve Mochizuki Tomomitól *A tenger zúgása* [*Umi ga kikoeru*, 1993]) és a fantasztikus irányzat (mint amilyen Miyazaki Hayao legtöbb filmje), illetve ezek ilyen-olyan arányú keveréke (pl. *A könyvek hercege* [*Mimi wo sumaseba*, 1995] Kondō Yoshifumi rendezésében) alkotja a japán animégvártás szimbolikus műhelyének felnövekedéstörténeteit. Tanulmányomban e két vonulat bemutatására vállalkozom. A realista felnövekedéstörténetek kapcsán a realizmust támogató formai és tematikus jegyek összevetésére koncentrálok, a fantasztikus vagy mitologizáló felnövekedéstörténetek vizsgálatához pedig a campbelli monomitosz-teória megállapításait hívom segítségül, amellet érvelve, hogy a vonatkozó animációs filmekben a coming-of-age műfaja sajátos mitológiai térbe terelődik, s pontosan reprezentálja a mitológiai hős útjának harmas felosztását: az elszakadás, a beavatás és a visszatérés fázisait.

A tanulmány DOI-száma: <https://doi.org/10.70807/metr.2024.4.4>

¹ Géczy Zoltán: Tokiói keresztapák. *Filmvilág* (2007) no. 10. p. 33.

A Studio Ghibli realista felnövekedéstörténetei

„1945. szeptember 21-én éjjel meghaltam” – ezzel a mondattal indít az első személyű narrátor, mintegy a túlvilágról, a *Szentjánosbogarak sírja* első percében. Kamasz hősünk magába görnyedve kimúlik egy kóbei metróállomáson, miközben a tömeg közömbösen elsétál mellette. A film keretes szerkezettel él: bő három hónap történéseit meséli el, a cselekményt magát a halál végtelen pillanatában lejátszódo visszaemlékezések teszik ki, a flashbackeket fantáziaszerű, szépiatónusú átkötések vezetik fel. A *Szentjánosbogarak sírja* egzisztencialista film, tetőtől talpig a háborús kiszolgáltatottsággal és a halállal való szembesülés története.

Takahata 1988-as munkája vezeti fel a Ghibli realista szemléletű felnövekedéstörténeteit, s bár ennyire nyers, komoly felnőttfilm azóta sem készült a stúdió háza táján, konvencióiban így is iránymutató vállalkozásnak bizonyult. A nagy múltú direktor Ghiblinél készített következő, 1991-es, *Yesterday – Vissza a gyerekkorba* (*Omohide poro poro*) című nagyjátékfilmjével megalkotta a stúdió második, immár klasszikus értelemben vett realista coming-of-age drámáját, utat nyitva Mochizuki Tomomi hasonlóan színvonalas, de televízióra készült *A tenger zúgása* (1993) című tinianiméjének.

Ez utóbbiak, vagyis a Studio Ghibli hagyományos realista coming-of-age darabjai hézagmentesen illeszkednek a japán ifjúsági filmek vonulatába. Az iskolai díszletek, a nyári szünidő felszabadító izgalmi, az első szerelmek kamaszdrámái és a tágabb értelemben vett japán youthfilmek felemlegetése kapcsán sok minden eszünkbe juthat: Kinoshita Keisuke *Tizenkét szempárjától* (Nijūshi no hitomi, 1954) vagy Ozu Yasujiro *Jó reggelt!* (*Ohayō*, 1959) című, *slice of life* szatírájának televíziót bámuló kisiskoláitól kezdve a *taiyōzoku*-filmek tesztoszterontól duzzadó, egyynári történeteit át (*Bolond gyümölcsök* [*Kurutta kajitsu*, 1956]; *Csók* [*Kuchizuke*, 1957]) a radikálisabb kifejezésmóddal élő vagy egyenesen elvetemült *Gyerünk*,

gyerünk, másodszeri szűz (*Yuke yuke nidome no shōjo*, 1969) és *Battle Royale* (*Batoru rowaiaru*, 2000) nipponkultfilmekig; nem beszélve a nagy népszerűségnek örvendő kortárs high school tinisorozatokról és a témába vágó töméntelen, európai szemmel szinte követhetetlen manga- és animetermésről (pl. *Ouran High School Host Club*, *Kaguya-sama*, *Horimiya*).

A fenti skálán a *Yesterday* természetesen Ozu realista hagyományához áll a legközelebb: Takahata a városi és vidéki lét összeférhetetlenségéről beszél, szembeállítva a nagyvárosok embertelen iramát a vidéki élet gyakran viszontagságos, de természetközelségében mégis idilli ritmusával.² Huszonhét éves hősnőnk visszatekint gyermekkorának jelentékeny és jelképes éveire: múltjában keresgélve próbálja megérteni, mintegy tízéves süldő önmagát elemezve, hogy miért nem érzi jól magát saját bőrében. A jelen Tokiójában irodai munkából él, anyagilag jól boldogul, ám lélekölő, monoton életvitele az elidegenedés határára taszítja Taekót. A *Yesterday* a mechanikus, tervszerűen zakatoló városi mindennapok ellenében egy szabadságillatú, harmonikus vidéki létet ábrázol. A *Szentjánosbogarak sírjához* hasonlóan itt is a flashback-dramaturgia a legelemibb narratív szervezőerő: a visszaemlékezések epizodikus sorozatának segítségével Taeko látszólag megérti, miért siklott ki az élete. A fel-feltörő emlékek rendszerint a szélek felé elhalványuló filmképkeretbe záródnak, a múltbéli külsők szándékosan kidolgozatlan, vázlatzerű háttérrel operálnak. Míg az emlékképek farkóbb színekkel és tónusokkal elevenednek meg, addig a nagyvárosi jelen a sötétebb, elevenebb árnyalatokat és a kék dominanciáját tükrözi, amely Japánban a hétköznapi viselet színe, a mindennapi élet jelképe. A belső terek kidolgozottak és autentikusak, a vidéki külsők zöldjei a frissesség érzésével kecsegtetnek, szinte megfiatalítva hősnőnköt.

A *Yesterday* nagy adag nosztalgiával idézi meg³ a hatvanas évek derekát, Taeko kisiskolás mindennapjait, a legtriviálisabb interkulturális utalásokkal (Beatles-rajongó *shōjōkkal* és baseballozó *shōnenekkel*), az otthon melegével (az étkezősasztalnál az ananászra fintorgó konzervatív

² Lásd Cavallaro, Dani: *The Animé Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson – North Carolina – London: McFarland & Company, 2006. pp. 92–95.

³ Hősnőnkben a nosztalgia (natsukashii) érzését a természet közelsége hívja elő. Lásd Napier, Susan J.: *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: St. Martin's Press, 2016. pp. 279–280.

japán család képével), az első szerelem ízével, a kamaszkor érzelmi ingadozásaival és a testi érés megélésével. „Miért pont az ötödik osztály elevedett meg?” – kérdezi magától Taeko, majd a következő metaforával felel: „Ha tetszik, ha nem, a lárvából előbb hernyó lesz. És csak azután repdeshet pillangóként.” A múlt epizódjait hatásonként ellensúlyozzák a jelen képsorai. A falusi élettel való megismerkedés, a benibanaszüret és a mindennapos fizikai munka felpezsdíti Taekót, miközben a vidéki tájakon járva kelet-közép-európai népzenei dallamok csendülnek fel. Takahata filmje a természetközeli, hagyományos vidéki életet ünnepli – Taeko lelke, ahogyan ő fogalmaz, ezen a vidéken otthonra talál.⁴

Nem úgy *A tenger zúgásának shōnenje*. Mochizuki 1993-as tévéfilmje a kortárs coming-of-age mintadarabja. Adott a középiskolai közeg, a zűrös kamaszkori barátságok és egy szerelmi háromszög. Ugyancsak elemi narratív szervezőerőként lép fel a flashbacktechnika: az egyetemista főszereplő-narrátor Taku elegánsan, bekeretezett átkötő képekkel vezeti fel a középiskolás éveibe visszarepítő jeleneteket. A múlt képsorai nincsenek annyira kimosva, mint a *Yesterday*-ben, ennek két oka van: nincs akkora különbség az idősíkok között (Takahata műve tizenhat évet ugrik vissza az időben, míg *A tenger zúgása* legfeljebb néhány évet), illetve ez utóbbiban a múltban játszódó jelenetek a cselekmény jóval nagyobb hányadát teszik ki.

Míg a *Yesterday* leginkább a nosztalgiaüzü ozui realizmust juttathatja eszünkbe az urbánus–vidéki ellentét örök témájával, vívódó vénlány hőisével és a *mono no aware*⁵ melankolikus búvkörével, addig *A tenger zúgása* bátran a high school-románcok közegébe invitál. Nem feledkezhetünk meg arról, hogy a hasonszórú youthfilmek-

nek a kilencvenes évekre már igen nagy hagyománya volt Japánban. Az ötvenes évek második feléig érdemes visszamenünk, amikor is egy újfajta szabadságeszmény volt születőben a szigetországban: ez legelőször a japán ifjúságról szóló *taiyōzoku*-filmekben öltött formát.⁶ A Japánban egyébként népszerű nyugati mintadarabokhoz hasonlóan (*Egy nyár Mónikával* [Sommar med Monika, 1953]; *A vad* [The Wild One, 1953]; *Haragban a világgal* [Rebel Without a Cause, 1955]) ezek a filmek is a fiatalos semmittevésről, első szerelmekről, forradalmi érzékiségről, de legfőképpen lázadó és haragos fiatalokról meséltek. A *taiyōzoku* egy hosszú életű tematikus áramlatot indított el a japán filmben, amely a lázadó, nihilista, kiábrándult fiatalságról tudósított.⁷ A nyolcvanas-kilencvenes években aztán az ifjúsági tematikák a feltörekvő *manga* és *anime* fantasztikus világába költöztek (*Urusei Yatsura*, *Touch*, *Kimagure Orange Road*, *Akira*, *Tenchi Muyo!*, *Yū Yū Hakusho*, *Neon Genesis Evangelion* stb.) – a filmben pedig az ezredfordulón indult el a tinidramák egy újabb, merész hulláma.⁸

A tenger zúgása a hétköznapi egyszerűségében megélt kamaszkori izgalmak szimfóniája. A *Yesterday*-hez hasonlóan itt is megjelennek a japán coming-of-age realista toposzai és trópusai: a nagyváros–vidék örök ellentéte, a testi éréssel való szembesülés, a lázadás, a kamaszkori féltékenység és önzés hektikus érzései vagy éppen a vacsoraasztalnál újságot olvasó, tekintélyt parancsoló apa képe – mintegy a patriarchális társadalom szemet szűrő kifejeződéseként. A Ghiblinél már-már szabályszerű, és ez a mitologizáló darabokra is érvényes lesz, hogy felnövekedéstörténeteik egzisztenciális határhelyzetekből építkeznek: a *Szentjánosbogarak sírjának* testvérpárja

4 A *Yesterday* főhősenek története (Miyazaki *Totorójához* és *A vadon hercegnőjéhez* [Mononoke hime, 1997] hasonlóan) egyfajta „belemérés” a természetbe. A „természetbe merülés” sintó fogalmáról ld. Satori Bhante, Bhikkhu: *A sintoizmus*. Budapest: Gondolat, 1990. p. 55. Megjegyzem, a japán ember természethez való organikus viszonya egyszersmind a sintó kulcsa. A Studio Ghibli filmjeinek természetfelfogásával és ököcentrikusságával számos cikk és tanulmány foglalkozott. Miyazaki kapcsán ld. Horváth Eszter: Az ököpünk sensei meséi. *Filmvilág* (2011) no. 6 pp. 17–19.

5 „A dolgok pátosza” tipikusan japán életérzés és esztétikai kategória, amely a látszólag jelentéktelen, hétköznapi események nagy érzelmi tartalommal való telítődésére utal. Lásd Vágvölgyi B. András: *Tokyo Underground*. Kaposvár: Konkrét Könyvek, 2013. p. 368.

6 Lásd Berkes Ildikó – Nemes Károly: *A japán film világa*. Budapest: Magyar Filmintézet, 1997. pp. 159–160.

7 A *taiyōzoku*-filmek voltak a hatvanas évek új hullámának (*nūberu bāgu*) beharangozói. Vö. Ōshima Nagisa *Kegyetlen történet az ifjúságról* (*Seishun zankoku monogatari*, 1960) című művével. Ōshima szociálisan érzékeny *A fiúja* (*Shōnen*, 1969) teszi fel a koronát a korszak felnövekedéstörténeteire.

8 *Love & Pop* (1998); *Szertartás* (*Shiki-Jitsu*, 2000); *Kártevő* (*Gaichū*, 2001); *Go* (2001); *Kék tavasz* (*Aoi haru*, 2001).

árvává és otthontalanná válik a háborús bombázások során; a *Yesterday* hajadona a nagyvárosi irodai lét szűrkéségében veszi el önmagát; *A tenger zúgásának shōjója* pedig szülei válásának és egy kényszerű költözésnek az áldozata.

A Ghibli realista felnövekedéstörténeteinek ugyancsak fontos narratív szervezőelve – a flashback-dramaturgia mellett – az első személyű narráció. A *Szentjánosbogarak sírjában* halott kamasz hősnünk meséli el – immár a túlvilágról – kishúgával átélte passióját; a *Yesterday* főhősnarrátora saját sorsán és jövőjén töpreng, miközben számot vet múltjával; *A tenger zúgásának shōnenje* szintén narrátorként erősíti rá kamaszkori érzéseire, vágyaira. Míg a flashback-dramaturgia a *Szentjánosbogarak sírjában* a felnövés sorsszerű elmaradását, addig a *Yesterday*ben és *A tenger zúgásában* a felnőtté válás elkerülhetetlenségét domborítja ki. A narráció, minthogy a narrátor az említett filmekben egyszerismind a főhős is, mindhárom esetben a múltbéli, uralhatatlan érzelmi tapasztalatok felett aratott intellektuális kontrollt, a *Yesterday*ben és *A tenger zúgásában* pedig kétségkívül az immár érettebb, bölcsebb, felnőtt hős perspektíváját tükrözi.

A *Yesterday* és *A tenger zúgása* nem indított tendenciózus realista, a kamaszok tipikus konfliktusait taglaló, hétköznapi díszletek között játszódó animehullámot a Ghibliben (az ezredforduló után Miyazaki fantáziavilágai uralták le a stúdiót, komoly anyagi és kritikai sikereket bezsebelve), ám a realista kamaszfilmek eszköztára és a nosztalgiafilmek hangulata flashbackszerűen visszaköszön a 2010-es évek első felében olyan fiatal rendezőknek köszönhetően, mint Miyazaki Gorō (*Fent, a Pipacs-dombon*, [Kokuriko-zaka kara, 2011]) és Yonebayashi Hiromasa (*Amikor Marnie ott volt* [Omoide no Māni, 2014]).

Fantáziavilágok vonzásában

Az 1989-es *Kiki – A boszorkányfutár* a Ghibli első kristálytisza felnövekedéstörténete. A Miyazaki forgatókönyvéből és rendezésében készült anime végre átütő közönség sikert aratott Japánban, mire a stúdió a következő fél évtizedben három coming-of-age történettel is előrukkolt a *Yesterday*

jel, *A tenger zúgásával*, illetve a Hiiragi Aoi mangáján alapuló, 1995-ben bemutatott *A könyvek hercegével*. A *Kiki* és *A könyvek hercege* ízig-vérig coming-of-age történetek, a Ghibli vonatkozó filmtermésének halmazában pedig valahol a realista és a mitologizáló tendenciák között helyezkednek el.

„Remélem, megtalálok a helyed” – így búcsúzik édesapja a tizenhárom éves boszorkánytól, akire egyévi szolgálat vár egy idegen városban. Klasszikus népmesei kezdet a mitikus elszakadás narratív elemével.⁹ Édesanyja a saját boszorkányseprűjét ajándékozza Kikinek, aki ezzel szert tesz élete első talizmánjára is. Miyazaki klasszikusa a fészekből való kiröppenésről, útkeresésről, a boldogulás és a jelképes letelepedés reményében világnak induló ifjú próbatételeiről mesél. Hősnőnk az isteni beavatkozásnak köszönheti, hogy rálel jövőbeni boldogulásának idilli helyszínére: egy viharos éjszaka után egy óceánparti város határában ébred.

Kiki világában a repülő boszorkányok révén ugyan jelen van a mágia, de a hétköznapi világ a maga anakronizmusaival együtt is varázstalannak tetszik. A film realizmusa a hétköznapi élet valóságghú ábrázolásában, a varázstalan városi miliő realiztikusságában (az óceánparti nagyváros skandináv küllemének Visby és Stockholm volt a fő ihletője), illetve hősnőnk kamaszkori lelkiállapotának, belső vívódásainak hangsúlyos bemutatásában rejlik.

Miután Kiki menedékre lel, és boszorkányfutár-szolgálatot indít egy pékségben, jelképes próbatételekkel kell szembenéznie,¹⁰ amelyek praktikusán egy-egy szállítmány kézbesítése során jelentkeznek. Nem is olyan nehéz felfejteni a Miyazaki-féle didaxis rétegeit. Az első szállítmány kézbesítése során Kiki megismerkedik egy, a „vadonban” élő művészlánnyal, akinél megtanulja tisztelni a természetet; a második szállítmány felvétele alkalmával egy melegsívű asszony otthonában megtanulja tisztelni az időseket és az időskort; a harmadik szállítmány kézbesítése után pedig megtanulja becsülni a barátságot (az epekedő Tombo személyében). Próbatételei, azaz jelképes beavatása során Kikinek – Taekóhoz és Takuhoz hasonlóan – rövid idő alatt át kell élnie az emberi érzések széles skáláját: örömet és csalódottságot, bizakodást és lehangoltságot, szerelmet és féltékenységet. Az utolsó, egyben legfonto-

9 Vö. Campbell, Joseph: *Az ezerarcú hős*. Budapest: Good Life Books, 2023. pp. 64–73.

10 Vö. ibid. pp. 113–124.

sabb próbatétele során Kiki megtanulja tisztelni önmagát. Miután az önbecsülés hiányának metaforájaként a kamaszlány elveszíti varázskéességét, Miyazaki elbeszélése körkörösen visszahozza a korábban megismert helyszíneket és karaktereket: „jött helyébe jót várj” alapon Kiki most támogatást kap mindazoktól, akiket nemrég kiségitett. Hogy a kör bezáruljon, a lánynak meg kell mentenie Tombót, ezzel bizonyítva barátságát és hűségét a fiú iránt.

A *Kiki* a tündérmesei fordulatok és próbatételek tárháza: a történet legelején jól láthatóan megtörténik az elszakadás, a deus ex machina mint a „sors vihara” fogással pedig kezdetét veszi egy hosszú beavatási folyamat. Kalandjaiban főhősünknek van egy kísérője is – avagy mitikus csatlósa, fegyverhordozója –, a gyermekkori ártatlanságot és fantáziát jelképező Jiji, a varázsmacska, akinek eltávolodása és varázstalanítása jelzi hősnőnk egzisztenciális válságát, egyúttal allegorikus felnőtté válását. Kiki, miután átlendül élete első komoly serdülőkori lehangoltságán, s visszaserzi önmagába vetett hitét – azaz kiállja a végső próbát –, a mitologikus (vagy odüsszeusi) hazatérés helyett sikeresen beilleszkedik a helyi, varázstalan, felnőtt társadalomba.¹¹ Hasonló mitikus formulákat fedezhetünk fel a hat évvel később bemutatott *A könyvek hercege*ben is, talán még tisztább realista háttérrel.

A *könyvek hercege*t az a Kondō Yoshifumi rendezte, akit 1998-ban bekövetkezett váratlan haláláig a Ghibli elsőszámú potenciális örökösének tartottak.¹² Rendezőként ez volt az egyetlen egész estés filmje, noha szinte az összes korábbi Ghibli-produkcióban bizonyított mint karaktertervező vagy kulcsanimátor.

A *könyvek hercege* remekül ötvözi a stúdió realista coming-of-age darabjainak tapasztalatát a Miyazaki *Totoró*-jában és *Kikijében* már példásan bemutatkozó low fantasy felnővekedéstörténet műfaji elegyével. Nem véletlen, hiszen a forgatókönyvet maga Miyazaki írta, és ez markáns nyomot hagyott az egyébként mesterien megrendezett animén.

Ami a mű realista kamaszfilmes díszleteit illeti, nincs sok újdonság: a megszokott középiskolai falak, álmos, örök, ismerős utcák a szuburbániában, rutinszerű beszélgetések az otthoni étkezőasztalnál. A *könyvek hercege* felvontatja a kötelező tinifilmes motívumokat az egymást

kikosarozó kamaszoktól kezdve a civakodó barátokig, a romló tanulmányi eredményektől a családi veszekedésekig, miközben mélyebb rétegeiben a kitartás, az elhivatottság purifikáló erejéről és az első szerelem apoteózisáról mesél. Kikihez hasonlóan a tizennégy éves Shizuku is a saját útját járja, önkeresése egyfelől művészi szárnybontogatás, másfelől mitikus párkeresés. Egyetlen Ghibli-film sem magasztalja annyira közvetlenül a kreatív emberi szellemet és a művészet felszabadító potenciáját, mint *A könyvek hercege*. Méltán tekinthetünk rá úgy, mint a Studio Ghibli, s talán legfőképp Miyazaki sensei nem is annyira bújtatott ars poeticájára.

A *könyvek hercege*nek szüzséjében gyakorlatilag nincs fantasztikum, hiszen a Bárót, a misztikus macskát meg-elevenítő fantáziajelenetek jól keretezhetően és a maguk „történeten kívülségében” türemkednek be a teljességgel hétköznapi, realista miliőbe (nem melleleg jóval a játékdő első óráján túl). Nem kérdés, hogy a fantasztikus világ fragmentumai itt hősnőnk fantáziájának és éppen készülő regényének szárnyaló, animált illusztrációi. Szám szerint három összefüggő fantáziaszekvencia elevenedik meg az elbeszélésben: a Báró invitálása a fantáziavilágba a repülő szigetek (laputák) közt a miyazakiánus univerzumban a hős szabadságát és önállóságát jelképező repülés motívumával; a Báró figurájának és női párjának elkészítése az egykori játékboltban; illetve Shizuku vészjósló álma. Ez utóbbi talán a mű legenigmatikusabb jelene is egyben. Emlékeztet, hogy az öreg régiségárú egy berill drágakövet ajándékoz Shizukunak. A talizmán segít a lánynak, hogy soha ne feledje kitűzött céljait. Álmában a drágakő dögölt madárfiókává változik a tenyerében, ami az alkotástól való félelmét, a kudarcától való rettegését jelképezi.

A *könyvek hercege*t, annak ellenére, hogy a rövid fantáziabetétek kivételével végig realista ábrázolásmóddal él, nyugodt szívvel illeszthetjük a mitologizáló Ghibli-filmek sorába, hiszen a történet dramaturgiája a már emlegetett *Kiki*hez és *Totoró*hoz hasonlóan hűen követi a mitológiai hős elhivatásának és beavatásának narratív mozzanatait. Gondolok itt a különös, kissé lomha, de azért *kawaii* kandúrra a metróban, aki kvázi természetfeletti követként, egy profán proto-Báróként vezeti el Shizukut az öreg Nishi Shirō régiségboltjához, hogy aztán a film második

¹¹ Vö. ibid. pp. 219–256.

¹² Dobay Ádám: A mester és tanítványai. *Filmvilág* (2017) no. 5. p. 30.

felében, a fantáziavilág spontán beköszöntével megtörténjen a második, visszafordíthatatlan elhívás, immár a valódi Báró közreműködésével. Ami a beavatás stációját illeti, a *Kiki*-hez hasonlóan *A könyvek hercegében* is a szimbolikus erények elsajátítása, a szerelem megváltó érzésével elegyülő alkotásvágy és ihletettség elnyerése, vagyis egyfajta spirituális megújulás a tét, amely a realitás talaján egy öntudatosodó kamaszlány felnövését jelképezi. A mitologizáló konvenciók részletesebb vizsgálatára azonban csak a következő fejezetben teszünk kísérletet.

Miyazaki mitologizáló felnövekedéstörténetei

A mitologizáló felnövekedéstörténetek vizsgálatához indulásképpen nézzük meg közelebbről, snittről snittre, jelenetről jelenetre a *Chihiro szellemországban* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) első tizenöt percét. Az Ogino család költözik, épp úton vannak új, vidéki házukhoz. A kis Chihiro unottan fekszik az autó hátsó ülésén, és azon kesereg, hogy hátra kellett hagynia régi barátait.¹³ Az apa talán eltévesztette a lehajtót,¹⁴ ezért úgy dönt, inkább egy erdei úton próbálja megközelíteni a házat. A széles csapást egy kopott *torii*,¹⁵ apró, üres szentélyek (*hokorák*) és moha fedte sintó kőszobrok (az utazókat védő

shakujinok, másként *dōsojinok*) szegélyezik.¹⁶ Az autó útját is hasonló, kétarcú kapuvédő szobor¹⁷ állja el egy szűk, sötét alagút szájában. Miután átkelnek a hosszú járaton,¹⁸ s egy kihalt várótermen áthaladva kiérnek a szabadba,¹⁹ az ódzkodó Chihirót kísérteties szellő készíti továbbhaladásra. Kisvártatva egy első látásra elhagyatottnak tűnő városba érkeznek. Miközben az orrát és korgó gyomrát követő apa kiszolgálja magát és feleségét egy kifőzde ínycsiklandozó ételekkel roskadásig megrakott pultjánál, Chihiro felfedezi magának az élettelen várost. Hamarosan besötétedik, amikor is a lányt menekülésre szólítja fel egy helyinek látszó fiú, az első hús-vér alak a városban,²⁰ akivel Chihiro egy roppant épülethez vezető hídon találkozik. A díszes palotának tetsző, forrássokkal és patakokkal övezett fürdőház (*onsen*) kéménye sötét füstöt okád a magasba.²¹

A napnyugta után megelevenedő város utcáin Chihiro átlátszó, fekete árnyalakok (*kamik*²²) közt szalmozva rohan vissza a kifőzdéhez, ahol rémülettel vegyes undorral konstatálja, hogy szülei disznóvá változtak. Mindeközben misztikus vendégek tömkelege árasztja el a várost (*zoumen*-maszkos *kasuga-samák* és *oni*-maszkos démonok). Miután megbizonyosodik róla, hogy nincs visszaút, Chihiro arra lesz figyelmes, hogy teste kezd át-tetszővé válni. Ijesztő állapotát csak Haku, a hídon megismert fiú adománya, egy kis piros bogó elfogyasztása mulasztja el: „Ha nem eszel semmit, ami ebből a világból

13 Az egzisztenciális határhelyzet.

14 Véletlennek tűnő isteni beavatkozás.

15 Sintó kapu, az első bejárat a szentélyhez vezető úton.

16 Az első határátlépés. A sintó szimbólumok az *ikai*, azaz a „másik világ” határait jelzik. Lásd Okuyama Yoshiko: *Japanese Mythology in Film. A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham–Boulder–New York–London: Lexington Books, 2015. pp. 99–100.

17 Őrzőkö. A *Chihiro* kétarcú *dōsojin*-szobra hasonlatos azokhoz a nagyjából egy méter magas, Takatoriban található Majomkövekhez (*Saru-ishi*), amelyek egykoron mezőőrző bálványok lehettek. Vö. Kidder, Edward: *Az ősi japán*. Budapest: Helikon Kiadó, 1987. p. 114.

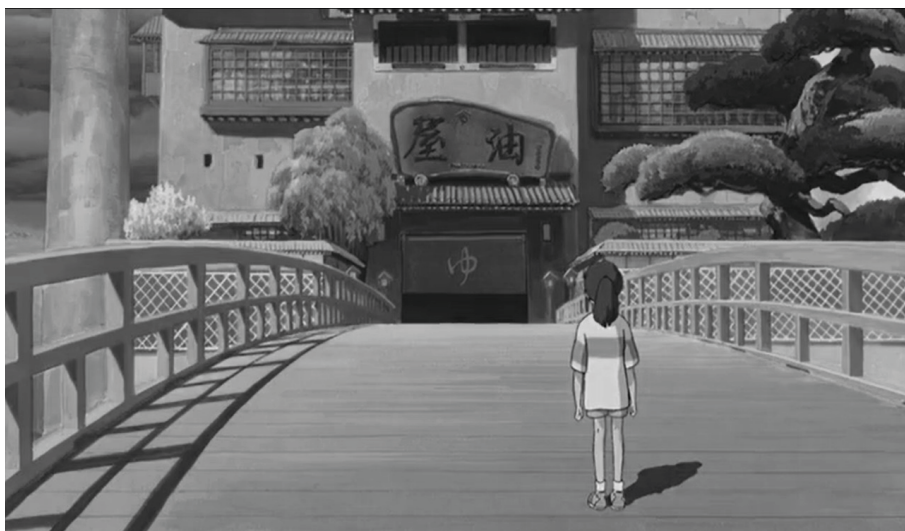
18 A második határátlépés, a szellemvilág küszöbe.

19 A váróteremben látható színes körablak a buddhista eredetű manji (szvasztika) korongját és az életkereket idézi meg. Hasonló szimbólum jelenik meg *A vándorló palotában* (*Hauru no ugoku shiro*, 2006), a steampunk mechajármű bejáratí ajtaja feletti jelzőtárcsa képében. Az óvó és szerencsehozó *manji* karjai (környegedei) a négy égtájat, az élet nagy körforgását (szamszará) és a teljességet jelképezik jelen esetben a négy égtájat védő állatok, másként a Négy Mennyei Király színeivel.

20 A hírnök, aki egyúttal hősrünk első természetfeletti segítője lesz.

21 Az *onsen* mint Világköldök.

22 Felsőbbrendű szellemeket, istenségeket jelölő szó Japánban. Jelentése „fő”, „felső”.



Chihiro szellemországban
(2001)

való, eltűnsz.”²³ Chihiro megbízik a segítőkész fiúban,²⁴ aki az éledező fürdőházba vezető hidon át végérvényesen bekíséri hősnönket a szellemvilágba.²⁵

Elszakadás – a hős útra kel

A *Chihiro szellemországban* első negyedórja mintaszerűen mutatja be a mitikus elszakadás vagy elhivatás stációját.²⁶ Ahogyan Joseph Campbell fogalmaz a pszichoanalízis vívmányaira támaszkodó mitológiaanalízis-gyűjteményében, az először 1949-ben megjelent *Az ezerarcú hősben*: „A mitológiai utazás első stációja – amelyet kalandra

hívásnak neveztünk – azt jelzi, hogy a végzet működésbe lépett, a sors megszólította a hőst, és ezzel spirituális középpontja a társadalom korlátai közül áthelyeződött a nagy ismeretlenbe. Ez a veszéllyel terhes, ugyanakkor kincsekkel kecsegtető világ a legkülönbözőbb formákban jelenik meg: távoli ország, erdő, elveszett birodalom a föld alatt, a tenger mélyén vagy a felhők felett; titokzatos sziget, szédítő hegytető vagy mély álom. Akárhol is van, ez a hely a furcsán mozgékony és alakváltoztató lények, a kimondhatatlan kínok, az emberfeletti tettek és az elképzelhetetlen örömök forrása.”²⁷

Campbell nem kevesebbet állít művében, mint hogy a világ mitológiai és tündérmesei hagyományai kultúrákon át-

23 Ahhoz, hogy a varázsvilág részévé váljon, Carroll 1865-ös klasszikusában Alice-nek is bele kellett kóstolnia Csodaország italába és edelélébe. Nem véletlen, hogy Miyazaki műveit következetesen hasonlítgatják az *Alice Csodaországban* és az *Óz, a nagy varázsló* történeteire. Alice és Dorothy kalandjai szervesen illeszkednek a monomitikus hagyományba. Vö. Varró Attila: *A nyúl üregén át. Filmvilág* (2005) no. 12. pp. 16–17.

24 Később Haku egy rizslabdát (*onigiri*) ad Chihirónak, amely a lány számára az otthonosság érzését csempészi a kísérteties világba. Lásd Napier: *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. p. 187.; ill. Okuyama: *Japanese Mythology in Film. A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. pp. 105–106.

25 A végső határátlépés, a szellemvilág második küszöbe.

26 Jelen tanulmányban nem tárgyalom a Ghibli valamennyi mitologikus felnövekedéstörténetét, de az itt taglaltakon túl az alábbi művek vizsgálatához hasznos útmutató lehet a campbelli monomitosz-elmélet: *Laputa – Az égi palota* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986, r.: Miyazaki Hayao); *Macskák királysága* (*Neko no ongaeshi*, 2002, r.: Morita Hiroyuki); *Földtenger varázslója* (*Gedo senki*, 2006, r.: Miyazaki Gorō); *Ponyo a tengerparti sziklán* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008, r.: Miyazaki Hayao); *Kaguya hercegnő története* (*Kaguya-hime no monogatari*, 2013, r.: Takahata Isao).

27 Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 72.

ívelően tanúsítják: valamennyi mítosz és népmese egyazon mononarratívából táplálkozik.²⁸ Az elszakadás (elindulás vagy kalandra hívás) a monomitikus hős útjának legelső stációja, amikor is „feltárul egy rejtett világ, és szereplőnk olyan erővel kerül kapcsolatba, amelyek működését nem értjük igazán. [...] A hétköznapi élet ismerős horizontja már szűknek bizonyul; a megszokott, régi gondolatok és érzelmi viszonyok már nem állják meg a helyüket; elérkezett a küszöb átlépésének ideje.”²⁹

Miyazaki mitológizáló felnövekedéstörténeteinek kezdetén hőseink mindig egy konkrét egzisztenciális határhelyzettel szembesülnek: Chihiróhoz hasonlóan a *Totoro* lánykájának és *A fiú és a szürke gém* (*Kimitachi wa dō ikiruka*, 2023) Mahitójának is a költözéssel, a beilleszkedéstől való félelemmel kell szembenéznük; a *Totoro* testvérpárjának emellett anyjuk elvesztésének félelmével, Mahitónak pedig anyja halálával kell megbirkóznia.³⁰ Ezek a határhelyzetek természetes katalizátorként hatnak a gyermekhősök pszichéjére, és segítenek nekik abban, hogy – mintegy menekülve a való élet kihívásai elől – átlépjék a fantáziavilágok küszöbét.

Ahogy Campbell fogalmaz: „Az elhivatás jellegzetes körülmények között zajlik, tipikusan a sötét erdő mélyén, egy hatalmas fánál, csobogó patak partján, ahol egy jelentéktelennek tűnő, akár csúnya figura jelenik meg a sorsfordító pillanatban. [...] A hírnök, aki a kalandra szólít fel, gyakran ezért sötét, visszataszító, rémítő, akit a világ gonosznak tart [...]. Máskor a hírnök valamilyen állat, [...] a bennünk lakozó, elnyomott, ösztönös termékenységet képviselve, vagy éppen egy lepelbe burkolt, misztikus alak, maga az ismeretlenség.”³¹ Természetesen egyéni beállítódás, érettség vagy érzékenység kérdése, „hogyan jelenik meg spontán a hírnök alakja az átalakulásra kész pszichében”.³² Miyazakinál a hírnök figurája legtöbbször

idomul a hős életkorához, életkori sajátosságainak megfelelő fantáziájához. A *Totoro* varázsvilágának éppúgy előhírnökei a lakatlan házakat benépesítő koromgolyócskák (*susuwatari*), mint a kis méretű (*chibi* és *chu*) totorók, akik elvezetik Meit a kámforfa gyökeréhez;³³ a *Chihiróban*, noha több határátlépésnek is szemtanúi lehetünk, az androgün Haku veszi fel a hírnök (egyúttal a természetfeletti segítő) szerepét, egy kamaszbőrbe bújt folyamisten, aki később a lány mitikus párjává válik. *A fiú és a szürke gém* kalandra szólító hírnöke a Mahito szemében egyre inkább antropomorfizálódó nagy testű vízmadár, amely a sikeres elhivatás után a maga visszataszító átváltozásában végül lelepleződik és varázstalanodik.

A hírnök vagy küldönc, miután beteljesítette feladatát, vagy lényegtelen szereplővé válik és eltűnik (mint a *Totoróban* és *A könyvek hercege*ben), vagy főhősünk segítő társául szegődik a kalandban (miként a *Chihiróban* Haku, *A fiú és a szürke gém*ben az antropomorf gém, *A vándorló palotában* [*Hauru no ugoku shiro*, 2006] pedig Répafej, a madárijesztő).

Az elhivatás azonban nem megy mindig olyan gyorsan, mint azt a *Chihiróban* láthattuk. Noha a *Totoro* kísértetiesen hasonlóan kezdődik – ugyanúgy egy sintó kapu (*torii*) mögött nyíló erdei úton át érkezünk meg a beköltözőkre váró vidéki házhoz, jelképezvén az első határátlépést –, a varázserdő titkai sokkal türelmesebben és kisebb léptékben mutatkoznak meg, mint Chihiro zsúfolt szellemvilágának talányai. Mahito elhivatása sem megy karikacsapásra, jól láthatóan Miyazakit sokkal jobban érdekli a fiú múltját beárnyékoló tragédia (anyja halála), mint Chihiro költözés miatti lehangoltsága. Mahito szorongó hétköznapijainak, önsebzésének, illetve titokzatos új anyjának (egyben nagynénjének) bemutatása gondosan megágyaz annak, hogy a fiú varázsvilágban megtett útja az anyakere-

28 Campbell a jungi kollektív tudattalan fogalmára támaszkodik. Lásd Jung, C. G.: *Az archetípusok és a kollektív tudattalan*. Budapest: Scolar Kiadó, 2020. pp. 51–61.

29 Campbell: *Az ezerarcú hős*. pp. 65–66.

30 És folytathatnánk a sort: a *Kikiben* és *A vándorló palotában* hősnőink épp csak kilépnek a nagybetűs Életbe, megpróbálnak érvényesülni a felnőttek világában.

31 Campbell: *Az ezerarcú hős*. pp. 66–68.

32 *ibid.* p. 69.

33 Amikor Mei először találkozik Totoróval, békésen elszenderül a bundás hasán. Totoro kuckója az anyaméh melegségével és nyugalomával fogadja a kislányt, aki a kórházban fekvő anyja után vágyakozik. A mitológiai anyaméhszimbólumról ld. Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 105.

sés allegóriájává válhasson. Mahito eleinte nem válaszol az elhivatásra. Campbell szavaival: „A való életben éppúgy előfordul, mint a mítoszokban és mesékben, hogy a kalandra hívás válasz nélkül marad; mi sem könnyebb ugyanis, mint másfelé fordulni, és figyelmen kívül hagyni az elhivatást.”³⁴ Csakhogy az elhivatás visszautasítása soha nem megoldás. A legkülönbözőbb kultúrák mítoszai és népmeséi mind világossá teszik, „hogy a kalandra hívás visszautasítása alapvetően annak az elutasítása, ami a hős saját érdekében állna”.³⁵ Mahito hiába vonakodik, a varázsvilág kiválasztotta őt, s az első jelek után fölősegesen próbál visszatérni megszokott életéhez, a természetfeletti vonzása már nem eresztí: „Egyre erősebb és egyértelműbb jelek követik egymást, amíg az elhivatást már nem lehet többé elutasítani.”³⁶

A varázsvilág küszöbének átlépése sosem történik véletlenül, s mindig az önmegsemmisítés egyik formája: „[...] a hős befelé indul el, az újjászületés felé. Eltűnése ahhoz hasonlatos, mint amikor a hívó átlépi a templom kapuját.”³⁷ A küszöbön csakis az egójától megszabadult hős léphet át: „Mint az ég felé szálló áldozati füst a nap kapujában, úgy halad át az egójától megszabadult hős a világ határán [...]”.³⁸ A jelképes küszöb (vagy küszöbök) átlépését Miyazaki mitologizáló felnövekedéstörténeteiben rendszerint egy sötét alagúton való átkelés szimbolizálja, miként azt a *Chihiro* is példázta. Hasonló alagúton át, egy, az ősi tudást jelképező, poros könyvtárfolyosón keresztül jut be a felmenője által építtetett misztikus toronyba Mahito is – a bejárat kőboltozatára a „*fecemi la divina potestate*” szavakat vésték, megidézve Dante Isteni színjátékát és a pokol kapuját –, a *Totoro*-ban pedig a bokrok labirintusán és a kámforfa üregein át vezet az út a másik világba.

A küszöb őrzői, legyenek azok szárnyas bikák, rémisztő vízköpők vagy sintó kőszobrok, távol tartanak mindenkit, aki nem áll készen a találkozásra a belső csenddel:

„[...] amikor a hívó belép a templom kapuján, átváltozáson megy keresztül. Világi szerepét a kapun kívül hagyja, levedli, mint kígyó a bőrét. Mihelyst a kapun belül van, igazából meghalt az idő számára, és visszatért a Világ Méhébe, a Világköldökhöz, a Földi Paradicsomba.”³⁹

A Világköldök

Campbell megfogalmazásában a Világköldök a folyamatos teremtés jelképe: „Áldás, étel és energia: ezek áramlása élteti a teremtett világot [...]. Az áradat egy láthatatlan forrásból ered, és az univerzum szimbolikus körének középpontjában lép be világunkba. Ez a Buddha legendájában az Elmozdíthatatlan Hely, amely körül úgymond a világ forog. [...] Az élet fája, vagyis maga az univerzum ebből a pontból ered, és a tápláló sötétségben gyökerezik; az aranyló napmadár a csúcán fészkel; lábainál egy kifogyhatatlan forrás bugyog a felszínre.”⁴⁰

Miyazaki mitologizáló felnövekedéstörténeteiben a kifogyhatatlan áramlást becsatornázó, az élet körforgásának kezdő és végpontját jelképező Világköldök igen könnyen beazonosítható, legyen az *Totoro* óriási kámforfája, *Chihiro* szellemországának fürdőháza vagy éppen Mahito ősenek földöntúli tornya. A *vándorló palota* tüzdemona, *Calcifer*, aki az égből szállt alá, hogy oltalmazza *Hawl*, a varázsló szívét, mitikus üzemanyagként működteti a Világköldököt: „A tűzhely lángját fellobbantó napsugár az isteni energia és a föld méhének kommunikációját szimbolizálja [...]. A nap kapuján keresztül folyamatos az energia áramlása. Isten ezen keresztül száll alá, az ember pedig ezen keresztül emelkedik a mennyekbe.”⁴¹

A Világköldök tehát az univerzum centruma, hatása mindenütt jelenlévő, hőseink számára pedig egyaránt jelenthet védelmező pontot, menedéket (*Totoro*, *A vándorló*

34 Campbell: *Az ezerarcú hős*, p. 74.

35 *ibid.*

36 *ibid.* p. 70.

37 *ibid.* p. 108.

38 *ibid.* p. 105.

39 *ibid.* p. 109.

40 *ibid.* p. 54.

41 *ibid.* p. 57.

palota), válhat mitikus próbatételek helyszínéül (*Chihiro*), s lehet minden titkok őrzője (*A fiú és a szürke gém*).

A Ghibli mitologizáló darabjaiban a Világköldök és a felfelé törekvés aktusa rendszerint egymásra vetül. A felfelé törekvés a mitologizáló narratívákban mindig szimbolikus jelentéssel bír: legyen az az égisz éró paszuly, a Végzet Hegye vagy a Setét Torony, hőseinket vonzza a Világköldök, el kell érniük és meg kell mászniuk a meredélyt. A felfelé törekvés a tudás és a bölcsesség megszerzése – közvetve a megváltás – utáni vágy kifejeződése. A *Totoro* fruskái előtt égbe törő kámförgepaszuly a természet megállíthatatlan körforgását és a termékenység mindent átható lényegét jelképezi; *Chihirónak* a fűtőházból indulva, társadalmi rangját (egóját) levetve, lentől felfelé kell megismernie az *onsen* hierarchikus társadalmát; *Mahitónak* ugyancsak fel kell érnie a varázstorony legfelső szintjére, ahonnan mitikus őse istenként tekint le rá.

Beavatás – próbatételek és megváltás

Miután megtörténtek a gyakran többszörös határátlépések, s hősünk végérvényesen átlépte a varázsvilág küszöbét, kezdetét veszi a beavatás stációja. Campbell szavaival: „Akár apróság, akár nagy horderejű dolog, bármely életkorban és az élet bármely területén az elhivatással mindig felgördül a függöny, és kezdetét veszi egyfajta misztikus átalakulás – a spirituális beavatás rítusa, amelynek végső stációja a halál és az újjászületés.”⁴²

Az istenek veszélyes arcát felfedő stáció legtöbbször jelképes próbatételekkel hívja ki hősünk képességeit. „Miután átlépte a küszöböt, a hős egy álombéli tájon halad

tovább, különös és bizonytalan formák között, ahol egy sor próbatételt kell kiállnia. Ez a mitikus kaland legizgalmasabb szakasza. [...] A hőst titokban védmezik a kapott tanácsok, amulettek, a korábban megismert természetfeletti segítő titkos követői.”⁴³

A próbatételeknek mindig tétje van: a *Totoro* lánykái beteg anyjuknak keresnek gyógyírt a varázserdőben, amit majd egy cső kukorica formájában juttatnak el hozzá;⁴⁴ *Chihirónak* a szüleit kell megváltania, akiket Miyazaki a fogyasztói társadalom pikírt kritikájaként disznóvá változtatott; *A vándorló palota* Sophie-ja a fiatalságát akarja visszanyerni, s természetesen a szerelem megváltó erejével győzi le az őt sújtó átkot (Miyazaki e műve egy bizarrul kicsavart coming-of-age történet). *Mahito* mitikus próbatételei a gyászfeldolgozás szakaszait tárják elénk: felnövésének feltétele halott anyja elengedése. Próbátételei egyúttal megpróbáltatások: „A megpróbáltatás az első küszöb átlépésénél kibontakozó probléma elmélyülése, és még mindig nyitott a kérdés: Képes-e elpusztítani önmagát az ego?”⁴⁵ *A fiú és a szürke gém*, valamint a *Totoro* történetében különös jelentősége van a távolodó vagy elveszett anyafigurának, aki mindkét fantáziavilágban archetípusként, elérhetetlen Magna Materként lép elő.⁴⁶ „Az Egyetemes Anya mitológiai alakja jeleníti meg a kozmoszban a legelső, tápláló és védelmező jelenlét női attribútumát. A fantázia elsősorban spontán természetű; szoros és nyilvánvaló összefüggés van ugyanis a kisgyermeknek az anyjához [...] fűződő viszonya között.”⁴⁷

Miyazaki a gyermeki létben látja a megváltás erejét. Műveiben a megváltás rendszerint többszöri esemény, ikonográfiája pedig elsődlegesen a sintóból merít.⁴⁸ A realitás síkján akár traumafeldolgozásról van szó (*Totoro*,

42 *ibid.* p. 65.

43 *ibid.* p. 113.

44 Az óvó és gyógyító talizmánok sokféle formát ölthetnek: lehetnek bambuszlevélbe tekert, termékenységet jelképező makkok (*Totoro*), lehet egy boszorkány varázsszöprűje (*Kiki*), drágakő (*A könyvek hercege*), lelkeket purifikáló gyógynövénygombóc (*niga-dango*), netán egy hajgumi (*Chihiro*).

45 Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 123.

46 Az anyaarchetípusról ld. Jung: *Az archetípusok és a kollektív tudattalan*. pp. 85–114. Ugyanilyen jelképes lehet az apával való szembesülés és megbékélés a varázsvilágban.

47 Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 128.

48 Miyazakinál a megváltás egyúttal megtisztulás is, gondoljunk csak a mocsárlény megfürdetésére a *Chihiróban*, ami a sintó purifikáló szertartását idézi meg (egszersmind a modern ökotudatosság igényével). Vö. Teszár Dávid: A repülés művészete. *Filmvilág* (2007) no. 10. pp. 28–32. A tisztálkodás sintó rítusa az otthonosság érzésével párosul a *Szentjánosbogarak sírjában* és a *Totoróban*.



A fiú és a szürke gém (2023)

A *fiú és a szürke gém*), akár az önbecsülés visszaszerzéséről (*Kiki, A könyvek hercege*), netán a szerelem utáni vágyról (*Chihiro, A vándorló palota*), a monomitikus hagyomány úgy diktálja, hogy a hős megdicsőüljön, mert újjászületése csak úgy teljesezhet be. A *Totoro* pulyái az óriás varázslény hátán, a szelek szárnyán magasztosulnak fel, Chihiro Hakut megváltva, ugyancsak repülve dicsőül meg. Kikit és Sophie-t a szerelem váltja meg, Mahito pedig anyja karjaiban, majd ősapjánál, egy időn túli világban üdvözlül meg: „Mint maga a Buddha, ez az istenszerű lény is az isteni állapot formája, akihez a hős elérkezik, miután a tudatlanságból eredő félelmet végképp legyőzte.”⁴⁹

Visszatérés – a végső adomány

52

A körnek be kell zárulnia. A mágikus menekülés során vagy a természetfeletti kísérők utolsó közbenjárásával a hős átlépi a visszatérés küszöbét, és visszanyeri egóját – így lesz Senből újra Chihiro, Sophie-ból fiatal lány, Mahitóból pedig átlagos kamasz.⁵⁰ Ahogy Campbell írja: „A hős

teljesítette küldetését: behatolt egészen a forrásig, vagy elnyerte valamilyen [...] lény áldását; a kaland viszont még nem ért véget, hiszen vissza is kell térnie az életformáló jutalommal [...] az emberek világába, ahol a megszerzett adomány elősegíti majd a közösség, a nemzet, az ország, a bolygó vagy a tízezer világ megújulását.”⁵¹

Legyen az valamiféle bőségszaru, a bölcsesség rúnái vagy a halhatatlanság elixírje, az életformáló jutalom, azaz a végső adomány, amelyet a hős magával hoz, arra hivatott, hogy változtasson a világon. Totoro magát a természetet ajándékozza a gyerekeknek: a kukorica tápláló termése mint a beteg anyának szánt gyógyír valóban bizakodással tölti el Satsukit és Meit. Miyazaki mitologizáló fikcióiban azonban a „község megújulása” ennél sokkal prózaibb formában lesz biztosítva. Mint említettem, Miyazaki a gyermeki létben látja a megváltás erejét, egészen pontosan abban, hogy kamasz hőseink jelképes kalandjukkal átlépik a felnőtté válás küszöbét. Innen nézve a végső adomány nem más, mint a megtermékenyített gyermeki szellem, amely készen áll a felnőtté válásra.⁵²

49 Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 170. Takahata utolsó filmjében Kaguya hercegnő szó szerint a felhők szárnyán leereszkedő Buddhához tér vissza. A mű a tizedik századi *A bambuszgyűjtő öregember meséinek* (*Taketori monogatari*) feldolgozása.

50 Ugyancsak a sintó egyik megtisztulásritusát idézi Mahito hazatérése: vele együtt ezernyi törpepapagáj röppen ki a szabadba a visszatérés küszöbét jelképező alagútból. Vö. Satori Bhante: *A sintozimus*. p. 84.

51 Campbell: *Az ezerarcú hős*. p. 219.

52 A karakterek hajában, hajviseletében – japánul *kami*, amely talán nem véletlenül homonim a sintó szellemeit jelölő *kami* kifejezéssel – történő változás fontos jelentéseket hordozhat. Chihiro Zenibától kapott hajgumija, az azzal felkötött kontya, a visszafiatalozó

Chihiro, miután megváltotta Hakut, és felszabadította disznóvá változott szüleit, visszatér a szellemvilág küszöbét jelképező sötét, szűk alagúthoz. Szülei már várják, integetnek neki, majd ledorgálják, amiért elcsavargott. A lány persze furcsállja, hogy ők nem emlékeznek semmire. A szürke homályból kiérve Chihiro visszanéz az alagút tátongó szájára – felkötött hajában megcsillan a Zenibától kapott bibor hajgumi. A kamaszlány megtette első lépéseit a felnőtté válás útján.

Tanulmányomban a Studio Ghibli coming-of-age történetei kapcsán két fő irányzatot különböztettem meg. A realista felnövekedéstörténetek vonatkozásában felvázoltam a közös formai (flashback-dramaturgia, narráció, első személyű narrátor) és tematikus (pl. nosztalgia, kamaszkor, első szerelem) jegyek halmazát. A fantasztikus vagy mitologizáló felnövekedéstörténetek vizsgálatához Joseph Campbell monomitosz-elméletét hívtam segítségül, amellel érvelve, hogy a vonatkozó animációs filmekben a coming-of-age műfaja sajátos mitológiai térbe terelődik, azaz keveredik a fantasy különböző alműfajaival (low fantasy [*Totoro*, *Chihiro*, *A fiú és a szürke gém*], fairytale fantasy [*Kiki*], steampunk fantasy [*A vándorló palota*]). A realista és a fantasztikus felnövekedéstörténetek közötti leglényegibb különbség az, hogy míg előbbieket hagyományos értelemben vett romantikus-realista hősöket vonultatnak fel, addig az utóbbiak következetesen mitológiai hősöket állítanak a középpontba, példaértékűen reprezentálva a mitológiai hős útjának hármas felosztását: az elszakadás, a beavatás és a visszatérés fázisait. A különbségek ellenére a realista és a fantasztikus Ghibli-filmek együttesen tanúsítják: a nagynevű japán stúdió immár négy évtizede készít sikeres filmeket felnövésről és fiatalokról – nem csak fiataloknak.

Ábel Farkas

Studio Ghibli's coming-of-age stories

From realism to mythologising

Since its foundation in 1985, Studio Ghibli has produced twenty-four feature films, at least ten of which can be linked to the coming-of-age genre. Two main trends can be distinguished, the realistic and the fantastic (or mythologising). In my study, I have attempted to present these two trends, pointing out that the films belonging to the first one are linked by thematic similarity and formal realism, while those films belonging to the other have mythologising narrative elements in common. To examine mythologising coming-of-age fictions, I drew on the findings of Campbell's monomyth theory, arguing that the genre of coming-of-age in the relevant animated films is situated in a specific mythological space and accurately represents the triple division of the mythological hero's journey: the stages of Separation, Initiation and Return.