

Pusztai Beáta

Távol, és mégis közel

Az interkulturális adaptáció problémája a Romeo x Juliet (2007) című japán rajzfilmsorozatban

Oizaki Fumitosi 2007-ben bemutatásra került *Romeo x Juliet* című televíziós rajzfilmsorozata az interkulturális adaptáció jelenségének kiemelkedő példája, amennyiben zsenialitása éppen tökéletes kétarcúságában rejlik. Anyagkezelését apolaritás jellemzi, vagyis nem a „Nyugatot” látjuk a „Kelet” szűrőjén keresztül, s nem is fordítva, hanem olyannyira szervesen vegyíti magában a forrás- és a befogadó médium és kulturális közeg hagyományait, hogy képes „hű” maradni a dráma szellemiségéhez, miközben a fikció hatalmáról értekezik, és a modern japán társadalomról mond ítéletet. „Maszkokat” visel, akárcsak (Neo) Verona arisztokratái a díszes báli forgatagban, akár a japán emberek mindennapi társas érintkezéseik során. Ez a kettősség a mű szerkezetében, cselekményében és vizuális kidolgozásában egyaránt leképeződik: Oizaki egyfelől megtartja a shakespeare-i eredeti mélystruktúrát, majd ezt a vázat jellegzetesen japán vallási és társadalmi-történeti motívumokkal öltözteti fel; másfelől az elbeszélést segítő bizonyos *anime*-konvenciók¹ érvényesítésével alkotását beágyazza a hagyományos japán rajzfilmkorporuszba, ugyanakkor mások mellőzésével vagy megtörésével ki is emeli abból. Ezáltal a tragikus szerelmi történet egyszerre lesz ismerős és egzotikus – valami „távoli”, és mégis valami „közeli” – mind a japán, mind a tengerentúli közönség számára.

Jelen tanulmány arra vállalkozik, hogy feltárja a Nyugat–Kelet dichotómia működésének dinamikáját a *Romeo x Juliet*ben, a következő négy értelmezési szintet különítve el: mélystruktúra (cselekményváz), középréteg („üzenet”, lehetséges olvasatok), felszín (látványvilág) és az intertextualitás metaszintje (szövegközi utalások). Ennek megfelelően vizsgálja 1.) a dráma és az anime közt fellelhető dramaturgiai kapcsolatokat, 2.) a sorozatnak a japán kulturális közegben értelmezhető áthallásait (középréteg, felszín) és 3.) önreflexív jegyeit. Hogy a mű adaptációs lényegét ezeken keresztül megragadja, a dolgozat segítségül hívja Linda Hutcheon definíciós kísérletét. Hutcheon az adaptációs létmód feltételeit a variációs ismétlésben; az új célközönséghez alkalmazott, kreatív interpretációs folyamatban; és abban látja, hogy a feldolgozás felvállalt kapcsolatban áll eredetijével, mindazonáltal egy önálló, autonóm műalkotás, amely eredetijéhez képest semmiképpen nem alsóbbrendű – ami különösen érdekes egy olyan halhatatlan klasszikus esetében, mint William Shakespeare *Romeo és Júliája*.²

¹ Az *anime* és a *nihon'anime* szavak – az *anime*son (*animation*) angol kölcsönszó rövidüléseiként – a japán rajzfilm önmegnevezései.

² Hutcheon, Linda: *A Theory of Adaptation*, Routledge, New York, 2006, 1–32.

1. Dramaturgia és műfajiság

Párhuzamot tételezhetünk a *Romeo és Júlia* és a *Romeo x Juliet* között abból a tényből kiindulva, hogy mindegyik 24 egységre tagolódik. Ahhoz, hogy láthatóvá váljék, milyen módokon valósul meg a shakespeare-i fabula leképezése Oizaki filmjében, meg kell határoznunk az eredeti történet legfőbb fordulópontjait, amelyeknek „tükörképeit” keresni fogjuk a rajzfilmben. Romeo és Júlia találkozása Capuleték bálján (I/5.), esküvőjük (II/6.), Romeo száműzetése (III/1., III/5.-ben szökik Mantovába), Júlia tetszhalála (IV/5.) és a tragikus pár halála a Capulet-kriptában (V/3.) – vagyis az 5., 11., 12/16., 21. és 24. színeket jelöltük meg. Oizakinál a fenti pontok az 1/5. (az 1. részben találkoznak először, ám az 5.-ben lepleződik le Odin Rómeó előtt, ily módon ezt is egyfajta (újra)találkozásnak tekinthetjük), 11., 12. (ekkor fogják el Juliát, de csak a 16.-ban menekül Mantovába), 21. (Júlia sorsa a mártírhalál) és 24. epizódokra esnek – vagyis nem mutatnak komoly eltéréseket a drámabeli elhelyezkedéseikhez képest.³ Bravúr – és mindenképpen a tudatos szerkesztésmód bizonyítéka – az alkotók részéről, hogy az anime által játékba hozott új, a drámától idegen műfajokat és tematikákat is a shakespeare-i vázra fűzik fel: a fantasy, az akciófilm és a bosszúdráma egyaránt felvezetődik a bevezető epizódban, majd következetesen végigvonul a cselekmény egészén. A fantasztikus szál fordulópontjai az 1. (megteremtődik a rejtély: elhangzik az Escalus név, és feltételezhetjük valamiféle kapcsolatát a Capulet-házzal), 12. (a sorvadóban lévő óriásfa táplálja a világot), 21. (Júlia szembesül vele, hogy fel kell áldoznia magát a fának) és 24. részekre (kozmosz méretű harc, Júlia halála, a világ megmenekülése) esnek – ugyanazon ívet futja be, mint a dráma cselekménye; a bosszú- (2,8,12) és a hőstematika⁴ (1,6,19) pedig ezt a tengelyt „öleli körül”, dialektikusan váltakozva, végül pedig egymásba fonódva.

Megfigyelhetjük azt is, hogy a műfajiság szálai egyetlen pontban futnak össze. Ez a centrum pedig nem más, mint maga Júlia, aki a feldúsult műfaji közegben új dimenziókkal gazdagszik. Fiúruhába bújva, a szeleburdi Odinként (vígjáték) megteremti bíborköpenyes, álarcos hősi alteregóját, Akai Kazét, hogy megvédje az elesetteket Montague önkényuralmától (akció-/hősfilm).⁵ Ráadásul mint a balsorsú Capulet-dinasztia utolsó sarja, a bosszúálló szerepét is magára kell vennie; sőt kiderül, hogy föl kell áldoznia életét a világot összetartó óriásfának (fantasy). Láthatjuk, az aktualizált műfajok-tematikák mindegyikének Júlia a hőse. Ki tehát a rajzfilm főhőse?

³ Figyelemre méltó még a bál utáni jelenet éjjel az erkélyen, amelynek érdekessége, hogy az anime két „fél” erkélyjelenete közrefogja a drámabeli helyét, és éppen szimmetrikus arra nézve (4,7,10).

⁴ A tanulmány szerzője a „hősfilm” mint az akciófilm egy speciális a esetét értelmezi, középpontjában egy „hérosz” értelmében vett, – olykor emberfeletti képességekkel bíró – jótevő, igazságosztó hőssel.

⁵ A 7. epizód önkeresése egyrészt Lancelot halála felett érzett büntudatából következik, másrészt annak is tulajdonítható, hogy Juliának újra fel kell építenie személyiségét, mert annak egyensúlyát egyik alteregójának, Akai Kaze „halála” felborította.

Egy klasszikus elbeszélésre általában jellemző, hogy először a főhőssel találkozunk, és a történet folyamán őt „követve”, az ő szemszögéből nézzük és értékeljük az eseményeket; így az ő általa képviselt értékrendet tesszük magunkévá, amely értékrendnek a hős küldetésének sikerén keresztüli igazolását elvárjuk a múltól. Ezeket alapul véve, Oizaki főhőse határozottan Júlia, ellenben Shakespeare-é első látásra inkább Romeo. A rajzfilm úgy gondolkodik, hogy a szerelmi tematika jobban illik egy *sódzso*, azaz tinilányoknak készült, mint egy *sónen*,⁶ azaz tizenéves fiúknak szóló, animéhez; azonban nem a sztorit alkalmazza az új főszereplőhöz, hanem Júliát és környezetét formálja át úgy, hogy a lány tragikus hősként végigjárhassa ugyanazt az utat, amit a drámában Romeo. Azzal a gesztussal oldja föl tehát az ellentmondást, hogy „tükrözi” a dramaturgiát Júliára. Ő szerez előbb tudomást Rómeó származásáról, míg Rómeóra vár a kényszerházasság. Júlia a „bosszúálló”, ennél fogva ő kényszerül száműzetésbe, ő vív kardjával harcot életre-halálra, ezért megpróbáltatásainak ellensúlyozására is őmellette állnak végig kitartó támogatói, köztük az „elmés jóbarát”, akit Mercutio helyett itt maga Shakespeare (alias „Willy”) testesít meg. Azáltal, hogy a rajzfilm nyitószekvenciájában a néző Júliával találkozik, majd az ő oldalán éli meg a kalandok izgalmát, az ifjú szív megannyi szenvedélyeit és szenvedéseit, az ő gondolataiba és érzéseibe lát bele, illetve azáltal, hogy ő az, aki leginkább képes irányítani az eseményeket, „visszajukra fordulnak” a szerepek az animében.

Kérdéses azonban, hogy ezt a „szerepcserét” valóban tekinthetjük-e két azonos értékű főhősi pozíció cseréjének, ily módon a dráma viszonylatában megalapozatlan, pusztán önkényes változtatásnak. Az irodalmi műben Rómeót ismerjük meg először, és az ő tekintetével pillantjuk meg Júliát, ám Júlia az aktívabb fél, aki megpróbálja kezébe venni saját és szerelmese sorsát. Ellenben Romeo maga a megtestesült tehetetlenség és balszerencse, viszont amikor aktívan dönt és cselekszik (mindössze háromszor), mindannyiszor kihívja maga ellen a végzetet – a Herceg zárszavában fel is cserélődik a címbéli sorrend: „*For never was a story of more woe/Than this of Juliet and her Romeo*”.⁷ Tehát a tükrözés mint narratív megoldás csírája már Shakespeare drámájában is benne van, Oizaki csak elbillenti a mérleget, átcsúsztatva a hangsúlyt Júliára, miáltal ez nem egy önkényes torzítás az anime részéről: akarva-akaratlanul a dramaturgia szintjén tematizál egy olyan problémát, amely látens módon már az adaptálandó irodalmi műben is ott lapul.

Merészebb, ám következetesen végigvitt módosítás, hogy a rajzfilm jelentős kitérőket, epizódokat iktat be, lehetőséget adván szereplőinek, hogy jellemük fejlődjön: Rómeó hónapokat tölt a Gradiscabányákban, hogy megtapasztalja, milyen is a dolgos élet, a Palotán kívül;

⁶ *Manga* (japán képregény)/anime terminológia kifejezései. A japán szavak jelentése: *sódzso* = „fiatal lány”; *sónen* = „fiatal fiú”.

⁷ Mészöly Dezső fordításában nem érzékelhető a sorrend módosulása („*Mert könnyel jegyzi majd a krónika,/ Hogy' élt s halt Romeo és Júlia*”), ezért az angol eredetit idézem. Természetesen a *woe*-Romeo rím is közrejátszhatott a cserében, mindenesetre fölkelti az olvasóban azt az érzést, hogy valójában nem is Romeo birtokolta Júliát, hanem Júlia az ő Romeóját.

ellenben Romeo a dráma végén is éppoly elhamarkodottan hozza meg döntését, mint ahogyan a történet kezdetén Júlia fölváltja szívében Rozáliát. Az animációs változatban ezt a fajta, jórészt a karakterekből fakadó végzetszerűséget a jellemek fejlődéséből következően fel kell váltania egy másfajta fátumnak. A hősoket egy magasabb erők által való, régtől fogva létező és eleve való elrendeltségnek kell széjjeltépnie, amely a fantasztikumban gyökeredzik. A Neo Verona lebegő szigetét tápláló óriásfát, az Escalus-t ősidők óta a Capuletek vére táplálja, így Júliának akkor is életét kellene áldoznia, hogyha kedvese nem halna meg őelőtte.

A dráma mélysturktúrája átvételének gesztusa többféleképpen értelmezhető: lehet egy tiszteletteljes főhajtás William Shakespeare előtt; egy kísérlet a dráma „japanizálására”; vagy akár egy virtuóz játék az anime szerzőinek részéről arra nézvést, mennyit módosíthat a feldolgozás az eredeti művön, amíg az ellent nem kezd állni – noha a viszonyulás módja és célja eltérő, a kiindulópont minden esetben a shakespeare-i alkotás maga.

2. Kulturális utalások

2.1. Vallás – kamik és angyalok

A *Romeo x Juliet* antropológiai pontossággal tükrözi vissza a XX. század végi, XXI. század eleji japán vallási életet, annak sokszínűségével és a – sintót, buddhizmust, konfucianizmust, taoizmust, sámánizmust és népvallást magában feloldó – hagyományos szinkretizmust jellemző vallási toleranciának és együttműködésnek a kereszténységgel mint egy nyugatról érkező, idegen és kizárólagosságra törekvő vallással való alapvető összeférhetlenségéből fakadó visszasságaival egyetemben.⁸

A dráma keresztény motívumai a rajzfilmben háttérbe szorulnak, aminek oka az alkotók azon törekvésében ragadható meg, hogy a feldolgozást minél közelebb hozzák a célközönség világtapasztalatához – amely célkitűzést mint kreatív, ösztönző erőt Hutcheon az adaptációs folyamat egyik alapvető tulajdonságaként azonosít. A shakespeare-i mű tradicionális japán hitvilághoz való alkalmazását két oldalról, a hit tagadása és (helyre)állítása felől közelíthetjük meg: a befogadók egyfelől nem keresztények, másfelől sintoisták-buddhisták. Ennek megfelelően az anime ezt a konformitást egyrészt a keresztény elemek törlésével, kiüresítésével vagy absztrahálásával, másrészt a kami-hit megjelenítésével és a sintó emberképre való reflexió segítségével éri el.

Az elhagyás legszembetűnőbb példája Lőrinc barát karakterének kiiktatása és helyette egy korrump pap felléptetése, ami negatív képet fest a film-ben csupán egyetlen kétszínű, aljas figura által képviselt, így kényszerűen vele azonosított keresztény egyházzal; amit némileg tompít Rómeó anyja, Portia alakja, aki a laikus, ám hitbuzgó keresztény megtestesítője, valamint a keresztény vallásnak egy fiktív vallással való behelyettesítése. A kiüresítés technikája a két esküvő ábrázolásában érhető tetten: míg a két hős

⁸ Hendry, Joy: *Understanding Japanese Society*, RoutledgeCurzon, London, 2003 (3. kiadás), 139.

egy elhagyatott, romos templom oltáránál fogad egymásnak örök hűséget, addig az ő boldogságukat helyettük beteljesítő pár, Cordelia és Benvolio esküvőjét Willy celebrálja. Bár a hűségfogadalom a későbbiekben mind Júlia, mind Rómeó számára fontos motiváló erővé válik, mindkét esetben a keresztény házasságkötés lényegvesztését, pusztá formáságokra való redukálódását, romantikus egzotikumma degradálódását látjuk: a hajdani Capulet-ház tisztaságát és a fiatalok szerelmét egyidejűleg kifejező íriszvirágoktól körülölelt rom csupán hangulati kellék ugyanúgy, mint a templom és az álpap; a nem hívő keresztény közönség számára bizonyosan unalmasnak és fölöslegesnek ható szertartás pedig mindkét alkalommal teljesen kimarad. Cordeliáék esküvője a modern japán társadalom egy ambivalens jelenségére, a keresztény szertartást imitáló „kápolnaesküvők” divatjára is rávilágít; egyidejűleg érvényesítve és karikírozva azt a múlt század vége óta nagy népszerűségnek örvendő szokást, miszerint a keresztény egyházi esküvő egyfajta szolgáltatás, amelyet vallási hovatartozásra való tekintet nélkül, bárki igénybe vehet, ezért nem több színjátéknál.⁹ A jelenség „kórképének” pikantériáját pedig maga Willy adja. Akárki belebújhatott volna ugyanis a papi reverendába, ezt mégis az eredeti mű szerzőjének fikcióbeli alakmása tette, ezáltal egyrészt nyomatékosítva az esemény teátralitását, másrészt erősítve a szereplői sorsát kezében tartani igyekvő író (hovatovább, rendező!) képzetét, állandó kapcsolatot teremtve ezáltal a fikciók, azok szerzői és befogadói között.

Az elvonatkoztatás egy komplexebb, kétlépcsős stratégia, amit legszemléletesebben a cselekményvilágban minduntalan visszatérő angyalszobrok illusztrálnak. Első lépésben az elbeszélés a halmozás eszközével fosztja meg az angyalokat eredeti jelentésüktől, hiszen éppen mindenütt jelenvalóságuk miatt veszítik el jelentőségüket, és olvadnak bele a háttérbe, silányulnak díszletelemekké. Majd miután elszakítottak vallási jelentésüktől, a szobrok új jelentésrétegekkel telítődhetnek – a jelentéses és a jelentéstől mentes szoborhasználat kettőssége két fontos következménnyel jár, mivel a konkrét vallásinak erkölcsi-fogalmivá (szánalom, könyörület, féltés) általánosítása mellett a kiemelt dramaturgiai pontokon, kiélezett élethelyzetekben elhelyezett, szereppel bíró angyalszobrok erejét is fokozza. Tehát a kiüresítés azért történik, hogy – bár elvonatkoztatva tőle, mégis megtartva egy metaforikus kapcsolatot a kereszténység fikcióbeli megfelelőjével – az angyalszoborhoz újabb, egyedi konnotációk társuljanak. Ily módon a jelentéses angyalszobrok ötféle használatát különíthetjük el, lehetséges átfedésekkel:

- 1.) jellemábrázoló (Capulet-család, Portia, Júlia; velük szemben a zsarnok Montague kastélyát dárdát tartó szárnyas lovak őrzik, mintegy az angyalok ellenpontjaiként);
- 2.) dramaturgiailag szituált, párhuzamos (a félelem, a féltés és a remény hármasságát magában hordozó angyal a rácok mögött, a „börtönébe” belépő Rómeó hintaján [14.]; a meghasadt dombormű mint a világ széthullásának, Júlia fenyegető végzetének, vágyai és kötelességei között való őrlődésének leképezője [21.]

3.) dramaturgiailag szituált, ellentétező (az elbeszélő Tybalt és Montague egybefolyó flashbackrészeleiről a kormányzó jelenbéli romlottságát ellenpontozandó – egyúttal egykori ártatlanságára a nézőt folyamatosan emlékeztetendő – angyalszobrokra vág vissza [17.]);

4.) asszociatív (a Rómeó és Júlia sorsát végigkísérő Sors, amely egyszer „ör-angyalként” óvja őket, máskor kegyetlenül lesújt rájuk);

5.) végül az angyalok egy része szerzői kommentárnak is tekinthető: a szülei összezúzott sírköve előtt térdeplő, a vizuálisan a ledőlt oszlopok keretei közé szorított Júlia végzetes elhatározását egy, a telihold felé fordulva könyörgő, Júliáért imádkozó, az Ég oltalmát kérő – átvitt értelemben „megszemélyesített” – angyalszobor egyszerre példázza a szituációba ágyazott alkalmazást és a mesélő (valamint a néző) kívánságainak kivetítését (21.).

Az őshonos japán természetvallás, a sintó beemelése a cselekményvilágba elsősorban a kami-hiten keresztül valósul meg. Hiszen nemcsak, hogy megjelennek a mitológia részét képező, kamiként (istenségként) tisztelt természeti tárgyak (Escalus óriásfa, amit Tybalt *megaminak*, istennőnek nevez) és szellemlények (Ophelia), illetve az ártó démonok, hanem a közöttük, valamint a köztük és az emberek között a japán vallási tudatban tételezett átjárhatóság (ezzel együtt a kamik ambivalens természete) is tematizálódik az animében. Az emberiség bűnei miatt sorvadásnak indult Escalus sorsa fölött érzett elkeseredése és dühe révén démonná vált Ophelia, a fa egykori őrző kamija próbálja Júliát az új Escalusszá, azaz egy új kamivá változtatni – istenségből ártó szellem, halandóból istenség válik.

A sintó gondolkodás közvetett módon az emberi makulátlanság tanán keresztül is megnyilvánul. Ez a képzet az idők során egy markáns animekonvenció létrejöttéhez is hozzájárult. Mivel nem létezik semmiféle eredendő bűn, nincsen eleve gonosz ember, hanem a makulátlannak született embert a társadalom piszkolja be, ezért a filmnek meg kell mutatnia, hogy a főhőssel, Júliával szembenálló „rosszak” egykor maguk is „jók”, ártatlanok voltak, csupán a körülmények, az őket ért csapások és a bosszúvágy tették őket olyanokká, amilyenek: erre szolgálnak a Montague hányatott sorsát felfedő flashbackek (17.).

A keresztény és sintó hitvilág a *Romeo x Juliet*ben egymás viszonylatában értelmeződik, sőt végül explicite egymásba is szövődnek: az emberiség bűneit magára véve, érte meghaló Júliáról a megváltó Jézus Krisztus jut eszünkbe, ám ez a mártírhalál az Escalus fán, vagyis a sintón keresztül megy végbe. A kereszténység így Oizaki rajzfilmjében is a mai japán vallási-társadalmi életben betöltött szerepének megfelelő helyet foglalja el. Míg a sintó a közösség vallása, addig a kereszténység az egyén személyes hite, és mint ilyen, egyszerre eshet pozitív és negatív megítélés alá. Értelmezhetjük menedékként akár az *ie* családközösségből mint társadalmi rendszerből (ideiglenesen) kiszakadt, kallódó, magára maradt egyén számára mint meleg otthont (Júlia); akár a társadalmi kötelezettségek és szorítások elől tudatosan menekülő, hovatartozását feledni akaró, így a hagyományos japán társadalom szemében „felelőtlennek”, „önzőnek” bélyegzett egyénnek mint bűvőhelyet

(a piroslámpás negyedben magukat itallal és nőekkel mulattató arisztokraták).¹⁰ Ez utóbbi képzettársításra, vagyis a kereszténységnek a tradicionális hierarchikus társadalommal és a hozzá kötődő sintóval való szembenállására, a cselekményvilág topográfiája is rájátszik azzal, hogy az elvált Portiának otthont adó kolostort a piroslámpás negyed tőszomszédságában helyezi el, ott, ahol a társadalmi különbségek és kötöttségek értelmüket veszítik, így az emberek levethetik „maszkjaikat” – a szigorúan szabályozott társas kapcsolatokból két út vezet ki: a bujaság és a kereszténység.

2.2. Társadalom – *ie* és az egyén

Ennek az analógiás értelmezésnek a relevanciáját Oizaki azáltal teremti meg, hogy az itáliai reneszánszot idéző milió (különösen a köznép lakóházainak és utcáinak) leírására alkalmazott realizmust és a néző hétköznapi világérzékelését felülíró fantasztikumot nem egymás ellenében, hanem éppen egymást erősítő játssza ki. Ezáltal eléri, hogy ez az égen úszó, „retro-futurisztikus Verona”¹¹ – ahol Montague, a gonosz zsarnok és trónbitorló egy felhők között hófehér ridegségében tornyosuló kastélyból sanyargatja a népet – elég közel álljon a nézőhöz, hogy empatikusan azonosulni tudjon annak hőseivel, ugyanakkor megfelelő távolságba is kerüljön tőle ahhoz, hogy az őt körülvevő valós társadalmi környezettel vont párhuzamok ne érintsék kényelmetlenül. Tehát a rajzfilm úgy értekezessen napjaink Japánjának vallási, társadalmi-történeti és identitásbeli problémáiról, hogy közben ne váljék didaktikussá.

Ahogy a kereszténység mint egy fiktív, szárnyközpontú vallás, illetve a sintó mint egy istenségként tisztelt, saját akarattal bíró fa jelenik meg, úgy a hagyományos társadalmi berendezkedés (*ie*-rendszer), a szamurájerkölcs (*busidó*) és a tradicionális japán kollektivisták szemléletnek a nyugati értelemben vett, modern individualizmussal való összeütközésének (és az összehangolásukra tett kísérleteknek) allegóriáit is megtaláljuk a *Romeo x Juliet*-ben. A társadalmi normák legalapvetőbb szinten a társas érintkezés szabályaiban, az etikettben nyilvánulnak meg, ahol bár szinte „láthatatlanok”, mégis egyfajta „hitelesítő” funkcióval bírnak. A japán gesztusnyelvben a hála (továbbá az üdvözlés, a megbánás és a segélykérés) kifejezéséhez kötődő meghajlás vagy főhajtás annyira természetes, hogy még ebben a „mítikus-pszéudo-nyugati” világban is törést okozna, ha Rómeó elfelejtene meghajolni a neki és kedvesének ételt-italt adó öregúrnak – még akkor is, ha a beidegződés miatt a néző nem is tud pontosan rátapintani zavarára forrására. Tehát már a felszínen leképeződik a dráma nyugati világának és a japán valóságot idéző motívumoknak az a kettőssége, amit a fikció felszíne és mélyebb rétegei közötti feszültség visz tovább.

Az *ie*¹² ideológiája átszövi az animét, amennyiben abból a tételből

¹⁰ Uo.

¹¹ Cavallaro, Dani: *Romance Meets Revolution*, in: Cavallaro: *Anime and the Art of Adaptation: Eight Famous Works from Page to Screen*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, 2010, 108.

¹² A jegyzetet lásd a következő oldalon!

indul ki, hogy közösség és hierarchia egymást kölcsönösen feltételezik. Legyen szó bármilyen méretű (Capulet-család, Gradisca-bányák), régi (Neo Verona városa) vagy új (Rómeó és a rabok falva) közösségről, egy adott közösség helyes működésének érdekében az alávetettektől hűséget és szolgálatot, míg a vezetőtől, a „családfőtől” ennek viszonzásául felelősségteljes, gondoskodó irányítást vár el. Valamint azt is, hogy a – vér szerinti vagy funkcionális – család minden egyes tagja egyenlő mértékben részesüljön mind a jutalomból, mind a büntetésből (az egyének az őt tartalmazó *ie*vel történő azonosulásának végpontja, amikor Montague Capuleték ellen elkövetett bűnét Portia egyenesen Rómeó Júlia ellen elkövetett bűneként értelmezi [10.]). Mindemellett az *ie*ben való gondolkodás olyan – hasznos vagy káros – „melléktermékei”, mint az örökbefogadás (Montague, Tybalt, Mercutio), a válás (Portia kénytelen otthagyni fiát, az *ie* örökösét férjénél), illetve a házasságról leváló szexualitásnak egészen a modern időkig fennmaradó gyakorlata (Montague anyja prostituált volt) is tematizálódik. Jóllehet éles társadalomkritikát gyakorol, a szerző mégsem utasítja el kategorikusan az *ie*-rendszer alapköveit, a hierarchiát és a reciprocitást. Úgy véli, egy új közösség létrejötte automatikusan maga után vonja egy vertikális hierarchia kialakulását, valakinek tehát szükségszerűen mindig a család élére kell állnia. A hősök fentebb leírt jellemfejlődése éppen azt a célt szolgálja, hogy a társadalom rendes tagjaivá és bölcs vezérekké váljanak (előbbi feltétele a „maszkviselés” szabályainak, azaz a helyzetnek megfelelő viselkedési minta kiválasztására való képesség, a *kedzsime*, elsajátítása);¹³ amit Júliának a Capulet-család fejének pozícióját szimbolizáló kardhoz való viszonyának folyamatos, finom változásai rendkívül árnyaltan mutatnak be.¹⁴

¹² Az *ie* szó jelentése „háztartás”; Hendry, Joy: *Marriage in Changing Japan: Community and Society*, Routledge, Abingdon, 2011 (2. kiadás), 14–36. Az 1889-es Meidzsi Alkotmány és az 1947-es új Alkotmány életbe lépése között legálisan létezett *ie*-rendszer legfőbb jellemzőit a következőkben állapítom meg: gazdasági-társadalmi alapegysége az *ie*, a kiterjesztett család (alkalmazottakkal, szolgálókkal, esetleg hűbéresekkal egyetemben – a *Romeo x Juliet*ben a Capulet-párti lázadók összetétele felel meg ennek); patrilinearitás; célja a kontinuitás fenntartása (tagjai az ősök és az utódok is); fiktív vérségi viszonyokon alapul, amelyek tengelye a szülő-gyermek kapcsolatos; erős vertikális hierarchia. Kialakulásáról és tágabb, társadalomszervező elvként való értelmezéséről: Jamamura Kozo-Murakami Jaszusuke: „*Ie Society as a Pattern of Civilization: Introduction*”, in: *Journal of Japanese Studies*, 10/2. (1984 nyár), The Society for Japanese Studies, 1984, 279–363.

¹³ Cavallaro, Dani: *Romance Meets Revolution*, 119, 123. mutat rá az identitásképződés kulturális beágyazottságára, s ezáltal a metaforikus maszkviselésnek a japán identitásképzésben betöltött funkciójára; a *kedzsime* szerepéről bővebben: Hendry, Joy (2003) 58.

¹⁴ Legyen bármilyen szeleburdi Odinként, bármilyen hősies Akai Kazeként, a tizenhat éves lánynak a 2. részben még túl nehéz néhai atyjának címeres kardja. Saját akaratából ezt először a 4. epizódban vesz át (teszi ezt a *cugu* igével, ahogy egy család vagy vállalkozás vezetését szokás átvenni). Elhatározásában barátjának és hívének, Lancelotnak érette halt mártírhalála ingatja meg. A 8. részben újra felveszi a kardot, amelyre a következő részben ünnepélyesen fel is esküszik. Azonban mivel szíve még kételyekkel van tele, és nemcsak menekülnie kell egy árulás miatt, de szembesülnie kell saját gyengeségével is, hogy nem képes alattvalóiért vért ontani. Bár már a sorozat elején megtörtént az *ie* továbbadása, majd csak hosszadalmas önkeresés, meditáció és saját érzéseinek és céljainak tisztázása után, immáron szilárd elhatározása birtokában, a 19. epizódban válik alkalmassá és méltóvá arra, hogy kezébe vegye a kardot, s vele az összeesküvők vezetését.

Amiben a filmben felálló három hierarchia mégis különbözik, az a vezető hozzáállása, minek alapján a három egységet felfűzhetjük egy időbeli fejlődési ívre:

1. Capuletetről mint igazságos uralkodóról emlékszik meg a nép (múlt)
2. Montague ezzel ellentétben egy zsarnok, aki az *ie* gondolatát kiterjesztve, kifordítva, elnyomó ideológiaként sajátítja ki (jelen)
3. és az elbeszélés a jövő feladatának tartja, hogy ezzel a régi típusú, diszfunkcionálisként ábrázolt *ie*-gyakorlattal szemben a fiatalok egy új, emberibb, a közösség és az egyén érdekeinek harmonizálására törekvő közösséget hozzanak létre, amelynek „prototípusa” Rómeónak rabtársaival alapított falva.

Rómeót mint vezetőt a *szama* („úr”) megtisztelő szóval illetik, ám az nem felülről irányítja őket, hanem velük együtt dolgozik a földeken. Még ha a zsarnoknak nincs is egy konkrét megfelelője a való világban, az *ie* merev, maradi felfogásának idejét múltságára és a modernizáció, az iparosodás és az urbanizáció negatív következményeire nézve kemény ítéletet mond Rómeó (és vele az anime) azzal a gesztusával, hogy egy földművelő közösség megteremtésével egyenesen az ősi japán gyökerekhez tér vissza.

A *Romeo x Juliet*ben állandóan visszhangra talál a hagyományok és a nyugati eszmék között önmagát kereső modern japán ember őrlődése, ami Júliában és Conradban ölt testet.¹⁵ Utóbbi Júlia és a néző számára is egy olykor dicső, mára letűnt, a kétarcú, nyugatbarát Meidzsi-korszakkal (1868–1912) véglegesen lezárult kor szócsöve. A *busik* erkölcsével felvértezett Conradot egyértelműen pozitív figuraként ismerjük meg (urához való hűsége, s ebből kifolyólag a bosszúállás gyakorlata – sőt a Capulet személyében urukat elvesztett „metaforikus samurájok” összeesküvése megidézi a japán nemzeti öntudat történeti-legendás erkölcsi példázatát, *A negyvenhét hűséges rónin* történetét). Júlia mégsem követheti őt bosszúja beteljesítésében, mert Conradban még olyan erősen él a régi szellem, hogy nem ismeri fel, egy olyan világban akar samurájként viselkedni – és kényszerítené erre Júliát is –, ahol (már) nincsenek samurájok. Az ősi japán múltban menedéket kereső, „visszaforduló” Rómeó és a történelem folyását elfogadó, és beléoltott értékeit ennek fényében felülvizsgáló, előremenő, a családra korlátozódó vérbosszú (*adaucsi*) helyett népe élére állva forradalmat (*kakumei*) hirdető Júlia ugyanazon epizódban (19.) fogalmazza meg saját küldetését, közössége érdekében véghezvinni kívánt „programját”. A szerző tépelődését érzékletesen mutatja, hogy mindkét ellentétes irányt helyesnek fogadja el: vagy vissza kell lépni, vagy fontolva, a tradíciókra építve kell előre haladni.

Az *ie*-rendszerrel konzisztens, hagyományos japán kollektivisták szemlélet és a nyugati, „import” individualizmus összeütközése az utolsó négy részben éleződik ki, amikor Júlia bajtársai és Rómeó a lány életéért küzdenek. Ophelia és az Escalus fa képviselik a közösség érdekeit, s a szembenállásukból feltörő feszültség azért olyan szívet tépő, mert mindkét oldalnak igaza van. Természetes, hogy egy család nem akarja veszni hagyni egy kedves tagját, miközben a démoni vonásokat öltő Ophelia éppen a közösségért (melyben a Júlia megmentésére sietők is benne foglaltatnak) munkálkodik,

ha ugyanis nem áldozzák fel Júliát, az Escalus elhal, a világot (egyenesen a szekai szót használják) jelentő sziget széthullik. A két szerelmes ismét két ellentétes megoldást választ: míg Rómeó harcot vív Opheliával (24.), addig Júlia igyekszik lelkében összebékíteni a két értékrendet (21.) – előbbi egy meddő vállalkozás, hiszen egyén és közösség egymástól függenek, ezért öszszecsapásukban szükségszerűen mindkét félnek pusztulnia kell. Júlia ellenben helyreállítja a hagyományos japán társadalmi rendet, az egyénközpontú felfogást beleillesztve a közösségcentrikus képzetbe. Azokért áldozza fel életét, akiket szeret, és akik őerte is áldozatot hoztak, halála így egyszerre tételeződik *onként* (alattvalói felé, akik a világ jövőjét jelentik) és *ongaesiként* (az *on* visszafizetése azok felé, akik őt támogatták), amely két kötelezettség dinamikája az *ie* tradicionális közösségét (és a történeti japán társadalmat) működésben tartja.¹⁶ Mindazonáltal Júlia küzdelmét „nyugati fejjel” is felfoghatjuk, a mű ugyanis megenged egy univerzálisabb érvényű értelmezést is, miszerint itt – miként az *ie*-ben sem veszik el, csupán érdekütközés esetén kell alávetnie személyes akarátát, vágyait, sérelmeit, céljait a család üdvének – az individuum valójában nem a kollektívizmussal (lévén, hogy a közösség nem engedné Júliát halálába menni), hanem egyenesen a Végzettel dacol.

2.3. Anime – vizuális és dramaturgiai klisék

Az elemzés tengelyét képező kétarcúság gondolata a *Romeo x Juliet*nek az anime-klisékhez, és ezeken keresztül a hagyományos japán rajzfilmkorpuszhoz való ambivalens viszonyában is megjelenik. Jóllehet a jellegzetes vígjátéki karakterstilizációs eszköztár (piktogramszerű izzadságcseppek, méregtől kidagadó homloki erek stb.) visszafogott használatával egyfelől a tragédia komolyságához illő, másfelől a nyugati kereskedelmi célú, gyerekközönséget megcélzó rajzfilmes konvenciókkal (például a diegézis egysége, a figurák kontúrjainak viszonylagos állandósága) nagyobb mértékű konformitást eredményező képi világot teremt; egyúttal érvényesít olyan narratív és stiláris „szabályokat” is, amelyeket az anime egyértelműen a japán képregényből örökölt. Oizaki alkotása aktualizálja az animés térváltás, flashback-használat¹⁷

¹⁶ Bhappu, Anita D.: „The Japanese Family: An Institutional Logic for Japanese Corporate Networks and Japanese Management”, *The Academy of Management Review*, XXV./2. (2000. április), 410.; az *on*-ról részletesebben: Benedict, Ruth – Mori Szadahiko: *Krizantém és kard – A japán kultúra újrafelfedezése*, Nyitott Könyvműhely, Budapest, 2006, 99–112. (A kiadás Benedict eredeti, 1946-os művét és Morinak a róla írt tanulmányát egy kötetben tartalmazza.)

¹⁷ A flashbackek közül kiemelendő a képregényes „auditív flashback” (Rómeó visszaidézi anyja szavait [4.]) és a rövid, mindössze néhány másodpercig (vagy akár egy másodperc töredékéig) kitarított, egy-két beállításból álló, sokszor diegetikus hangviláguk nélkül felvillanó emlékképek. Ezek legtöbbször nem hordoznak új információt, így a cselekményt szigorúan véve nem bonyolítják, ám a hőst döntéseiben motiválják, cselekvésre sarkallják. Júlia a bosszúálló lovag szerepét próbálva, szövegének mondása közben visszaemlékszik arra, hogy Tybaltnak azt mondta, már nem tudja gyűlölni Montague-t, majd felidézi szülei tragikus halálát és Lancelot áldozatát – ekkor születik meg ugyanis benne az elhatározás, hogy nem bosszúból, hanem Neo Verona népéért kell végeznie Montagueval.

és a belső hang,¹⁸ illetve a hangulatnak és a karakterek pillanatnyi érzéseinek a kép háttérére történő kivetítésének konvencióit.¹⁹ Felvonultat bizonyos animés típuskaraktereket (Francisco, a ravasz szépfiú; Curio, akinek kemény külseje érző szívet takar), toposzokat,²⁰ illetve az anime által oly kedvelt műfajkeveréstől és a tematikák halmozásától sem riad vissza (románc, komédia, tragédia, hős-/akciófilm, fantasy, bosszúdráma, sőt a „fordított hárem”²¹ tematika is felsejlik).

A gyakorta többszörös helyszínmegalapozó beállítások térváltáskor alkalmazott mangás szokását általában igyekeznek motiválni:

- vagy csak akkor mutatja őket, amikor először hoz játékba egy új helyszínt (Portia a zárdában),
- vagy az adott szituációból teszi indokolttá beiktatásukat (Amikor az elfogott Júliát a trónterembe, Montague elé vezetik [13.], a kastély már jól ismert vágóképe drámai feszültséggel telítődik. Fehérsége különösen fenyegetőnek és hidegnek tetszik, hiszen hősnőnk ősellensége vermébe vettetik, kiszolgáltatottá válik a gonosz kénye-kedvének.),
- vagy egyfajta állandó jelzőkként alkalmazza őket (Júlia és az összeesküvők búvóhelye előtt a város képei a következő asszociációt hozzák létre: „a Capuletek, a nép igaz barátai”; Montague kastélyának fényűző termei, széles folyosói pedig: „Montague, a népet sanyargató, harácsoló zsarnok”);
- valamint a néhány visszatérő kivétel esetében törekszik – akár a kamera, akár a szereplők és más képelemek mozgatása révén – dinamizálni a helyszínt azonosító vágóképeket.

Teszi mindezt ráadásul olyan tudatosan, hogy a külső térmegalapozók sűrűsödését összeköti a tetőpont felé történő fokozatos haladás dramaturgiai szakaszával, a 14–18. részekben: ritmus- és gondolatszerző elvvé válik a folytonos ide-oda váltogatás a bányarabokkal falvat alapító Rómeó

¹⁸ A karakterek belső hangjaival ugyanilyen következetesen bánik: kezdetben ritkán, és akkor is csak a pozitív figurákat szólaltatja meg (ezért a Rómeót megkérdőjelező Giovannit csak a 15., a Júliát próbára tévő Tybaltot csak a 24., befejező részben halljuk magában beszélni, amikor már egyértelműen a hősök oldalára álltak). Júlia belső hangja is akkor szólal meg egyre gyakrabban, amikor már annyiféle és olyan nehéz teher nyomja a vállát, amit már nem akar – és talán nem is tudna – hangosan, barátai vagy akár szerelme felé kimondani (22–23.).

¹⁹ Az egyes klisék eredetéről és működéséről részletesebben: Pusztai Beáta: „Képregény + film = rajzfilm? A japán rajzfilm a médiumközi adaptáció hálójában”, in: *Apertúra. Film - Vizualitás - Elmélet*, 2012. nyár (<http://apertura.hu/2012/nyar/pusztai-kepregenyfilm=rajzfilm>, utolsó letöltés: 2012.11.26.)

²⁰ Kitűnik, hogy a japán (szuper)hősök általában nem egyedül vívják meg harcukat, hanem barátaik támogatják őket, és ha kell, készek fel is áldozni magukat azért, hogy a főhős tovább küzdhessen: Lancelot, Francesco. Bővebben: Gill, Tom: *Transformational Magic: Some Japanese Super-heroes and Monsters*, in: Martinez, Dolores P. (ed.): *The World of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998, 33–55.

²¹ Elnevezése az angol nyelvű rajongói diskurzusban „reverse harem” (több férfi érdeklődik egyetlen nőfigura iránt): Rómeó mellett gyermekkori pajtásai, Curio és Francisco – neta-lántán Tybalt is – szerelmesek Júliába.

és a Willy anyjának vidéki villájában hatalom-átvételi terveiket szövögető Capulet-párti zendülők között – a feszültség fokozódik, s ahogy Rómeó, úgy Júlia is kezdi megtalálni önmagát.

Végezetül figyelmet érdemel az az elementáris erővel ható képi expresszivitás, amelyet a sorozat túlnyomó részt a képregényből inspirálódott érzellem- és hangulat kifejező háttérének köszönhet. Bár Dani Cavallaro tanúsága szerint Oizaki elsősorban a fantasztikum miatt érezte az élőszereplős filmnél megfelelőbbnek az animációs technikát,²² a *Romeo x Juliet* ékes bizonyítéka annak, hogy a rajzfilmes forma a lélek drámájának is adekvát kifejezője lehet, mi több, lényegéből adódóan az. Noha alapvetően pasztellszínekkel dolgozik, s egyetlen képkocka erejére sem szakad ki a fikció diegetikus valóságából, az anime vizualitását mégis határozottan stilizálttá teszi az a megrajzoltságából fakadó hangsúlyos mesterkéeltség, amely a téralkotásra is kihat – sőt a nézőnek olykor olyan érzése támad, mintha a tér szerkezetét egyenesen a szereplők jelleme,²³ érzelmeik és interperszonális kapcsolataik, konfliktusaik határoznák meg. A trónterem architektúrája például kifejezetten alkalmas a lelki vívódások és összecsapások érzékeltetésére, nagy és üres tereivel, nyúlánk oszlopaival, geometrikus ablak- és falmintázataival, illetve a tér felépítéséből következő fény-árnyék hatásokkal. Júlia már idézett vallatási jelenetében nemcsak Júlia van a kapu szélei, majd az örök sorai közé szorítva, hanem Montague is folyamatosan oszlopok, függőleges faldíszek, illetve a függönyök és a trónteremből nyúló sötét folyosó perspektivikus vonalai keretezik (ahol a kompozíció szimmetriája nem valamiféle harmóniát jelképez, hanem éppen ellenkezőleg, szorongató érzést kelt). Ez abban a közelképben jut tetőpontjára, amelyben a zsarnok szembenéz gyűlölete tárgyával, Júliával. Két arany oszlop választja el a két figurát, a közöttük lévő lelki távolság metaforájaként, míg Montague feje mögött a négyzetrácsos ablakkeret a férfi lelkének darabokra töredezettségét, zavarodottságát szimbolizálja, a mögülük érkező vakítóan fehér fény – a szűk képkivágat segítségével – pedig elemeli alakjukat a valós térből, és bár ténylegesen nem lépünk bele a trónbitorló fejébe, ez a kép végső soron Montague vak gyűlöletéről és elborult elméjéről szól, aki nem is látja igazán az előtte álló Júliát. Hasonlóan érzékletesek a belső keretek és a geometrikus, rácsos, vagy akár semlegesnek feltűnő diegetikus háttérmin-tázatok Montague Rómeóval folytatott vitájakor (14.); Ariel Farnesevel, Willy anyjával való feszült, „rejtjeles” beszélgetése alatt (17.); valamint ugyanezen epizódban a Montague és a Montague-címer, illetve két oldalról két, őt már-már elemészteni kész sötét lyuk közé szorított Mercutio hátának képe a sötét kastélybelsőben, ahogy rácsodálkozik példaképe kegyetlenségére.

Összességében megállapíthatjuk, hogy jóllehet a rajzfilm él a mangából eredő, és az animében bevett konvencióként működő érzelemkivetítő hátterek adta lehetőségekkel, azoknak mégis

²² Cavallaro, Dani: *Romance Meets Revolution*, 101.

²³ A jellemábrázoló háttér gyönyörű példája Tybalt háttérének színezete és megvilágítása a 8. részben: a félig sötét, félig fény barnította háttér annak leképeződése, hogy Tybaltnak egyszerre van sötét (megkeseredett, vérbosszút szomjazó) és jó (megértő, emberszerető) oldala.

az élőszerplős filmből származó vagy abból inspirálódott változatait részeseíti előnyben. Úgy teremti meg a japán rajzfilmre és képregényre jellemző, a karakter és háttéré közötti markánsabb érzelmi-hangulati folytonosságot, hogy a diegetikus függésnek hagyományosan az eljárás aktualizálásával járó felazulása nem következik be – ezek az emocionálisan telített hátterek végig a cselekményvilág részei maradnak (ellentétben a *Romeo x Juliet* képregény változatának²⁴ szabadabb diegézis kezelésével).

3. Önreflexió

A *Romeo x Juliet* harmadik értelmezési rétegét a szövegek közötti összefüggések metaszintje, vagyis az eredeti *Romeo és Júliára*, Shakespeare személyére, életművére²⁵ és a színház, tágabb értelemben pedig a fikció szerepére tett utalások adják. A Hutcheon által az adaptációs létforma egyik kardinális vonásaként kiemelt, az alpművel való felvállalt kapcsolat legszembetűnőbben az intertextualitásban és az önreflexióban ölt testet.

Oizaki az alpműre expliciten a Willy által éppen írt és az utolsó nagy, a végső leszámolóhoz és megoldáshoz vezető dramaturgiai szakaszt elindító színdarabon, implicit módon pedig a rajzfilmsorozat egészének dramaturgiai mélystruktúráján keresztül utal.

Magára William Shakespearere is reflektál, lévén, a drámaíró itt „belép” a cselekménybe. Aktív szereplővé, a diegézis szerves részévé válik, megszületik alteregója, Willy, aki kiindulópontként szolgál az alkotás folyamatát a filmbe beleépítő *szervei metalepszishez*: valóság, fikciós valóság és fikciós fikció (mint egy újabb narratív szint) találkozik minden egyes alkalommal, amikor Willy készülő darabjáról áradozik és Júliával való interakciójában az éppen zajló eseményeket kommentálja, párhuzamot vonván a diegetikus valóság és irománya között.

²⁴ A *Romeo x Juliet* ezért szemléletesen példázza azt a folyamatot, melynek során egy „nyugati” kulturális termékből „keleti” (tömeg)kulturális produktum válik. Ráadásul esete abban is speciális, hogy a rajzfilm sugárzásával egyidejűleg futott annak azonos című *manga*-, azaz képregény-feldolgozása (COM, 2007–2009), amely a Shakespeare-művet és az animét egyaránt eredetijének vallja. Bár keletkezéstörténetét tekintve nem illeszthetjük közéjük, mégis egy „köztes állapotot” képvisel az irodalmi mű és a rajzfilm között, amennyiben ötvözi, és saját médiumához igazítja azok jellegzetességeit: egyfelől megőrzi a dráma tömör, koncentrált elbeszélésmódját és a figurák jellemének egyáltalán nem vagy csak minimális mértékű fejlesztését; másfelől átveszi az anime műfaji-tematikus sokszínűségét és a két főhős „szerepcseréjének” gesztusát. Oizaki alkotását tehát értelmezhetjük egy dráma–rajzfilm–képregény „adaptációs sor” középső láncszemeként.

²⁵ Megidézi az író jellemző tematikáit (az *Ahogy tetszik* típusú „ruhacserés-összetévesztéses” drámák ötvöződnek a *Hamlet* képviselte bosszútematikával, amely mű a szülőjét megölt trónbitorlót megbosszuló főhős alakjában és Ophelia nevében is visszacseng) és kedvelt drámai eszközeit: a véletlen dramaturgiai eleme konkrét testet ölt, méghozzá Rómeó oldalán, a fiú sárkánylovának, Cielónak képében; ő a szerencsés véletlen, aki újra és újra összehozza gazdáját kedvesével, és akinek eltűnésével a véletlenek is eltűnnek – míg a boldogsághoz véletleneken át vezetett az út, addig a tragédiához vezető út már biztos, egyenes és gyors, maga az elkerülhetetlen Sors irányítja.

Bár ténylegesen nem ő „írja/rendezi” a cselekményt, tevélegesen részt vesz annak alakításában (bújtatja a lázadókat, tanácsokat ad Júliának, segít neki a szökésben). Állandóan visszatérő elmékedései arról, hogyan is folytatná ő Júlia történetét, azt sejtetik, hogy talán valóban ő alakítja szereplői életét; jóllehet – ironikus módon – egyetlen dolog fölött nincs hatalma: „saját” műve, vagyis a valóságos William Shakespeare írta és már befejezett, véglegesen lezárt dráma fölött. Hiszen nem tudja megváltoztatni a fiatal szerelmesek tragikus sorsát, bármennyire is lázad ez a korlátozott hatáskörű kis, diegetikus Willy a nagy és saját figurái fölött omnipotenciával bíró, a diegézisen kívül létező Williammel szemben.²⁶

A Willy karakterében megjelenő reflexív lehetőséget a hősök által előadott színdarab bontja ki, ami a különböző narratív szintek keveredése és egymást való tükrözése által egy különleges *mise en abyme* szerkezetet eredményez. A színielőadás egy olyan beágyazott fikció a fikcióban, amely a külső fikciós réteg cselekményét tükrözi vissza (fiatal szerelmesek, ellenséges családok, bosszú), így nem a shakespeare-i drámát képezi le, hanem annak már egyfajta interpretációját, a rajzfilmet; ekképpen, a dráma szemszögéből nézve, a színdarab egy „kétszeres tükrözés” eredménye, ahol az első tükör torzított. Az elbeszélés belső és a külső rétege átfedik egymást: Júlia a bosszúállót alakítja, aki valójában – azaz a külső fikciós rétegben – is; sőt a bosszúálló szerepéből átvált a diegézis világában ugyancsak létező álarcos hős, Akai Kaze szerepére, aki Júlia egyik „alteregója”, az egyszerű nép megmentőjeként pedig amolyan „közéleti személy”, illetve híresség, s a színdarabból a közönség reakciójának segítségével hirtelenjében valóságos forradalom válik. Tehát egy komplex, három rétegű *mise en abyme*-mel van dolgunk, ami kombinálódik egy olyan jelenséggel, amely a valóságtól függetlenül, a diegézis két szintjének viszonylatában reflexív, vagyis amikor egy sztár a színpadon (jelen esetben kettős szerepben) önmagát játssza, két világ keveredik egymással, a fikció valós és a fikció fikciós világa. A kettő közötti reflexió tárgya pedig a „színész” személye. Végül pedig a beékelte szint (a színdarab mint mini történet) beleolvad a külső, felettes szintbe, elindítván a majdan abban lejátszódó forradalmat – a rajzfilm a színjátszásról is gondolkodik: feladata érzelmileg hatni a közönségre, tehát a színdarab mint politikai tett értelmeződik, és mint olyan, elválaszthatatlan a befogadóktól, értékét a nézői reakciókból nyeri.

4. Interpretációs lehetőségek

Megállapíthatjuk tehát, hogy a fentebb megjelölt négy réteg közül mindhárom szövegen belüli szinten keverednek egymással a nyugati és a japán motívumok. *A Romeo x Juliet* ily módon nemcsak tematizálja, hanem szerkezetében is aktualizálja a japán embernek a világ osztályozására rendelkezésére álló olyan

²⁶ Ami összhangban van a hagyományos anime (és azon belül is a tizenéves serdülő lányokat megcélzó sódzso) korpuszba is illeszkedni akaró *Romeo x Juliet* azon vágyával, hogy megmentse hőseit, aminek lehetőségét az utolsó pillanatokig fenntartja.

kategóriákat, mint az *omote/tatema*e (a kifelé mutatott, konstruált és kontrollált felszín) és az *ura/hon'ne* (a mögötte húzóóó, rejtett igazság és valós szándék).²⁷ A japán vallási és társadalmi utalások minden esetben megtalálják azokat a pontokat, amelyeken keresztül – egyfajta analógiás gondolkodással – kapcsolóódni tudnak a drámában felmerüóó problémakörökhöz (egyén és közösség, elrendezett házasság, régi és új értékrend szembenállása). Japán és nyugati szétválaszthatatlanul összefonóódik, szerves egységet alkot. Oizaki igyekszik a lehető leginkább a japán rajzfilm képerre formálni a shakespeare-i történetet, hiszen már a gesztus is, hogy egy nyugati kulturális termékhez nyúl mint alapanyaghoz, kedvelt az animében,²⁸ és egyáltalán nem korlátozóódik az irodalmi művekre, hanem kiterjed az európai vagy amerikai kultúrkinccs egészére.²⁹ Viszont mindezt úgy teszi, hogy a cselekményvezetés főbb fordulópontjait és a huszonnégyes külső tagolást megtartja, és tartalmi változtatásainak jó része levezethető az eredeti drámából, vagy – a rajzfilm önértékén is műalkotás lévén – egyik módosítás maga után vonja a másikat.

Egyszerre lokális és globális, hiszen bár át van itatva velük, a cselekmény a japán kulturális referenciaalapok ismerete nélkül is tökéletesen érthető, követhető és fölöttébb izgalmas; részben azért, mert az elbeszélés az analógiákat műfaji köntösbe öltözteti: a vallást a fantasyhez, a társadalmi-történelmi párhuzamokat az akciófilmhez és a bosszúdrámához társítja, az anime-kliséket pedig a vígjátékon és a bosszútematikán keresztül aktualizálja. A *Romeo x Juliet* legnagyobb érdeme, hogy egyidejűleg tud „hú” maradni Shakespeare művéhez és saját médiumának hagyományaihoz. Amennyiben a középkori és a reneszánsz eszmék shakespeare-i konfliktusát a Meidzsi restaurációt, illetve a világháborúkat megelőző és azokat követő idők élettapasztalását szembeállító allegóriaként olvassuk. Hiszen aligha volna lehetséges nem sejtenünk egy Japánra tett, finom utalást a befejezésben: Neo Verona zuhanását akár meg is fékezhetné Júlia, az Új Escalus, ám a sziget ahelyett, hogy a levegőben maradna, belepottyán a tengerbe, és más szárazfölddarabkák között folytatja tovább életét, immáron nem égi, hanem egy boldog tengeri szigetként.

Fősodorbeli tini-animeként úgy nyit diskurzust a tradicionális értékek örökérvényűségének vagy elavulásának dilemmájáról és úgy fest hihetetlenül érzékletes képet a japán lélekben a túl hirtelen lezajlott modernizáció okozta törésről, hogy mindeközben képes élvezetesen elmesélni egy privát szerelmi történetet, megórizve annak lélektani hitelességét.

²⁷ Hendry, Joy: *Understanding Japanese Society*, 49–50.

²⁸ Például: *Szekai meiszaku gekidzsó* (A világ remekműveinek színháza) sorozat, 1969–1997, 2007–.

²⁹ Például a keresztény vallásra: *Chrono Crusade*, 2003–2004; *D. Gray-man*, 2006–2008; *Sámánkirály*, 2001–2002; *Hagane no renkindzsucusi*, 2003–2004; *07-Ghost*, 2009; *Ruróni Kensin*, 1996–1998; *Tova no Kuon*, 2011; vagy az *Ao no Exorcist*, 2011, ahol az egyes karakterekhez társított fikciós sintó, buddhizmus és kereszténység vállvetve harcol a Sátán ellen.