UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

ALINE MAJURI WANDERLEY

DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas

Versão Corrigida

São Paulo
2013

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA

DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas

ALINE MAJURI WANDERLEY

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo para obtenção do Título de Mestre em Literatura Japonesa.

Orientadora: Prof^a Dr^a Luiza Nana Yoshida

De acordo: _____

Prof^a Dr^a Luiza Nana Yoshida

Versão Corrigida

São Paulo
2013

Nome: WANDERLEY, Aline Majuri

Título: *DETA! O yōkai* e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo para obtenção do Título de Mestre em Literatura.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Dedico este trabalho aos meus pais, Helena e Marcos, por me apoiarem incondicionalmente, e pela força que me deram, me fazendo seguir adiante. E também por me aguentarem durante esses anos de pesquisa...

À minha tia Rose e aos seus, que acreditaram em mim desde o começo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, força vital inesgotável, alento nos bons e maus momentos.

À minha família, cuja base sólida como o *Nurikabe*, moldou-me como sou, dando-me valores inestimáveis.

À minha orientadora, Prof.^a Dr.^a Luiza Nana Yoshida, pela paciência durante todos esses anos que me acompanha, desde a Graduação. Como *Medama Oyaji*, sempre me guiou e me ensinou lições que não se limitam somente ao contexto acadêmico. Muito obrigada.

Aos meus professores de Língua, Literatura e Cultura Japonesa da FFLCH, que todos os dias realizavam o meu sonho de me aproximar cada vez mais do Japão. Em especial, à Prof.^a Dr.^a Madalena Hashimoto Cordaro, e Prof.^a Dr.^a Neide Hissae Nagae, que como *Mokumokuren*, observaram com atenção este trabalho, e trouxeram luz às minhas inúmeras dúvidas.

Às minhas primeiras professoras de Língua Japonesa, Lucia e Ayako, certamente inspirações para minha vida profissional. E a Fernando Carlos Chamas, que foi quem me apresentou o maravilhoso mundo de *Konjaku Monogatari*.

Aos meus colegas e amigos da Aliança Cultural Brasil-Japão, pela torcida. Em especial, à Professora Jaqueline Mami Nabeta, que depositou confiança em mim, quando eu mesma não a tinha. Espero corresponder às suas expectativas. À Professora Hiroko Nishizawa, que me acompanhou durante todos esses anos de estudo, e gentilmente pesquisou e me indicou preciosas bibliografias para este trabalho. Minha eterna gratidão.

Aos meus amigos, companheiros, que como *Ittanmomen* e *Sunakakebaba*, estão sempre ao meu lado, e me ajudam nas batalhas. Em especial à Michelle, que coloriu este trabalho; à Monique, que o moldou, e à Julia, que sabia o que eu queria pesquisar antes que eu mesma o soubesse.

A todos das Bibliotecas do CEJAP e da Fundação Japão, em especial à Grace. Desculpe o trabalho que dei! E muito obrigada!

Aos meus alunos, que mesmo de forma indireta, contribuíram para este trabalho.

Que divertido! Que divertido!
Obake não morre, nem fica doente!

Mizuki Shigeru
Música tema do anime de Gegege no Kitarō

RESUMO

Yōkai é a designação comumente aplicada para nomear seres sobrenaturais como *oni* (ogro japonês), *kappa* (espécie de ser aquático), criados pelos homens para explicar fenômenos desconhecidos à sua volta, como epidemias e desastres naturais; dessa maneira, eventos nocivos ao ser humano tomaram a forma do *yōkai*.

Hoje, essas criaturas estão presentes no imaginário japonês sob a condição de personagens de *anime* (denominação das animações japonesas), *mangá* (histórias em quadrinhos nipônicas), games – expressões modernas da cultura popular do Japão.

A presente pesquisa buscou trilhar o caminho percorrido por esses seres até alcançarem o status de *yōkai*-personagem.

Os estudos concentraram-se nas principais representações dos *yōkai* nas Época Heian (794-1192), Época Muromachi (1333-1573) e Época Edo (1603-1867), pois foi quando se verificou importantes mudanças nas expressões dessas criaturas, até culminar nos personagens criados pelo artista de *mangá* Mizuki Shigeru (1922-), responsável por introduzir o *yōkai* no imaginário nacional japonês no século XX.

Pesquisas acadêmicas em língua portuguesa que tomam o *yōkai* como objeto são escassas. Esperamos com esse estudo, apresentar essas criaturas na academia, e inseri-las no contexto acadêmico, despertando, quem sabe, interesse para futuros projetos.

Palavras-chave: *yōkai*, *Konjaku Monogatari*, *Hyakkiyagyō*, Toriyama Sekien, *mangá*, Mizuki Shigeru.

ABSTRACT

Yōkai is the designation commonly used to name supernatural beings as *oni* (the Japanese ogre), *kappa* (a kind of aquatic being), created by men to explain the unknown phenomena around them like epidemics and natural disasters; this way, damaging events to men turned into a *Yōkai* format.

Nowadays these creatures are presented in the Japanese imaginary as an *anime* character (name given to Japanese animations), *mangá* (Japanese comics), games – modern expressions of the popular culture of Japan.

The goal of this research sought to trace the course made by these beings until they reached the *yōkai* – character status.

The studies focused on the main representations of the *yōkai* in the Heian Period (794-1192), in the Muromachi Period (1333-1573) and in the Edo Period (1603-1867), when several and important changes were perceived in the expression of these creatures until they culminated in characters created by the *mangá* artist Mizuki Shigeru (1922-), responsible for introducing the *yōkai* in the Japanese national imaginary world in the XX century.

Academic research in the Portuguese language about the *yōkai* is scarce. We expect with this study to present these creatures to the Academy and insert them in the academic context, awaking people's interest for future projects.

Key words: *yōkai*, *Konjaku Monogatarishū*, *Hyakkiyagyō*, Toriyama Sekien, *mangá*, Mizuki Shigeru.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
I. SOBRE OS <i>YŌKAI</i>.....	13
1. Definição e Problemáticas.....	16
2. Características.....	27
2.1. Tipos de <i>yōkai</i>	27
2.2. Manifestação.....	30
2.3. <i>Yōkai</i> e <i>Kami</i>	33
2.4. <i>Yōkai</i> e o Outro.....	35
3. Por que o <i>Yōkai urbano</i>?.....	42
II. AS TRANSFORMAÇÕES DO <i>YŌKAI</i>.....	45
1. O outro lado de Heian.....	46
1.1. <i>Konjaku Monogatari</i> shū: O reconhecimento dos <i>yōkai</i>	50
1.1.1. Localização.....	54
1.1.2. Forma e métodos	56
1.2. Conclusão.....	66
2. <i>Hyakkiyagyō</i> de Muromachi.....	67
2.1. A Procissão pré-Muromachi.....	67
2.2. A Procissão de Muromachi.....	73
2.3. Conclusão.....	77
3. <i>Yōkai urbano</i>.....	79
3.1. As duas faces de Tokugawa.....	80
3.2. Os <i>yōkai</i> de Sekien.....	83
3.3. Conclusão.....	93
III. QUEM TEM MEDO DE <i>YŌKAI</i>?.....	97
1. Os <i>yōkai</i> de Mizuki Shigeru.....	99
1.1. Passado e Presente: <i>Gegege no Kitarō</i>	106
1.2. As influências de Yanagita Kunio e Toriyama Sekien.....	120
1.3. Os <i>yōkai</i> nostálgicos.....	133
CONCLUSÃO.....	139
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	143
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS.....	147

INTRODUÇÃO

A primeira vez que ouvi o termo *yōkai*¹, foi em uma animação japonesa, popularmente conhecida como *anime*, que assistia quando adolescente, de nome *Inu Yasha* (犬夜叉). Na trama, a garota Kagome, uma estudante colegial do Japão moderno, acaba voltando 500 anos no tempo até a Época Sengoku Jidai (1467-1568), período feudal japonês, onde encontra o personagem que dá nome ao título da animação, um garoto de longos cabelos acinzentados e orelhas de cachorro. Há cinquenta anos, Inu Yasha, mestiço de humano com *yōkai* (na obra, denominado *han'yō*, ou “meio- *yōkai*”) havia aterrorizado uma vila em busca de um artefato de poderes extraordinários, a Joia de Quatro Almas (*Sinkon no Tama*), capaz de realizar qualquer desejo. Uma sacerdotisa, de nome Kikyō, consegue aprisioná-lo, e o coloca em um sono profundo. No entanto, a jovem falece e é cremada junto com a Joia de Quatro Almas.

No passado, Kagome descobre ser a reencarnação da falecida Kikyō, provando ser capaz de liberar Inu Yasha do encantamento da sacerdotisa; além disso, a Joia reaparece na época feudal ao sair do corpo da colegial, suscitando diversas criaturas sobrenaturais e homens a irem atrás dos poderes do artefato. Em uma disputa, a Joia acaba sendo quebrada, e seus inúmeros fragmentos são espalhados por todo território japonês feudal. Coube, portanto, a Inu Yasha e Kagome recuperarem todas as partes da Joia, antes que caíssem em mãos malignas.

Seres de diversos tipos desfilavam pela animação, e é claro, pelas páginas do *mangá* (quadrinhos japoneses) que a originou, de autoria de Takahashi Rumiko.² O interessante, no entanto, foi que o *anime* era dublado, e o termo *yōkai* era utilizado sem nenhuma tradução ou explicação. Mas, aqueles que assistiam a *Inu Yasha*, sabiam que o termo referia-se aos diversos seres como ogro, raposas, texugos que possuíam algum poder sobrenatural.

O interesse pelas animações e quadrinhos nipônicos levou-me ao desejo de me aprofundar na Língua, Literatura, Cultura e História Japonesa, culminando no ingresso no Curso de Letras, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, já com o intento inicial de optar pela habilitação em Língua Japonesa.

Foi inesperadamente, em uma aula de Literatura Japonesa ainda na graduação, que os *yōkai* voltaram a cruzar meu caminho: estudávamos a obra *Konjaku Monogatari*, da primeira metade do século XII, e suas narrativas – denominadas *setsuwa* – fascinaram-me com sua variedade de tema, personagens, e qual não foi a minha surpresa ao constatar que aquelas estranhas criaturas sobrenaturais também apareciam por lá, lembrando-me constantemente dos *anime* e *mangá* que acompanhava.

¹ Na transliteração da língua japonesa adotamos o sistema de romanização Hepburn.

² Os nomes japoneses são grafados à maneira japonesa, com o sobrenome antecedendo o nome do indivíduo.

A curiosidade me fez querer descobrir semelhanças entre essas obras modernas e as narrativas *setsuwa*, e sendo assim, com a Bolsa de Iniciação Científica oferecida pela província de Toyama, e sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Luiza Nana Yoshida, em 2006, iniciei meus estudos sobre a Literatura *Setsuwa* e sobre o *mangá Inu Yasha*. Não era a primeira vez que trabalhava com esta obra no contexto acadêmico; em 2005 participei de um grupo de Estudos de Semiótica na Universidade de São Paulo, sob a orientação do Prof. Dr. Antônio Vicente Pietroforte. O objetivo do meu estudo foi analisar as relações semióticas que dão forma às interações entre as personagens principais da saga. Os resultados foram apresentados no IV MiniENAPOL de Semiótica, e posteriormente publicados na revista eletrônica de Estudos Semióticos.

Ao trabalhar no projeto da Iniciação Científica com narrativas que traziam seres sobrenaturais, percebi que estes eram pouco explorados nos estudos da academia brasileira, e se comentados, eram como parte de um todo. Também me intrigava o fato de que nas épocas antigas, como na Época Heian, muitas dessas criaturas eram descritas como entidades temidas e a serem evitadas, enquanto que atualmente, fazem parte do imaginário popular como personagens da mídia visual contemporânea japonesa. Para tentar entender essa mudança, decidi-me a continuar com os estudos, agora focados na figura do *yōkai*.

Yōkai é a designação, em língua japonesa, comumente aplicada para nomear seres sobrenaturais como *oni* (ogro japonês), *kappa* (espécie de ser aquático), gerados pelo homem em uma tentativa de apontar a causa de fenômenos desconhecidos, eventos da natureza, ou doenças que, em uma época distante, não contavam com explicações científicas.

No presente trabalho, apoiamo-nos especialmente nos estudos de Komatsu, especializado em Antropologia Cultural e Estudos Folclóricos, a principal referência para as pesquisas do *yōkai*. Komatsu nos define a *Shin Yōkaigaku*³ (“Novos Estudos do *Yōkai*”):

A Nova *Yōkaigaku* é a disciplina que pesquisa os *yōkai* que os homens imaginaram (criaram), em outras palavras, *yōkai* como fenômeno cultural (*bunka genshō*). A existência dos *yōkai*, seus atributos e formas, assim como os animais, vegetais e minerais, não podem ser analisados sem se considerar sua relação com os seres humanos, pois sempre habitam nas relações com os homens, no mundo da imaginação dos humanos. Dessa forma, estudar o *yōkai*, nada mais é que estudar os homens que o geraram. (KOMATSU, 2007, p. 10, tradução nossa)

Almejamos, com o seguinte estudo, apresentar o *yōkai* e introduzi-lo no contexto acadêmico brasileiro, analisando as transformações que sofreram em determinados contextos da História Japonesa até alcançarem a condição de personagens da mídia popular

³ Termo que remete à disciplina desenvolvida por Inoue Enryō (1858 – 1919), a *Yōkaigaku*, comentada na parte seguinte.

nipônica. Para tal, trabalharemos, na primeira parte, na conceituação dessas criaturas, com o objetivo de entender o objeto do estudo.

Na segunda parte, trataremos das principais representações do *yōkai* e suas implicações nas Época Heian (794-1185), Época Muromachi (1333-1573) e Época Edo (1603-1867).

Por fim, na última parte, analisaremos as criaturas imaginadas pelo *mangaká* (“artista de *mangá*”) Mizuki Shigeru, que popularizou *yōkai* antigos e novos e os enraizou no imaginário japonês, tornando-os personagens de animações e quadrinhos.

Realmente, hoje o *yōkai* assombra diversos tipos de manifestações culturais japonesas modernas, não só os já mencionados *anime* e *mangá*, mas também filmes, como *Yōkai Daisensō*⁴, games, e novelas, como *Yōkai Ningen Bem*⁵.

Nesses anos de pesquisas, muitas vezes me foi perguntado o tema do meu projeto, e confesso que senti dificuldade para explicar o que seria *yōkai*, em especial àqueles não familiarizados com a cultura japonesa. Por outro lado, quando comentava para aqueles que como eu, já estavam introduzidos no universo japonês, logo ouvia: “*Yōkai*? Ah, sim, de *Inu Yasha*.”

As animações e quadrinhos atuais certamente são uma porta de entrada para o universo do *yōkai*; mas no caminho, é possível se deparar com obras literárias clássicas, pinturas de artistas de séculos e séculos atrás. E assim como textos literários, esculturas, gravuras, também os *yōkai* podem atuar como uma máquina do tempo, revelando mais sobre os antigos japoneses, unindo o presente e passado.

Eles só são mais misteriosos...

⁴ 妖怪大戦争, ou como foi traduzido no Brasil, *A Grande Batalha Yōkai*, é um filme de 2005, dirigido por Miike Takashi. Mizuki Shigeru tem uma importante participação no longa.

⁵ 妖怪人間ベム, *Yōkai-humano Bem*, foi uma novela japonesa transmitida em 2011.

I. SOBRE OS YŌKAI

A mente precisa de monstros. (...)
 Desde os tempos mais remotos,
 as pessoas tem inventado criaturas fantasiosas
 nas quais pudessem, sem perigo, acalmar seus medos...⁶

David D. Gilmore

Figura 1: Bappy-chan

Na província de Fukushima, há um destino turístico chamado Adachigahara Furusatomura, réplica de uma tradicional vila japonesa, cuja mascote é a adorável Bappy-chan (Figura 1). Bappy-chan é uma personagem criada na estética do *kawaii*⁷, tendo por base a figura da *Onibaba*, um terrível *oni* (“ogro”) que possui a aparência de uma velha que se alimenta de carne humana.

Segundo a lenda mais popular, uma garotinha de cinco anos, de uma influente família de Quioto, apesar de muito alegre e saudável, não havia pronunciado uma só palavra desde o seu nascimento. Os pais, desesperados por uma cura, consultaram médico após médico sem sucesso, até que chegaram a uma vidente que lhes informou o único meio de curar a menina: alimentá-la com o fígado fresco de um feto ainda vivo. A macabra tarefa foi passada para a babá da criança, ela mesma mãe de uma menina pequena. Antes de partir, sabendo da dificuldade do trabalho, a babá deixou um *omamori* (“amuleto”) para proteção de sua filha. Após meses sem sucesso, a mulher, já muito cansada, chegou até Adachigahara, onde passou a morar em uma caverna, à espera de viajantes grávidas. Muitos anos se passaram até que uma jovem grávida aproximou-se do local. Desesperada para cumprir a sua missão, a babá – agora já uma anciã – avançou na jovem, e com uma faca, arrancou o fígado do bebê. Contudo, foi só depois do ato que a idosa notou o amuleto que a garota carregava – aquele mesmo que dera há muitos anos para sua filha. A babá, consciente do que havia feito, enlouquece e transforma-se em um *oni*, e passa a atacar qualquer viajante que cruza seu caminho, mutilando-o com uma faca e o devorando.

⁶ No original: “The mind needs monsters. (...). Since earliest times, people have invented fantasy creatures on which their fears could safely settle”.

⁷ *Kawaii* é um adjetivo cuja tradução seria algo como “gracioso”, “adorável”, “engraçadinho”, “meigo”. O estilo *kawaii* é um dos aspectos mais conhecidos da cultura popular japonesa. Personagens diminutos e rechonchudos com olhos grandes e infantis aparecem em diversos produtos como brinquedos, roupas, acessórios e até eletrodomésticos. Este tipo de estética pode ser encontrado em vários personagens e mascotes pelo Japão. O símbolo da cultura *kawaii* é a gatinha Hello Kitty, criada na década de 70 que continua popular não só no seu país de origem, como também no mundo.

Figura 2: *Onibaba* 鬼婆, pelo artista Hirose Kinzō (1812-1876) 弘瀬 金蔵

A terrível *Onibaba* é geralmente retratada como uma velha decrépita, de cabelo despenteado, boca enorme e aparência assustadora (Figura 2). Bappy-chan, a versão atual da *Onibaba* em forma de mascote, possui chifres, conserva a boca grande, e parece estar pronta para atacar, mas está longe do assustador *oni* que devora viajantes desavisados.

Antigamente, afogamentos podiam ser creditados ao *Kappa* (Figura 3), estranha criatura aquática, de tamanho semelhante ao de uma criança, de pele esverdeada, normalmente retratado com um casco de tartaruga nas costas, que se diz viver em lagos e rios japoneses. Apesar da origem, *Kappa* é hoje um dos seres mais populares do Japão, e personagens inspirados na criatura aparecem em diversos desenhos, *games*, quadrinhos e filmes (Figura 4). Há até um prato baseado na sua figura: o *kappamaki* (Figura 5), um rolinho de arroz com pepino japonês – que dizem ser sua comida preferida.

Assim como Bappy-chan e *Kappa*, outros seres de lendas e histórias populares estão hoje presentes sob a forma de mascotes, personagens de quadrinhos, desenhos, *games*, ou produtos comercializados. Mas como tradicionais criaturas de histórias transmitidas oralmente continuam povoando o nosso imaginário, mesmo em uma época dominada pela ciência, tecnologia?

Figura 3: *Kappa* 河童, pelo artista Toriyama Sekien (1712-1788) 鳥山石燕, em *Gazu Hyakki Yagyō* 画図百鬼夜行, ("A Procissão Noturna dos Cem Oni Ilustrada"), de 1776

Figura 4: O personagem *Kappa*, da animação *Kappa no kaikata* カッパの飼い方 (“Como criar um Kappa”), de 2004-2005

Figura 5: Kappamaki

Mortes por afogamento podiam ser relacionadas aos feitos maliciosos do *Kappa*, como mencionado anteriormente; outros óbitos misteriosos podiam ser obra do terrível *oni*; alguém acometido por uma doença desconhecida podia estar possuído por uma raposa, em japonês, *kitsune*. Em uma época desprovida de ciência e tecnologia, os homens se utilizavam de outras explicações para tentar entender aquilo que estaria além da sua compreensão. Para os gregos e posteriormente para os romanos, era a fúria do deus Poseidon (Netuno, na mitologia romana) que gerava inundações e terremotos; o mar também abrigava as terríveis sirenas, seres parte humana e parte pássaro que ludibriavam marinheiros.

Ao nomear fenômenos de difícil compreensão e fora do seu controle, os homens podiam indicar uma causa para desastres e epidemias, ordenar e sistematizar o mundo e ao mesmo tempo, enfraquecer aquilo que o ameaçava. É assim que nascem aquelas criaturas que hoje denominamos *yōkai*, como *onibaba*, *oni* e *kappa*.

1. Definição e Problemáticas

Yōkai seriam seres sobrenaturais que se acredita terem sido criados quando o homem sentiu medo, em face de situações além de seu entendimento, como doenças, desastres naturais, experiência da morte. Explica Komatsu Kazuhiko que,

esse medo mobilizou a imaginação dos homens, e criou existências transcendentais (*chōetsuteki sonzai* 超越的存在 (...)). Um fenômeno transcendente que está ligado ao medo – isto é *yōkai*. (KOMATSU, 2007, p.37, tradução nossa).

Para Alt e Yoda, “eles [*yōkai*] representam a fértil tentativa da imaginação humana para impor um sentido, uma racionalidade em um mundo caótico, imprevisível e geralmente difícil de explicar” (ALT; YODA, 2008, p.7).

Com o tempo, as imagens mentais geradas pelo medo foram ganhando forma, personalidade, história, características familiares ao ser humano. Tomemos como exemplo, o *oni*, um dos *yōkai* mais conhecidos. Reider coloca que na Época Heian (794 – 1185), *oni* (鬼) era considerado uma percepção espiritual que afetava negativamente os homens, como na forma de doenças (REIDER, 2010, p.6). Com o passar do tempo, aquilo que era originalmente⁸ invisível, começou a tomar um formato mais tangível, e a se assemelhar ao ser humano. Hoje, a imagem mais comum do *oni*, estampada em livros infantis, quadrinhos, desenhos, é a de um humanoide robusto com chifres e presas, de pele azul, vermelha ou negra, que carrega um bastão com pontas de ferro (*kanabō*) e veste pele de tigre (Figura 6).

Figura 6. Imagem mais representativa do ogro japonês

Criados pela sociedade humana em resposta ao momento à sua volta, os *yōkai* refletem o tempo em que estão inseridos, e sendo assim, mutáveis como as eras, não possuem forma fixa e definida. Em outras palavras, “os *yōkai* (re) nascem ao tomar a aparência apropriada a cada época”. (KOMATSU, 2007 [1994], p. 585). A temida *onibaba* que outrora vivia nas

⁸ Há diversas teorias que tentam traçar a origem do termo *oni*, e devido à natureza do tema, talvez nunca se chegue a uma definitiva. Para conferir outros estudos, ver Reider, *Japanese demon lore* 1 – 14. Para estudos sobre *oni* em japonês, ver Baba Akiko, *Oni no kenkyū*.

histórias transmitidas oralmente, (re) apareceu nos nossos dias na forma de personagens como Bappy-chan, em sintonia com uma época de forte apelo visual, e de muitas possibilidades no ambiente virtual (internet, animações, etc.).

Sendo assim, como definir algo em constante transformação? Essa é uma das problemáticas ao se tratar de *yōkai*: sua conceituação.

Embora a palavra *yōkai* (妖怪) já apareça em meados da Época Edo (1603-1867) nos trabalhos do artista Toriyama Sekien (1712 – 1788), só veio a ser utilizado como termo técnico na Época Meiji (1868-1912) com Inoue Enryō, filósofo e estudioso, que o utilizou para descrever todo gênero de eventos estranhos e misteriosos. Na Época Heian (794-1192), fenômenos temidos dos quais não se conhecia a aparência, e que se acreditava serem fontes de doenças e desgraças eram geralmente chamados de *mononoke* (物の怪) .

A palavra *mono*, “coisa” refere-se hoje, àquilo tangível e intangível. Embora algo possa não ser visível, ainda se configura como *mono* “contanto que os seres humanos possam apreender sua existência por meio dos sentidos ou da mente.”⁹ Komatsu define *mono* como sendo a denominação dada pelos antigos japoneses aos acontecimentos e fenômenos de difícil compreensão para o homem; em outras palavras, *mono* indica uma presença sobrenatural desconhecida, e a sua manifestação recebe o nome de *mononoke*. (KOMATSU, 1994, p. 379). Embora na Literatura o termo comumente apareça transcrito em *hiragana*, com o tempo, ideogramas foram atribuídos à palavra. *Mono* (物), como já mencionado, indica algo indefinido, sem forma; *ke*, o mesmo de *kai* em *yōkai* (怪), significa algo suspeito, incerto. Foster denomina *mononoke* como a “instabilidade da coisa”. (FOSTER, 2009, p. 7). Reider afirma que o ideograma originalmente usado para o *ke* era o 気 (*ki*), “energia vital”. (REIDER, 2010, p. 11). Podemos entender *mononoke* então, como a manifestação de uma existência sobrenatural desconhecida que se acreditava ser capaz de causar doenças ou levar à morte, e por isso mesmo, era uma entidade temida pelas pessoas da época.

Exemplos da ação do *mononoke* podem ser encontrados em trabalhos clássicos da Literatura Japonesa, como em *Genji Monogatari* (“Narrativas de Genji”), romance do começo do século XI atribuído à dama da Corte Murasaki Shikibu, que tem no tomo nove, *Aoi*, a referência mais conhecida. Nele, o espírito de Rokujō no Miyasudokoro, amante do protagonista Genji e que ainda vivia, atormenta a esposa deste, Aoi, sua “rival amorosa”, e a leva à morte. Antes de ser descoberta a causa da condição de Aoi, é revelado que a mesma estava acometida por um *mononoke*:

大殿には、御物の怪 [grifo nosso] めきて、いたう、わづらひ給へば、誰も誰も思し嘆くに (...) ¹⁰

⁹ TAKAKO, T. Understanding Mononoke over the Ages. In: Japan Echo. Japan: Japan Echo Inc, v. 33, p. 55-58, 2006. Disponível em: <<http://www.japanecho.com/sum/2006/330516.html>>.

¹⁰ SHIKIBU, Murasaki. Aoi. In: YAMAGISHI, Tokubei. *Genji Monogatari*. Tōkyō: Iwanami shoten, 1958. p. 328. (Nihon Koten Bungaku Taikei, v.1). “*Ōtono ni wa, on mononoke mekite itō wazurai tamaeba, tare mo tare mo oboshinageku ni*”. (“Na Residência de Sua Excelência, parecia que um espírito [mononoke], estava causando muito mal à senhora, e sua família estava alarmada”). (Tradução nossa).

O *mononoke* era temido não só por ser intangível, mas por ser imprevisível e incomum, e como salienta Foster, “apesar de tais fenômenos certamente não serem normais, eles eram sempre possíveis.” (FOSTER: 2009, p. 7). O *mononoke* fazia parte do cotidiano do povo japonês do período, que ainda acreditava que um coração fraco, preocupações e pessimismos o deixava vulnerável a influências malignas. (MORRIS, 1994, p. 136). No caso de *Genji Monogatari*, Rokujō no Miyasudokoro estava tomada pela raiva e ciúmes, e seu espírito passou a atormentar as suas rivais, apesar da própria não ter consciência do que estava acontecendo.

Criaturas sobrenaturais, anômalas, ou que podiam mudar de forma ficaram conhecidas na Época Edo pelo termo *bakemono* (化け物), literalmente, “aquilo que se transforma”, expressão utilizada até hoje. Contudo, no discurso contemporâneo, a palavra *yōkai* é a mais usada por especialistas sobre o assunto.

O termo *yōkai* (妖怪) é composto por dois ideogramas; segundo o dicionário *Kadokawa Kanwa Chūjiten* o primeiro, 妖 (*yō*), possui os seguintes significados:

1. “*namamekashii*”, voluptuoso e sexy;
2. “*namameku*”, aparência sedutora, que enfeitiça; algo belo;
3. “*ayashii*”, algo suspeito, dubio;
4. “*bakemono*”, “aquilo que muda de forma”, e nome genérico das criaturas fantásticas;
5. “*wazawai*”, desgraça, desastre;¹¹

O segundo ideograma, 怪 (*kai*), vem de 怪しい (*ayashii*), adjetivo usado para designar algo suspeito, duvidoso, não confiável e estranho.

A análise dos ideogramas indica a natureza ambígua desses seres, destaca o caráter mutável e a falta de uma forma definida, além de evidenciar uma de suas características, a de ludibriar e enganar. A raposa, *kitsune*, é um animal, mas também pode ser um *yōkai* cuja característica mais conhecida e difundida é a capacidade de transformação, que frequentemente usa para se relacionar com seres humanos. Há inúmeras histórias envolvendo a raposa em lendas e na Literatura. Na narrativa 1:2 de *Nihon Ryōiki*¹², “Sobre o fato de desposar uma raposa e gerar uma criança”, um homem de Mino no Kuni (corresponde à atual província de Gifu) sai em busca de uma boa esposa, e acaba por se encontrar com uma bela jovem em um amplo campo. Eles trocam olhares, e ele pergunta para onde a moça estaria se dirigindo. A jovem responde estar em busca de um marido. O homem então, a leva para casa e a desposa. O tempo passa, e ela dá a luz a um menino. No entanto, o cão de estimação da casa também dá a luz a um filhote, que toda vez que

¹¹ KAIZUKA, Shigeki; FUJINO, Iwamoto; ONO, Shinobu. *Kadokawa Kanwa Chūjiten*. 240. ed. Tōkyō: Kadokawa, 2004. p.260

¹² *Nihon Ryōiki* (“Relatos milagrosos do Japão”) é considerada a primeira coletânea de narrativas *setsuwa*. *Setsuwa* são histórias breves, estabelecidas em um tempo passado, de caráter verídico – ou que se supõe verídico – de cunho budista ou secular, compiladas em coletâneas. *Nihon Ryōiki* data de 822, e foi compilada pelo monge budista *Keikai* (ou *Kyōkai*). As narrativas presentes na obra são todas de cunho budista.

encontra a esposa, a ataca, latindo, e a encarando fixamente. A jovem, amedrontada, pede ao marido que mate o filhote, o que o homem não conseguiu fazer por pena. Certo dia, repentinamente, o cão da casa começa a latir e a perseguir a esposa, quando esta entrou no monjolo para preparar almoço para as mulheres que debulhavam arroz. Aterrorizada, ela se transforma em uma raposa. O marido, que assistiu a tudo, desabafa: “Entre nós não há até uma criança? Eu jamais me esquecerei de você. Venha sempre e dormiremos juntos.” A raposa, recordando as palavras do marido, passou a frequentar a casa todos os dias, e recebeu o nome de *kitsune*¹³. A narrativa citada já apresenta motivos que se tornaram típicos da tradição da raposa *yōkai*: ela é conhecida principalmente pela capacidade de se transformar em belas mulheres para seduzir e se relacionar com os homens. Estão presentes ainda, a inimizade entre raposa e cão, e a sua relação com o arroz. Apesar do aspecto malicioso da raposa ser a crença mais difundida, ela também apresenta um lado sagrado (voltaremos a esse tópico mais adiante): no Xintoísmo, a raposa é considerada como mensageira da divindade Inari, deus da fertilidade, agricultura e arroz.

¹³ Nessa narrativa é contada a “verdadeira” origem do termo *kitsune*: na história, é apresentado como derivado da expressão 来つね = *kitsu ne*, que significa “venha e durma”).

Figura 7: *Kusunoha kitsune dōji ni wakaruru no zu* 葛の葉きつね童子にわかるるの図 (“A raposa Kusunoha separa-se de seu filho”), de Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) 月岡 芳年, da sua obra *Shinkei sanjūrokkaisen* 新形三十六怪撰 (“Novas formas de 36 aparições”), 1889-1892. Kusunoha é o nome de uma raposa do folclore japonês, geralmente tida como a mãe de Abe no Seimei, famoso adivinho da Época Heian. Na lenda de Kusunoha, a raposa, na forma de uma bela jovem, casa e tem um filho com ser humano. Certo dia, no entanto, sua verdadeira identidade é revelada, e a raposa é obrigada a partir. Na ilustração acima, vemos a silhueta da raposa por trás da porta de correr.

A capacidade de transformação realmente parece ser a característica que mais define o *yōkai*, conforme vemos também no dicionário de língua japonesa, *Shin Meikai Kokugo Jiten* em que:

Yōkai é algo que não se sabe o que é de fato, que ameaça as pessoas; uma coisa misteriosa (*fushigi*) que se transforma. *Bakemono*.¹⁴

Ema Tsutomu (1884 – 1979), com o seu *Nihon Yōkai Hengeshi* de 1923, foi quem primeiro trabalhou com o *yōkai* e as suas significações no contexto Histórico- cultural japonês. Ema define *yōkai* como “*etai no shirenai fushigina mono*” (EMA, 2004 [1923]p.12), ou “criaturas misteriosas e estranhas.”

No dicionário de Estudos Folclóricos *Nihon Minzoku Daijiten*, *yōkai* refere-se a acontecimentos inexplicáveis e fenômenos misteriosos (*fushigi*) que geram insegurança (*fuan*) e medo; existência sobrenatural que se acredita causar tais fenômenos.¹⁵

A definição acima é mais abrangente, pois destaca que o *yōkai* pode ser uma presença tangível (*oni*, *kappa*) ou um fenômeno, um conceito. Imagine que você esteja andando por uma floresta, ou estrada, e de repente, tromba com uma espécie de parede invisível, e não consegue avançar; tenta escapar pelos lados, mas parece que está cercado por este obstáculo. Segundo as lendas, você entrou em contato com um *yōkai* chamado *Nurikabe* (em português, algo como “parede rebocada”, Figura 8). Mais que uma criatura, *Nurikabe* é uma ideia, o “conceito de um obstáculo invisível e inesperado que tomou forma antropomórfica”. (ALT, YODA, 2008, p.130).

¹⁴ KINDAICHI, Ryōsuke (Ed. et al.) *Shin Meikai Kokugo Jiten*. 4 ed. Tōkyō: Sanseido, 1989. p. 1528

¹⁵ TSUNEMITSU, Tooru. *Yōkai*. In: FUKUDA, Ajio. et al. *Nihon Minzoku Daijiten*. Tōkyō: Yoshikawa Kōbunkan, 2000. v. 2, p.769.

Figura 8: Nurikabe

Os termos *bakemono* e *fushigi* costumam aparecer nas definições de *yōkai*. O último significa “misterioso”, “estranho”, “curioso”, e costuma ser associado ao conceito de *yōkai*. Inoue Enryō utilizou as palavras *fushigi* e *fukachiteki* (“irracional”) para definir especificamente fenômenos aquém a qualquer explicação racional, opondo-se à visão comum do povo da época, que para Inoue, era rápido em chamar aquilo que não pudesse explicar de *yōkai* ou *fushigi*.

Já *bakemono*, termo que se popularizou na Época Edo, e continua a ser utilizado até hoje, é a denominação mais comum dos *yōkai*, juntamente com o infantil *obake*. Segundo o *Shin Meikai Kokugo Jiten*, *bakemono* é:

1. Animais que tomam a aparência humana.
2. Algo desconhecido que não se sabe o que é de fato, e que não corresponde a nada que exista na realidade. (Pode ser utilizado no sentido de algo que não se consegue definir, ou em relação a pessoas que possuem capacidade incomum.) ¹⁶

Ainda, conforme o dicionário *Gendai Kokugo Reikai Jiten*, *bakemono* refere-se a:

¹⁶ KINDAICHI, Ryōsuke. Op. cit. p.1187.

1. Algo que se transforma e surge com uma aparência suspeita (*ayashii*). *Obake*.
2. Pessoas que possuem uma capacidade tal a ponto de se pensar que não são como seres humanos comuns.¹⁷

Como o próprio termo indica, a principal característica destacada do *bakemono* é a sua capacidade de mudar de forma, e os exemplos mais conhecidos hoje, são a raposa, mencionada anteriormente, e o texugo japonês (*tanuki*). Assim como a raposa, há diversos exemplos da ação do *yōkai*, que pela tradição, gosta de se transformar em seres humanos ou objetos inanimados, geralmente para pregar peças nos homens. A narrativa 8:6 de *Uji Shūi Monogatari*¹⁸, “De como um caçador atirou em um Bodhisattva¹⁹” é o primeiro registro em *setsuwa* da aparição de um *tanuki* no contexto japonês.²⁰ Nela, um religioso do Monte Atago, que há muito vinha se dedicando aos sutras, especialmente ao Sutra de Lótus, nunca saía de sua moradia. Contudo, perto dali, vivia um caçador que frequentemente o visitava, levando alimentos e outras providências ao religioso. Certa vez, após um tempo sem se encontrarem, o bonzo, excitado, conta ao caçador que algo extraordinário ocorrera. Ele afirma que “talvez como sinal da minha dedicação ao Sutra de Lótus, todas as noites, *Samantabhadra*²¹ tem aparecido montado em um elefante”. O caçador descobre que o menino que serve o religioso também vinha presenciando as aparições, e resolve passar a noite para conferir ele mesmo a veracidade das afirmações. Já muito tarde, uma intensa luz começa a brilhar, vinda das montanhas ao leste. Surge dela, então, o *Bodhisattva* montado em um elefante, bem à frente da moradia do religioso. Enquanto este se emociona com a aparição, o caçador, desconfiado, acredita ser estranho que ele – alguém que carrega muitos crimes – possa ter a mesma visão que uma pessoa tão dedicada aos sutras. O caçador, então, prepara o arco e atira uma flecha, que atinge em cheio o peito do *Bodhisattva*. Na manhã seguinte, ao seguir um rastro de sangue, ambos, caçador e religioso, descobrem um grande *tanuki* morto com uma flecha enterrada no peito.

Atualmente, além do termo cunhado por Inoue, é comum o seu emprego junto à expressão *kaii* (怪異), em que o primeiro ideograma é o mesmo utilizado em *yōkai*, e o segundo, *kotonaru*, indica algo diferente, distinto. *Kaii*, juntamente com *yōkai*, refere-se tanto a essas criaturas quanto aos fenômenos fantásticos.

Ayakashi é outra nomenclatura para se referir aos seres sobrenaturais. Segundo o dicionário *Shinmeikai Kogo Jiten*, *ayakashi* refere-se a,

¹⁷ SHŌGAKUKAN JITEN HENSHŪBU (Ed.). Op. cit. p. 987.

¹⁸ *Uji Shūi Monogatari* é a principal coletânea de narrativas *setsuwa* da época Kamakura (1192-1333). É uma obra do começo do século XIII, de compilador desconhecido, que contém cerca de duzentas narrativas, divididas em quinze volumes. As histórias de *Uji Shūi Monogatari* são variadas, e tratam do heroico, do cômico, do fantástico, do budismo, apreendendo assim, um vasto universo.

¹⁹ No Budismo, um Bodhisattva é um ser de iluminação e sabedoria, que está no caminho para alcançar o estado de Buda.

²⁰ Uma narrativa semelhante já aparece em *Konjaku Monogatari*, mas a criatura em questão é o *kusainaku* (野猪). Segundo Li, estudiosos ainda discutem a verdadeira identidade do animal. Para mais discussão sobre o assunto, ver Li, 223-224.

²¹ *Samantabhadra* é um bodhisattva associado à meditação, e é tido com o patrono dos devotos do Sutra de Lótus. É o bodhisattva da Bondade Universal, Virtude e Dignidade, e era muito popular na Época Heian entre os praticantes da seita Tendai do Budismo. É geralmente retratado montado em um elefante.

- 1- Criaturas estranhas que aparecem no mar.
- 2- Coisas estranhas. Coisas misteriosas. Ainda, seres misteriosos²².

Seja *yōkai* ou *kaii*, fica claro nos poucos trabalhos sobre *bakemono* nos estudos acadêmicos brasileiros, a dificuldade de tradução dessas expressões. Em língua portuguesa, utilizamos termos como “seres sobrenaturais”, “criaturas fantásticas” ou “lendárias” para nos referirmos não só ao *yōkai*, mas igualmente a entes imaginários de outras tradições culturais, como fadas, elfos, até o Minotauro da mitologia grega. Quanto a essas criaturas é dado um valor negativo, frequentemente as chamamos de “monstro”. Segundo o dicionário Japonês- Português, *yōkai* é:

Assombração; fantasma; aparição fantástica; espectro; monstro²³

Na tradução em português aparecem os termos “assombração” e “fantasma”, que dizem respeito ao espírito de um falecido que pode aparecer novamente no mundo dos vivos por meio de vários tipos de manifestações. Não só no caso do português, mas também em japonês os termos *yōkai* e *yūrei* (“fantasma”) são, muitas vezes, utilizados sem distinção clara. Para os estudos folclóricos, no entanto, a separação das categorias faz-se necessária, já que o “*yūrei* aparece com a forma humana, enquanto o *yōkai*, como o próprio nome diz, não só toma aparências distintas, como também pode surgir como um ruído, fogo, vento.” (ŌSHIMA, 1980, p. 591).

Yanagita Kunio (1875 – 1962) foi quem primeiro trabalhou na distinção entre *obake* e *yūrei*. O estudioso, reconhecido como o fundador dos Estudos Folclóricos Japoneses, traçou três pontos principais que distinguiriam as duas categorias. A primeira diferença diz respeito ao local da aparição; enquanto o *obake* fica limitado a um espaço já definido, o *yūrei* não se restringe a um lugar. Sendo alvo de um fantasma, não importa a distância que percorrer para fugir, sempre será perseguido. (YANAGITA, 1970, p. 293). Esta seria a segunda diferença entre as categorias: o *yūrei* escolhe o seu alvo, o que não aconteceria com o *obake*. Ainda, enquanto este último surgiria ao anoitecer e ao amanhecer, o *yūrei* apareceria na terceira hora do boi (“*ushi mittsu doki*”) que corresponde hoje ao horário das duas horas da manhã até aproximadamente duas e meia, ou, em outras palavras, de madrugada.²⁴

Como o objetivo do presente trabalho não é tratar das discussões e problemáticas acerca do *yūrei* e do *yōkai*, adoto a posição de Komatsu Kazuhiko, a quem o “*yūrei* é um tipo especial do *shiryō* (“espírito” do morto), que por sua vez, é um tipo de *yōkai*.” (KOMATSU, 1983, p. 371).

²² KINDAICHI, Haruhiko (Ed.) Shin Meikai Kogo Jiten. 3 ed. Tōkyō: Sanseido, 1995, p. 53.

²³ KATSUNORI, Wakisaka (Coord.). Michaelis: dicionário prático japonês-português. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 9ª impressão, 2008, p. 548.

²⁴ Antigamente, o horário era indicado pelos doze animais do zodíaco chinês. A hora do Boi era dividida em quatro, sendo assim, *ushi mittsu doki* corresponde ao terceiro período, das duas da manhã até por volta das duas e meia.

Outra tradução comumente usada – e que aparece na definição de *yōkai* citada anteriormente – é “monstro”. Como já mencionado, o termo “monstro” parece carregar uma conotação negativa. Segundo o dicionário Houaiss, monstro é:

1. Ser disforme, fantástico e ameaçador; ger. descomunal, que pode possuir diversas formas e cujas origens remontam à mitologia, além de povoar lendas e histórias infantis da literatura universal.
2. Qualquer coisa contrária à natureza; anomalia, deformidade, monstruosidade.²⁵

Gilmore destaca as características do monstro. Para o antropólogo, eles

compartilham certas características, não importa onde apareçam: são sempre agressivos, gigantescos, comem carne humana, maléficos, de forma bizarra, repulsivos, primitivos, poderosos e gratuitamente violentos (GILMORE, 2003, ix, tradução nossa).

Apesar de apontar o caráter multiforme do monstro, nota-se o destaque à sua enormidade, à característica assustadora, além de pressupor alguma deformidade.

Em língua inglesa – com maior tradição de trabalhos sobre o gênero – os *yōkai* também são comumente traduzidos por “*monster*” (“monstro”), e ainda, “*demon*” (“demônio”), “*goblin*” (“gnomo”, “duende”), entre outras variações. Tanto *monster*, quanto *demon* e *goblin* geralmente apresentam um caráter negativo, que inspiram terror, e as criaturas tendem a possuir aparência grotesca ou assustadora.

Qualquer um dos termos limita a abrangência de significados do *yōkai*, restringindo-o a seres capazes unicamente de trazer desgraças, ao enfatizar seu aspecto maligno, quando há exemplos de *yōkai* que não fazem mal aos humanos e até podem ser portadores de boa fortuna.²⁶ Mais além, qualquer uma das traduções pressupõe um corpo, um objeto tangível, quando vimos que o *yōkai* não necessariamente apresenta uma forma física, material, mas pode aparecer como uma ideia, um fenômeno, intangível e espiritual.

Dada a dificuldade de encontrar uma tradução apropriada para o termo, optou-se por utilizar o original em japonês, *yōkai*, assim como comumente fazemos com *sushi*, *sashimi* e *samurai*. Muito mais que uma palavra, *yōkai* evoca toda uma bagagem histórica, cultural e literária, ligada especificamente ao contexto japonês, a uma espécie de memória nacional – que será discutido adiante.

²⁵ HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, p. 1955.

²⁶ Noriko Reider trata do “*oni* que traz prosperidade”, no qual este ogro poderia ser considerado uma variação do *marebito*, viajantes estrangeiros, *kami* que visitam vilas no Ano-Novo para levar boa fortuna. Um exemplo deste tipo de ogro estaria na peça de *kyōgen*, *Setsubun* (Início da Primavera). Na peça, um *oni* desejoso por comer grãos (*beans*) visita a casa de uma mulher cujo marido estava ausente. O *oni* apaixona-se pela mulher, que se aproveita do seu sentimento e lhe pede os tesouros que ele possui. Tão logo recebe os tesouros, a mulher o expulsa, arremessando os grãos contra ele, que deu origem ao tradicional Festival do Início da Primavera (*Setsubunsai*), quando se espanta o *oni* atirando-lhe grãos. Cabe lembrar também do exemplo do *Zashiki warashi*, *yōkai* que aparece na forma de uma criança de cinco ou seis anos, e que pode habitar nas casas. Diz-se que o *Zashiki warashi* possui intrínseca relação com a estabilidade do lar. Se lá permanecer, a casa continuará próspera, mas se partir, cairá em desgraça. Para mais discussão sobre o *oni* da boa fortuna, ver Reider, 25-29.

2. Características

2.1. Tipos de *yōkai*

Já foi mencionado que, de imagens mentais ligadas ao medo, os *yōkai* foram tomando forma, assemelhando-se às coisas próximas e familiares ao universo dos homens.

Segundo Ema Tsutomu, o *yōkai-henge*²⁷ possui cinco formas básicas: humana, animal, vegetal, objeto inanimado e elemento da natureza (*shizenmono*). O *yōkai*, por sua vez, seria algo que se assemelha a uma dessas categorias, mas não é exatamente o mesmo, como *kappa*, *umibōzu* (Figura 9), e a estranha criatura *nue* (Figura 10) (EMA, 2004 [1923] p.13).

Figura 9:
Umibōzu 海坊主,
 pelo artista Utagawa
 Kuniyoshi (1798-1861)
 歌川 国芳, da série *Tōkaidō*
gojūsan Tsui, Kuwana
 東海道五十三對 桑名 ("As 53
 estações de Tōkaidō"), de
 1843. *Umibōzu* é um *yōkai*
 marinho, que afunda navios
 e atira marinheiros ao mar.
 É geralmente descrito como
 uma espécie de humanoide
 negro e gigantesco.

²⁷ Ema difere *yōkai* de *yōkai-henge*; este último seria algo que externamente mudou sua identidade, e por isso mesmo é caracterizado por sua capacidade de metamorfose (*bakeru*).

Figura 10: Nue 鵺, em Taiba大尾 ("O fim"), da série *Kisokaidō rokujūkyūtsugi no uchi* 木曾街道六十九次之内 ("As sessenta e nove estações de *Kisokaidō*"), de 1852, também de Kuniyoshi. Nue é geralmente descrita como uma criatura de cabeça de macaco, corpo de um *tanuki*, patas de tigre e uma cobra no lugar do rabo.

Komatsu, no entanto, contradiz a teoria de Ema, e enfatiza não a forma em si do *yōkai*, mas a identidade daquilo que o *gera*, que pode ter origem humana (*ningen kigen no yōkai*) e “não-humana” (*hainingen kigen no yōkai*) (KOMATSU, 1983, p.364), como coisas e animais. Temia-se, por exemplo, que raposas, texugos e serpentes pudessem se tornar *yōkai*, como nas narrativas anteriormente mencionadas. Ainda, havia a possibilidade de transformações de utensílios domésticos, tipo genericamente conhecido por *tsukumogami*. Por fim, havia também chances de seres humanos se tornarem *yōkai*, geralmente por ciúmes, rancor, inveja. Na narrativa 20:7²⁸ “Sobre o fato de a Imperatriz Somedono ter sido violentada por um *tengu*²⁹” de *Konjaku Monogatarishū*³⁰, a bela imperatriz Somedono está acamada por espíritos malignos, e mesmo após vários rituais milagrosos, não há melhora na sua condição. O imperador e o ministro (pai da imperatriz) escutam rumores sobre um emérito religioso de poderes sem precedentes, e resolvem convocá-lo para curar a imperatriz. Várias recusas depois, o religioso resolve acatar o pedido – temendo desobedecer a uma ordem imperial – e realiza os ritos, curando a imperatriz. Como recompensa, o religioso é convidado a passar alguns dias no palácio. Neste período, no entanto, ele acaba tomado por uma intensa paixão pela imperatriz, e em um momento de descontrole, invade seus aposentos na tentativa de possuí-la. O religioso é descoberto e capturado, mas na prisão jura suicidar-se, para se transformar em um *oni* e possuir a imperatriz o quanto quisesse. O ministro e o imperador, temendo a maldição do religioso, o soltam. Ele retorna às montanhas e cumpre sua promessa, tornando-se um *oni* após perecer por uma greve de fome. Assim, na forma de um ogro, retorna ao palácio e possui a imperatriz inúmeras vezes.

A Imperatriz Somedono, ou Fujiwara no Akirakeiko (829-900) é identificada como filha de Fujiwara no Yoshifusa (804-872), importante político do início da Época Heian. Era, portanto, uma figura da mais alta nobreza. O emérito religioso, apaixonando-se pela Imperatriz, vê-se impossibilitado de concretizar o seu amor, como budista, já que viola as leis do celibato, e como homem, visto a diferença de status entre o bonzo e a Imperatriz. O bonzo então, contrariando o que se espera de um renomado religioso, sucumbe ao desejo e se transforma em um *oni*. No final, é na forma do ogro que ele consegue concretizar a paixão, já que o *oni*, “não possui qualquer tipo de vínculo ou obrigação com a sociedade dos homens.” (YOSHIDA, 1993, p.81).

Ainda em relação aos tipos de *yōkai*, para Ōshima, este é definido pelo local típico de sua manifestação, dividindo-os então em:

- 1- *Yōkai* das montanhas, como *tengu* e *yamauba*;
- 2- *Yōkai* de margem de estradas (*robō*), como *azuki-arai*;
- 3- *Yōkai* de interiores (*okunai*), como *zashiki-warashi*;
- 4- *Yōkai* das águas, como *kappa* e *umibōzu*. (ŌSHIMA, 1980, p.592).

²⁸ Para a narrativa traduzida para o inglês, ver Li, 2009, p.91-94.

²⁹ Embora no título apareça a palavra *tengu*, na narrativa trata-se do *oni*.

³⁰ *Konjaku Monogatarishū* (“Coletânea de narrativas em que o Agora é Passado”) é considerada a maior coletânea de narrativas *setsuwa*. Reúne mais de mil narrativas de cunho budista e secular, da Índia, China e Japão. Data provavelmente da primeira metade do século XII, e a identidade do seu compilador não é conhecida.

2.2. Manifestação

Teoricamente, o *yōkai* pode surgir em qualquer local, mas como vemos comumente em lendas, anedotas e na Literatura, há lugares que se acredita serem propícios para sua manifestação. Sendo uma criação humana, esses locais estão ligados intimamente com a percepção que o homem tem deles: se os consideram seguros ou perigosos ou assustadores; esses lugares são definidos tendo a si mesmo como centro (*chūshin*). Escreve Komatsu:

Não é necessário apontar, mas esse “centro” configura-se no próprio corpo, casa, vila (*mura*) e cidade. As pessoas podem, claramente e detalhadamente, tomar conhecimento de lugares próximos ao seu centro, mas aqueles espaços que se encontram longe física, social e psicologicamente, são tidos como locais obscuros, ambíguos e vazios. (KOMATSU, 2007, p.39, tradução nossa).

Há certos espaços tidos como fronteiras, que marcam o limite do mundo humano com o “outro mundo”(異界, *ikai*), onde os *yōkai* habitam. Estes espaços podem ser naturais, como montanha, rio, mar, ou “artificiais”, construídos pelo homem, a exemplo de pontes e portais.

Na narrativa 27:15 de *Konjaku Monogatari*, “Sobre a jovem que deu à luz em Minami Yamashina e foi perseguida por um ogro”³¹, uma jovem que trabalhava em uma residência nobre da Capital *Heiankyō*, acaba engravidando, sem que fosse casada. Órfã, e sem parentes ou conhecidos a quem pudesse recorrer, desolada e perdida, e faltando coragem para contar ao seu amo o que estava acontecendo, resolve fugir para dar à luz, nas montanhas. Se viesse a falecer, ninguém ficaria sabendo, e se sobrevivesse, poderia retornar como se nada tivesse acontecido.

A jovem, então, começa os preparativos para o parto, sempre às escondidas, orientando sua criada. Finalmente, em uma madrugada, sentindo que era chegada a hora, parte, seguindo ao leste com o objetivo de alcançar rapidamente as montanhas.

Aflita, mas seguindo em frente, e descansando de tempos em tempos, a jovem embrenhou-se mata adentro, até chegar a uma região de nome Kita Yamashina. Na encosta da montanha, avistou uma construção bastante destruída, sem sinais de que houvesse moradores, e resolveu fazer ali o parto. Subiu no terraço da parte anexa da casa e se sentou para descansar, quando ouviu alguém se aproximando. Surgiu à sua frente, uma senhora de cabelos brancos. A jovem, assustada, logo pensou que seria expulsa dali, mas a anciã, afavelmente, ofereceu à jovem que tivesse o filho em sua casa. Pouco tempo depois, a jovem dá a luz a um menino. A anciã, mostrando-se feliz e prestativa, convida a jovem a ficar na casa durante os sete dias de repouso, até que pudesse partir. A moça, comovida,

³¹ Para a narrativa traduzida para o português, ver Yoshida, p.139-142.

desiste do plano inicial de abandonar a criança, e aceita a oferta da senhora. Passados dois ou três dias, quando a jovem cochilava em uma tarde, ouviu a anciã aproximar-se e dizer, olhando para o bebê: “Ah, parece apetitoso!”. Apavorada, e com a certeza de que a senhora era na verdade um ogro, em uma ocasião, enquanto a velha dormia durante a sesta, foge desesperada, deixando o bebê com a criada. Ela retorna à residência do seu amo, e o bebê é adotado. A narrativa termina com uma espécie de aviso do compilador:

Pensando bem, em casas velhas como essa, mora sempre um ser desconhecido.

Por isso, o fato de aquela mulher ter dito: “Ah, parece apetitoso!

É um bocado só!” é prova incontestável de que se tratava de um ogro.

Por essa razão, nunca se deve entrar sozinho em um local como esse.

(YOSHIDA, 1994, p. 142)

A jovem da narrativa, sem amparo familiar, e grávida de uma criança cuja identidade do pai era desconhecida, vê como única opção fugir para as montanhas e lá ter o seu filho, longe da Capital, “onde trabalha e onde imperam numerosos tabus e rígidos preceitos (...)” (Idem, p. 145). A montanha representa o “outro mundo”, e como explica Yoshida, “é procurada pelas pessoas como um tipo de refúgio, onde elas tentam realizar aquilo que não podem ou não lhes é permitido na Capital (= seu mundo).” (YOSHIDA, 1993, p. 116). Habitantes deste “outro mundo”, os *yōkai* têm na montanha – como a idosa na narrativa tida como um *oni* – um de seus principais habitat.

As pontes também figuram como um típico local de aparição destes seres, justamente por sua função de ligar dois espaços: elas são consideradas conexões entre o mundo dos humanos e o “outro mundo”. Um dos motivos mais recorrentes conta sobre homens que, atravessando uma ponte – geralmente à noite – deparam-se com uma bela e misteriosa mulher e acabam se encantando por elas, para no final descobrir tratar-se de um *oni*, raposa, ou outro *yōkai* metamorfoseado. A narrativa 27:13 de *Konjaku Monogatarishū*, “Como o ogro da ponte Agi na Província de Ōmi devorou uma pessoa” é um dos exemplos mais célebres. Nela, incentivado por rumores de um ogro que aparece na ponte Agi, um homem resolve atravessá-la para desafiar a criatura. Ele prepara o cavalo, passando óleo na sua traseira, e segue viagem. Ao se aproximar da ponte, o jovem é tomado por um pavor intenso, mas resolve prosseguir; a atmosfera, no entanto, é propícia para aumentar o medo: o sol começa a se pôr, e não há nenhum sinal de outras pessoas por perto.

Passado algum tempo, o homem avista uma mulher no centro da ponte, e eles acabam trocando olhares, fazendo o jovem, por alguns segundos, esquecer-se do seu propósito. Ele, entretanto, logo se lembra dos rumores e, atijando seu cavalo, passa rapidamente pela mulher sem trocar uma só palavra. A jovem, indignada, revela sua verdadeira aparência, transformando-se em um terrível ogro, e passa a perseguir o jovem, tentando em vão, agarrar a traseira do cavalo; suas mãos acabavam deslizando por causa do óleo antes espalhado. Chegando em casa, o jovem conta para sua mulher e filhos a experiência que tivera.

Pouco tempo depois, o meio-irmão mais novo do rapaz faz-lhe uma visita surpresa. Eles conversam, mas, subitamente, começam a lutar. O irmão mais novo, então, abocanha a cabeça do mais velho e a arranca. No final, é revelado que o meio-irmão era, na verdade, o ogro da ponte Agi.

Li afirma que esta narrativa parece ser o mais antigo exemplo existente do motivo de um *oni* metamorfoseado em mulher que fica à espera em uma ponte (LI, 2009, p. 169).

Quanto ao horário da manifestação dos *yōkai*, Ema afirma que no geral, essas criaturas tendem a surgir para os humanos à noite, que para ele simboliza a morte (EMA, 2004 [1923]p.79). Em ambas as narrativas mencionadas anteriormente, tal encontro dá-se por volta desse horário: no caso da jovem grávida que se depara com o ogro nas montanhas, é antes do amanhecer que deixa a Capital; já na narrativa do ogro da Ponte Agi, o homem depara-se com a misteriosa mulher quando o sol estava se pondo.

Ema afirma, no entanto, baseado em uma minuciosa análise de obras literárias em que surge o *yōkai* como *Nihon Ryōiki*, *Konjaku Monogatarishū*, *Taiheiki*, *Inu Hariko*, entre outras, que há casos em que a manifestação pode se dar à tarde, como ocorreria com o *tengu* e os *tsukumogami*. (Idem, p.79).

Mas o período noturno parece ser realmente de domínio do “outro mundo”; Yoshida aponta a existência de dois tempos, o do cotidiano, representado pelo dia, e o tempo do extraordinário, representado pela noite. Escreve:

É “depois do escurecer” ou “antes do amanhecer” que os seres sobrenaturais surgem no mundo dos homens, os amantes deixam a casa da mulher amada, ou os atos proibidos na sociedade diurna são realizados (YOSHIDA, 1994, p. 146).

O dia é de domínio dos homens, regido pelas leis e regras da sociedade humana; já a noite está livre da ordem imposta pelos humanos, e, aproveitando o caos da escuridão, os *yōkai* encontram um ambiente propício para sua manifestação neste mundo.

Na história *Mujina*³², de *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (“Kwaidan: Histórias e Estudos de coisas estranhas”) ³³ certo declive, conhecido por Kii-no-kuni-zaka, era extremamente temido pelas pessoas, por se tornar um local deserto ao escurecer; todos evitavam passar por lá à noite, pois temiam deparar-se com um *mujina*.

³² Há muita discussão sobre a verdadeira identidade deste animal; alguns estudiosos acreditam ser um termo antigo para se referir ao texugo. Já em certas regiões, *mujina* refere-se ao texugo japonês, *tanuki*.

Na tradição, entretanto, *mujina* é um animal que, juntamente com *tanuki* e *kitsune*, possui capacidade de se transformar e a usa para enganar os homens.

³³ É um livro escrito por Lafcadio Hearn (1850-1904) em 1904, que contém histórias com o tema do sobrenatural, e um breve estudo sobre insetos. Hearn foi um escritor irlandês – posteriormente nacionalizado japonês sob o nome Koizumi Yakumo – que ficou conhecido por seus escritos sobre o Japão, especialmente por coletâneas de histórias sobrenaturais, como a obra mencionada. Ele foi o primeiro a espalhar, fora do Japão, narrativas envolvendo *yōkai*. Em 1965, a obra ganhou uma adaptação para os cinemas pelo diretor Kobayashi Masaki.

Certa noite, um homem, passando por Kii-no-kuni-zaka, encontra uma jovem muito bem vestida, chorando, agachada perto de um fosso. Temendo que ela planejasse se afogar, o homem aproxima-se, e tenta conversar com a jovem, sem sucesso. Ele insiste, até que a garota se vira para ele, revelando um rosto sem olhos, nariz ou boca. Aterrorizado, o homem solta um berro e foge. Depois de muito correr, avista a lanterna de um vendedor itinerante de soba³⁴. Desesperado, joga-se aos pés do vendedor, e tenta contar sobre o que havia visto, dizendo: “Eu vi...eu vi uma mulher no fosso..e ela me mostrou..Ah! Eu não posso contar-lhe o que ela me mostrou!”

O vendedor então responde: “Foi algo ASSIM que ela lhe mostrou?” – acariciando seu rosto, até o transformar em uma espécie de ovo, de tão liso.

A noite/ escuridão possui papel fundamental na narrativa, e está sempre presente; tradicionalmente, é à noite que o *mujina* aparece, diante dos homens que perdem suas referências em meio à escuridão. A seguinte passagem se dá logo após o homem fugir da garota sem rosto:

Ele correu por Kii-no-kuni-zaka, e tudo era negro e vazio à sua frente; (...) e enfim, avistou uma lanterna, tão longe que parecia o brilho de um vaga-lume, mas conseguiu alcançá-la. Provou ser somente a lanterna de um vendedor ambulante de *soba*, que havia armado sua barraca na beira da estrada; mas qualquer luz ou companhia humana era bem-vinda após aquela experiência. ³⁵ (tradução nossa)

É interessante destacar o final da narrativa: assim que o vendedor revela a sua face, “simultaneamente a luz da lanterna se apaga”. O *yōkai* revela-se, e a escuridão/caos, volta a prevalecer. Só podemos imaginar o que aconteceu no final com o homem, mas se lembrarmos da associação noite = morte de Ema, a conclusão não deve ter sido favorável a ele...

2.3. *Yōkai* e *Kami*

Como apresentado anteriormente, na tentativa de explicar fenômenos estranhos e misteriosos, nascem seres sobrenaturais como o *yōkai* e o *kami*, as divindades japonesas. A complexa relação entre essas duas entidades vem sendo discutida no meio acadêmico já há algum tempo, sendo a teoria de Yanagita Kunio uma das pioneiras. Ele definiu o *yōkai* como “divindades caídas” (神霊の零落, *shinrei no reiraku*), ou seja, o *kappa*, por exemplo, descenderia da divindade da água; a *yamauba*, da divindade das montanhas. Contrariando a teoria de Yanagita, Komatsu impõe a dúvida de que se os *yōkai* fossem divindades caídas,

³⁴ Tipo de macarrão japonês.

³⁵ HEARN, Lafcadio. *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things*. 8 ed. Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1977, p.22-23.

deveríamos supor uma época, no início da História da Humanidade, em que não houvesse sua existência; ainda, deveríamos supor existir uma sociedade / cultura em que os deuses e a natureza só traziam o bem para os homens. Como exemplo, cita *Kojiki* e *Nihonshoki*, que escreve ações devastadoras de espíritos e divindades (KOMATSU, 1983, p. 344). Sendo o maior especialista nos estudos de *yōkai* (*Yōkaigaku*) da atualidade, o presente trabalho apoia-se nas ideias de Komatsu como base.

Kami e *yōkai* são como os dois lados da mesma moeda, na medida em que ambos se configuram como existências transcendentais e poderosas; a diferença entre essas duas entidades está na relação que estabelecem com os seres humanos. Komatsu define o *Kami* como sendo uma presença sobrenatural venerada pelos homens, e o *yōkai*, como uma presença não venerada. Assim, o *Kami* possui aspecto positivo, e o *yōkai*, negativo, e na tradição, são aqueles que assustam os humanos, os perseguem e os devoram – de caráter aterrorizante. Vejamos novamente a raposa – por ser um dos *yōkai* mais populares: seguindo a teoria proposta por Komatsu, em grande parte das narrativas tradicionais, quando utiliza de seus poderes para ludibriar os homens, ela é considerada um *yōkai*, pois é percebida negativamente pelas pessoas, e, portanto, não é reverenciada. Na narrativa 2:40 de *Nihon Ryōiki*, por exemplo, uma raposa utiliza seu poder de metamorfose, e se transforma na avó de um bebê cujo pai matara seus filhotes. Como vingança, a raposa, metamorfoseada, mata a criança da mesma forma que o homem fizera com sua cria. Contudo, a mesma raposa, reverenciada, é considerada uma divindade, como no caso de Inari, deus do arroz. A raposa seria a mensageira de Inari, e muitas vezes, é tida como a própria representação da divindade, possuindo, então, o aspecto positivo do *Kami* (Figura 11).

Esta oposição, no entanto, diferencia-se consideravelmente do conceito cristão do Ocidente, entre Deus (Bem) e o Diabo (Mau), que é fixa e imutável. No caso japonês, o *Kami* pode se tornar *yōkai*, e *yōkai* pode se transformar em *Kami*. O exemplo mais célebre é o de Sugawara no Michizane (845-903), político e estudioso da Época Heian. Por conta de armações políticas de seu rival, Fujiwara no Tokihira, Michizane é rebaixado para um cargo menor e exilado para Kyūshū, onde morre. Após a sua morte, o país é atingido por pragas e seca, raios caem na residência imperial e os filhos do Imperador morrem em sucessão. Rumores que começaram a surgir diziam que Michizane havia se transformado em um espírito vingativo e estava por trás dos desastres. Para apaziguar a fúria de Michizane então, foi construído um santuário xintoísta em sua homenagem; ainda, a Corte restaurou o seu título e cargo, e dizem que só assim seu espírito foi apaziguado. Quando reverenciado, um espírito vingativo pode receber status de *Kami*, como no caso de Michizane, ilustrando a teoria de Komatsu.

Figura 11: Estátua da Inari/raposa do santuário xintoísta perto de Fushimi, sul de Quioto.

2.4. *Yōkai* e o Outro

O *Setsubunsai* (“Festival do início da Primavera”) é um tradicional evento que marca o fim do inverno e o início da Primavera, em que é realizado um ritual chamado *mamemaki* – literalmente, “jogar grãos” – que serve para limpar tudo o que de ruim aconteceu no ano anterior, e afastar o mal que possa ser trazido por espíritos malignos no ano que está por vir. No *mamemaki* (Figura 12), jogam-se grãos na porta da casa, ou diretamente em uma pessoa vestida como *oni*, que aparece na entrada, enquanto se profere as seguintes palavras: *Oni wa soto! Fuku wa uchi!* (“O ogro para fora! A felicidade para dentro!”).

Nesta simples frase, o *oni* aparece claramente em oposição à felicidade: é algo que deve ser mantido distante e fora do alcance.

Figura 12: Exemplo de *mamemaki* na cidade de Kazuno, província de Akita.

No nível metafórico, o *yōkai* pode simbolizar o “Outro”, o marginalizado, o pária, o excluído, destinado ao silêncio ou à destruição por parte da autoridade ou classe dominante. (KOMATSU, p. 410). Aqueles que vivem fora da sociedade são o “outro”, o “estranho”, e quando essas pessoas,

visitam uma comunidade, os membros desta comunidade atribuem-lhe ou uma imagem positiva, ou uma imagem negativa, ou as duas misturadas. Se for concluído que estas pessoas levaram desgraças à comunidade, eles serão vistos como “demoníacos” (*ma*) e “*yōkai*”. (KOMATSU, 2004, p. 410, tradução nossa).

Retomemos a narrativa 27:15 de *Konjaku Monogatarishū*, “Sobre a jovem que deu à luz em Minami Yamashina e foi perseguida por um ogro”: nela, em nenhum momento a idosa revela ser um ogro, ou aparece na forma de um; a jovem acredita ter ouvido a anciã dizer que seu bebê parecia apetitoso, enquanto se encontrava meio adormecida. Temendo tratar-se de um *oni* que devoraria ela e o bebê, foge às pressas da residência da idosa, uma espécie de cabana isolada nas montanhas. Aqui, a anciã ganha uma conotação negativa, e por isso mesmo é identificada como um *yōkai*, e “passa a ser encarada como uma figura marginalizada”. (YOSHIDA, 1994, p.112).

Yoshida destaca que essa “marginalização” é representada pelo isolamento físico – a anciã morava em uma casinha no meio das montanhas. Há ainda outros exemplos em *Konjaku Monogatarishū*, da identificação de marginalizados = *oni*, como na narrativa 27:23, “Sobre a mãe idosa dos caçadores que se transforma em ogro e tenta devorar os filhos”. Nela, dois irmãos saem à noite para caçar veados em uma montanha, quando o mais velho é surpreendido por uma criatura que o suspende pelos cabelos. Ao tatear a mão que o segurava, sentiu uma mão humanoide, esquelética, que suspeitou ser de um ogro. O irmão, então, chama pelo mais novo, que atira uma flecha e parece atingir a criatura. O irmão mais velho, ao tatear a própria cabeça, encontra uma mão decepada na altura do pulso. Ele a pega e os dois voltam para casa, onde tinham deixado sua mãe, já muito idosa e com dificuldade de locomoção, que habitava em um aposento isolado da casa dos filhos.

Ao chegar em casa, os irmãos encontram a mãe soltando gemidos, e estranham a situação. Quando observam melhor a mão decepada da criatura, notam uma terrível semelhança com a mão da matriarca. Resolvem, então, entrar no quarto da idosa, que se levanta e avança sobre eles. Os dois atiram a mão da criatura no aposento, e fogem. Pouco tempo depois, a mãe falece, e os irmãos descobrem que ela estava sem uma das mãos. A explicação que se segue lê-se:

Isto explica-se pelo fato de que a mãe, devido à avançada idade, transformara-se em ogro e seguira-os até a montanha, com a intenção de devorá-los. (Idem, p.107)

Novamente temos a identificação de uma mulher idosa – marginalizada – com um *yōkai*, e o isolamento é representado pelo aposento afastado em que ela residia fora da casa de seus filhos. Yoshida ainda aponta que o isolamento imposto à mulher idosa, não só advinha do nível familiar, mas também podia ser imposto pela sociedade. Havia um costume chamado *ubasute* (“abandonar as anciãs”) que “consistia em abandonar as pessoas idosas, consideradas inúteis pela sociedade, na montanha denominada Ubasuteyama (...)” (Idem, p. 112). Fiegel afirma que na crença popular, o “entrar nas montanhas” indicava um desvio mental,

mais especificamente, (...) um sinal de divisão e exclusão: divisão entre o são e o insano; entre o cidadão e o criminoso; (...) entre homens e mulheres (FIEGEL, 1999, p.176, tradução nossa).

Os excluídos, os “outros” são aqueles com mais chance de se tornarem um *yōkai*: são os que ficam de fora, como os criminosos, os doentes, os idosos, as mulheres – e que devem ser mantidos longe.

A pesquisa sobre monstros no Ocidente comumente destaca o seu caráter revolucionário e subversivo, uma metáfora para tudo que deveria ser repudiado “pelo espírito humano” (GILMORE, 2003, p. 12). Os monstros são capazes de transpor barreiras e podem fazer aquilo que os seres humanos normalmente não fariam; aparecem em oposição às figuras de autoridade. O monstro é o Outro, o grotesco, que deve ser mantido fora do alcance; “o corpo desprezível que desafia os fundamentos da vida social.” (FOSTER, 2009, p. 23).

Todorov, em seu trabalho sobre a Literatura Fantástica, trata das funções desta última, além de discutir as funções do sobrenatural, tanto no nível literário quanto no social. Neste, a introdução de elementos sobrenaturais seria um recurso para evitar a condenação – tanto pela sociedade, quanto pelo próprio indivíduo – de temas “proibidos”, os tabus. Na Literatura, o sobrenatural teria uma função a que chama de sintática, já que entra no desenvolvimento da narrativa. O elemento sobrenatural viria para modificar um equilíbrio prévio - segundo os termos da própria narrativa. Todorov conclui:

Vê-se enfim em que coincidem a função social e a função literária do sobrenatural: trata-se nesta como naquela de uma transgressão da lei. Quer seja no interior da vida social ou da narrativa, a intervenção do elemento sobrenatural constitui sempre uma ruptura no sistema de regras preestabelecidas e nela encontra justificação. (TODOROV, trad. de Maria Clara Correa Castello, 2004, p. 174).

O recurso de utilizar o sobrenatural como ferramenta para tratar de temas críticos foi muito utilizado no *Bakumatsu* (final do xogunato *Tokugawa*), período de caos motivado por uma série de desastres naturais como terremotos e incêndios, epidemias, e a chegada dos navios

americanos comandados por Matthew C. Perry, que tinha como objetivo abrir à força o país para o mundo. Os *bakemono* deste período foram usados simbolicamente, por meio de produtos culturais, como expressões de descontentamento em relação à autoridade central. Komatsu liga o *yōkai boom* – períodos em que a cultura *yōkai* é sentida com mais força em vários segmentos – às épocas de crise e transformações, como aconteceu no *Bakumatsu*, período em que se viu um florescimento da representação dos *yōkai* nas Artes, Literatura, teatro, *misemono* ³⁶, entre outras expressões culturais.

Há de se lembrar, entretanto, que Todorov trata do fantástico na Literatura, que é a “hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2004, p. 31) e para isso, conta com uma posição do leitor, que é quem decide sobre a natureza desses acontecimentos. Se admitir que estes podem receber uma explicação racional, passa-se do “fantástico” ao “estranho”, mas se admitir os acontecimentos como tais, entra-se no “maravilhoso”. (Idem, p. 65).

O ato de se procurar uma explicação para fenômenos sobrenaturais nos remete ao que aconteceu com o *yōkai* na Época Meiji (1868 – 1912).

Com o fim do conturbado *Bakumatsu*, e a abertura do Japão, dá-se início a um novo período e projeto de país: moderno, que pudesse chegar à igualdade com as potências do Ocidente.

Na Restauração Meiji, vemos um país ávido por importar conhecimentos e tecnologias ocidentais, com o objetivo de formar uma nação desenvolvida e educada. Este novo projeto de Japão já não era mais compatível com os monstros do passado, já que

quando eles [monstros] aparecem, é tanto um sinal da irracionalidade de mentalidades pré-modernas, quanto um obstáculo para a trajetória moderna ancorada por um entendimento científico do mundo natural. (Fiegel, 1999, p.7, tradução nossa).

Pessoas que ainda acreditavam que a causa de uma doença vinha da possessão de uma raposa, por exemplo, representavam um atraso e estorvo para a modernização do país, e, portanto, tais crenças populares tinham que ser exterminadas – por meio da educação, e muitas vezes pela legislação. Como afirma Foster, é neste período em que “encontramos a primeira tentativa séria e sistemática de exorcizar os espíritos da paisagem japonesa” (FOSTER, 2009, p. 77).

Em sintonia com a intelectualidade Ocidental, surge a nova ciência *Yōkaigaku*, literalmente, “Estudos sobre *yōkai*”, criada por Inoue Enryō (1858 – 1919), que pretendia explicar fenômenos estranhos, misteriosos e aparentemente inexplicáveis sob a luz da racionalidade do Ocidente. A *Yōkaigaku* é exatamente o reflexo de sua época e das pessoas que nela viviam: com a nova ciência, o estudioso pretendia redefinir o *yōkai*, e foi ele quem cunhou o termo que ainda hoje é utilizado.

³⁶ Uma das expressões culturais mais populares da época, tratava-se de uma espécie de “show de horrores”; espetáculos, exibições que serviram para a “circulação de formas do misterioso (*fushigi*) no final do Período *Tokugawa*” (Fiegel, 1999, p. 25)

Fiegel afirma que Inoue considerava a *Yōkaigaku* como uma disciplina que atacava as crenças populares na sua raiz, e que essa erradicação era necessária para o bem da nação (*kokutai*) (FIEGEL, 1999, p.87). Conhecido pela alcunha Dr. *Yōkai* (*Yōkai Hakase*), viajou por todo o país na empreitada de elucidar o povo sobre essas criaturas.

Inoue criou um complexo sistema para classificar experiências estranhas e misteriosas, com o propósito de separar aquilo que seria um “mistério falso” (*kakai*, 仮怪) do *shinkai* (真怪), ou “Mistério verdadeiro”. Quando um fenômeno natural é apreendido pelas pessoas como bizarro e sobrenatural, temos o *kakai*, que pode ser explicado por meio da ciência. Inoue dá o exemplo do *hinotama* (literalmente, bola de fogo), fenômeno que ocorre em cemitérios, em que uma brilhante bola de fogo paira sobre os túmulos. Inoue explica que isto nada mais é do que resultado da combustão de gás natural. Já aquelas experiências que não podem ser apreendidas pela razão – estas são o verdadeiro mistério, o *shinkai*. Pouco antes de falecer, Inoue deixou as seguintes palavras:

As velhas raposas e os fantasmas não são *yōkai*. O límpido vento, a bela lua, aquilo que move o coração das pessoas – todas as coisas da Natureza – isto que é o verdadeiro *yōkai*. Tanto uma gota d’água, quanto um floco de nuvem – todos são *yōkai* ³⁷. (tradução nossa)

Figura 13: *Hinotama* (火の玉)

³⁷ INOUE ENRYŌ, SASŌ TŌJŌ: MEIJI GOOSUTAA BASUTAA: YŌKAI HAKASE INOUE ENRYŌ NO FUSHIGI NA SEKAI (“Audaciosa aparição: o caçador de fantasmas da Época Meiji: Inoue Enryō e seu mundo misterioso”). *Rekishi Hiwa*. Tóquio, NHK. 12 out. 2011. Programa de TV. No original: 「老いた狐や、幽霊は、本当の妖怪ではない。清らかな風、美しい月、人の心を動かす自然のすべて、森羅万象こそが真の妖怪なのだ」「一滴の水も、一片の雲も、皆妖怪なり」。No original: 「老いた狐や、幽霊は、本当の妖怪ではない。清らかな風、美しい月、人の心を動かす自然のすべて、森羅万象こそが真の妖怪なのだ」「一滴の水も、一片の雲も、皆妖怪なり」.

Apesar das tentativas, os *yōkai* não desapareceram totalmente do cenário do Japão moderno – o interesse pelo estranho e misterioso continuou vivo no período, e como cita Reider “enquanto leis e regulamentos podem mudar relativamente rápido, maneiras e costumes são alterados mais lentamente.” (REIDER, 2010, p.106). Como aconteceu no final do Período Edo, o próprio *yōkai* – o “outro” aquele que deveria ser erradicado – foi utilizado como ferramenta política para criticar o governo Meiji.

Um exemplo são algumas obras ligadas ao mundo sobrenatural do artista Kawanabe Kyōsai (1831-1889), mais conhecido por suas pinturas cômicas e satíricas. Trinta e cinco anos de sua carreira profissional correspondem ao conturbado período de transição de um país fechado para uma nação moderna de administração centralizada sob os slogans *Bunmeikaika* (Civilização e Esclarecimento) e *Fukoku Kyōhei* (País rico e exército forte). Durante este período tumultuoso, Kyōsai trabalhou como caricaturista e chegou a ser preso pelas autoridades do xogunato. Timothy Clark o define como “individualista e independente, talvez o último virtuoso da pintura tradicional japonesa” (CLARK, 1993, p.16). Entre os temas escolhidos pelo artista – mitologia japonesa e chinesa, deuses budistas, pinturas de figuras belas – Kyōsai é reconhecido principalmente pelas obras de cunho misterioso e fantástico, como cenas do inferno, fantasmas e *yōkai*, que utilizou como sátira à política Meiji do *Bunmei kaika*. Talvez a mais representativa delas seja a obra *Bake bake gakkō* (化々學校), “Escola dos *yōkai*” (Figura 14), parodiando a implantação do sistema moderno de Educação em 1872 pelo governo, que via a Educação como principal meio para formar um Estado Moderno. Na obra, em uma sala, vemos *Shōki* – divindade que repele o Mau e espíritos que trazem doenças – vestido em roupas ocidentais, ensinando outras criaturas sobre caracteres de coisas familiares a eles, como *oni*, *kanabō* (bastão com pontas de ferro). Em outra, o professor *Kappa*, igualmente trajado em vestimentas ocidentais, ensina seus companheiros a forma romanizada de palavras que fazem parte de seu cotidiano, como *shirikotama*³⁸ (ou *shirikodama*), *kyūri* (“pepino”) e *kawa* (“rio”). Outras criaturas presentes na obra são os *tsukumogami* – carteira escolar, luminárias – e diversos tipos de *yōkai* que, desesperadamente, tentam entrar na escola, mas são expulsos pelo deus do vento. Nesta época, os próprios *yōkai* tinham que aprender a ser *yōkai*!

³⁸ *Shirikodama* (尻子玉) seria uma esfera que conteria as almas dos seres humanos, e estaria localizada no ânus. Dizem que os *kappa* ganham mais poder devorando a *shirikodama*.

Figura 14: *Bake-Bake Gakkō* 化々學校 ("Escola dos yōka"), de Kawanabe Kyōsai (1831-1889) 河鍋 曉齋, de 1874.

Identificados com os párias da sociedade de Heian, objetos de estudo em Meiji e destinados à eliminação, ferramenta de sátira política, personagens da ficção presentes na cultura visual popular japonesa; o *yōkai* pode adquirir diferentes papéis que ressoam a época em que está inserido, e seu caráter mutante permite que chegue até os dias de hoje com novas interpretações, mas de essência inalterada; ainda são habitantes de um mundo não humano, estão entre o certo e o errado e principalmente, em constante evolução. (PAPP, 2009, p.238)

3. Por que o *yōkai*?

Todos os povos recorriam a algum meio para lidar com experiências misteriosas e desconhecidas, e criavam a sua versão de entidades sobrenaturais para explicar tais fenômenos, a exemplo de todo o panteão de deuses gregos, ou até mais próximos de nós, criaturas como Caipora, Boitatá, do folclore brasileiro. Certamente que este processo não é exclusivo do Japão, mas o que torna o *yōkai* único, é o fato de poucos povos o terem retratado simbolicamente como os japoneses o fizeram. Como visto anteriormente, o *yōkai* pode exercer várias funções, e por meio dele, é possível transmitir alguma mensagem (KOMATSU, 2007, p.289). Mas seja em forma de sátira política, ou como entretenimento, o *yōkai* é essencialmente uma figura japonesa, e “já está sempre inserido no cenário da nação japonesa”. (FOSTER, 2009, p.212). Fazendo uso de um exemplo radical, podemos ver vampiros em castelos europeus ou em cidades estadunidenses, mas um *yōkai* como *zashiki-warashi* perderia sua *raison d'être* fora de seu ambiente: este evoca o *zashiki*, aposento de tatami das tradicionais casas japonesas (Figura 15).

Figura 15: Exemplo do cômodo de *tatami*, *zashiki*.

Ao *yōkai* é inerente o que Alt chama de *Nihon rashisa* (ALT, 2012), ou “jeito japonês”, e conjura um passado nacional comum, e neste momento de crise econômica,

“há uma nostalgia por um passado que é lembrado e (re) inventado como utopicamente comunitário.” (ALLISON, 2006, p.14). Mesmo sob a mais moderna forma de expressão cultural – *games*, animações – os *yōkai* nos levam ao passado; são médiuns entre o hoje e o ontem, e

estudar a tradição [*lore*] do sobrenatural do passado e do presente - como os japoneses perceberam, trataram, acreditaram ou desacreditaram no sobrenatural dos tempos antigos até o presente - é explorar questões fundamentais de como a visão japonesa de mundo vem sendo moldada e transformada ou permanece imutável. É examinar como o povo japonês pensou e viveu, é estudar a psique e comportamento japoneses. (REIDER, 2010, xviii, tradução nossa).

Pesquisar o *yōkai* é estudar e aprender sobre aqueles que os criaram, e ainda os criam; sobre aqueles os transmitiram e ainda os transmitem.

Como já mencionado, para a maioria dos japoneses hoje, ao se falar em *yōkai*, logo vem à mente aqueles que saem das animações de Miyazaki Hayao, como *A viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, no original), e principalmente dos quadrinhos de Mizuki Shigeru, como Kitarō, Medama oyaji, da obra *Gegege no Kitarō* (Figura 16 e 17), ou seja, são personagens que habitam não mais nas montanhas ou rios, mas sim na ficção. Komatsu afirma que é preciso ter cautela ao abordar o *yōkai* da atualidade, e sempre ter em mente dois planos diferentes, mas que podem facilmente se misturar: 1) o plano da crença nos *yōkai*, e 2) o *yōkai* no plano da ficção. (KOMATSU, 1997, p.155).

Figura 16: Kitarō e seus companheiros na animação de 2007.

Figura 17: Personagens do mangá *Ge Ge Ge no Kitarō*. Da esquerda para direita: Medama-Oyaji, o pai de Kitarō; Kitarō; Neko-Musume; Nezumi-Otoko. Atrás, da esquerda para direita: Konaki-Jijii; Sunakake-Babaa; Ittan-Momen; Nurikabe.

Nos dias de hoje, é difícil encontrar pessoas que acreditam nessas criaturas como uma entidade real – o ser humano já tem muito que temer no seu dia a dia – mas os vivenciam por meio dos quadrinhos e animações. Ao ler e pesquisar sobre o papel do *yōkai* na atualidade, nos deparamos com muitas visões de estudiosos que veem esta situação de forma quase negativa – alegam que os *yōkai* perderam aquela aura mística e assustadora que outrora possuíam para “servir aos humanos”, como personagens graciosas e inocentes na cultura popular japonesa. Acreditamos, no entanto, que esta é uma visão um pouco fatalista, e há certamente pontos positivos: é por meio dessa subcultura dos *anime*, *mangá*, e jogos, que a cultura *yōkai* pôde chegar a outros países, mantendo vivo o interesse nessas criaturas, e este é o tom que resolvemos seguir no presente trabalho.

Mutáveis, elo entre o presente e o passado, Japão e o mundo; certamente, outros aspectos da cultura japonesa poderiam exercer as mesmas funções. Mas o fascinante é que não importa o quão avançada esteja a ciência ou o quão racional seja a mentalidade de uma cultura; nós ainda buscamos o misterioso. Mesmo depois de tanto tempo, os *yōkai* continuam nos enfeitiçando.

II. AS TRANSFORMAÇÕES DO YŌKAI

Originalmente, o *oni* é uma existência
que não pode ser vista pelos humanos.
Mas, os homens foram bem sucedidos
ao reconhecer sua forma e retratá-la,
na tentativa de escapar dessas criaturas terríveis.

Komatsu Kazuhiko

Hoje, a imagem predominante do *yōkai* é a dos personagens do mundo da ficção, e o recente *yōkai boom* (que teve início no final dos anos 90) deve ser entendido não como o ressurgimento da crença tradicional nessas entidades, mas sim como o “reconhecimento de seu valor como entretenimento.”³⁹

As representações dos *yōkai* – e a percepção que temos deles – foram mudando com a passagem do tempo; eles não podem, portanto ser interpretados sem considerar o contexto histórico-cultural à sua volta. Para entender o *yōkai* e o que ele representa hoje, é preciso olhar mais para trás, e buscar momentos considerados chave para os estudos dessas criaturas, como final da Época Heian, Época Muromachi e Época Edo, períodos em que notamos importantes transformações nas representações dos *yōkai*.

Nesta segunda parte, analisaremos as principais expressões do *yōkai* de cada período e suas implicações.

Estamos cientes das consequências desta escolha; ao delimitar o campo de estudo, estamos deliberadamente suprimindo outros conteúdos que poderão vir a ser igualmente relevantes. No entanto, a cultura do *yōkai* é extremamente vasta, o que torna impossível apreender em um só trabalho.

É importante ressaltar também, que as mudanças nas representações desses seres não são bruscas ou exclusivas; várias tendências podem se influenciar em um mesmo período – como o Tokugawa que veremos adiante – ou até ultrapassar os séculos, como artistas do Período Edo que mesmo hoje inspiram outros artistas como Mizuki Shigeru.

Para chegar às páginas de um *mangá* de Mizuki, por exemplo, aquelas imagens mentais geradas pelo medo precisavam tomar uma forma mais definida, e isso se deu no Período Heian (794-1185).

³⁹ Disponível em: < http://www.jpfb.go.jp/e/publish/periodic/jfn/pdf/jfn27_1.pdf > .

1. O outro lado de Heian

A íntima relação de Heian com o sobrenatural já vem desde a sua concepção; o Período tem início com a mudança da Capital de Heijōkyō, em Nara, para Heiankyō, em Quioto, no ano de 794, ordenada pelo Imperador Kammu.

Quioto, porém, não era a primeira opção; já havia um projeto de transferência da Capital de Nara para Nagaoka, a sudoeste de Quioto, e eram comuns as mudanças das sedes de governo desde o século VII, por variados motivos, como melhor localização, fuga das influências dos senhores ou notáveis locais, busca de bons augúrios, entre outros. (SUZUKI, 1992, p.133). Encarregado da construção da nova Capital em Nagaoka, Fujiwara no Tanetsugu é assassinado em 785 por um grupo que se opunha às influências exercidas por ele junto ao Imperador. O irmão deste, Príncipe Sawara, é acusado de participação no plano do assassinato de Tanetsugu, e é exilado para Awaji, mas acaba por padecer no caminho, dizem, por conta de uma greve de fome. Após a morte de Sawara, desgraças e doenças atingem a família Imperial e os Fujiwara – ações creditadas ao espírito vingativo do Príncipe. O Imperador Kammu interrompe as obras em Nagaoka, e enfim, transfere a nova Capital para Quioto.

A maldição do Príncipe Sawara pode não ter sido o principal motivo para a mudança de local, já que também se pretendia afastar o Imperador da influência direta do clã Fujiwara, de templos Budistas, além de promover a reforma política, mas revela a importância que tais fatos exerciam na população japonesa na época – principalmente entre os nobres. Como mencionado na primeira parte, as pessoas na Antiguidade possuíam a tendência de atribuir a ocorrência de epidemias e desastres naturais aos espíritos vingativos, como nos casos de Rokujō no Miyasudokoro, Sugawara no Michizane (ver Sobre os *yōkai*) e do Príncipe Sawara. Na verdade, na Época Heian, havia diferentes nomes para cada tipo de manifestação estranha. Michizane, por exemplo, tornou-se, após sua morte, um *onryō* (怨霊), ou “espíritos de falecidos (*shiryō* 死霊) que deixaram algum arrependimento em vida e para os quais não foram realizados os ritos necessários” (KOMATSU, 1994, p.367-368). Em outras palavras, são os espíritos vingativos, que levavam desgraças a uma pessoa em particular, ou a toda uma população, como também aconteceu na história de Sawara. Uma vez apaziguado e elevado ao status de divindade, Michizane tornou-se um *goryō* (御霊), termo que indica os espíritos transformados em deuses por meio dos rituais. (Idem, p.366). Já no caso de Rokujō no Miyasudokoro, apesar de ainda estar viva, seu espírito atormentava suas rivais amorosas, levando-as à enfermidade e até à morte; a este tipo de fenômeno é dado o nome de *ikiryō* (生霊), ou “espíritos dos vivos”.

Apesar das diversas denominações, Foster afirma que o termo recorrente para todo o tipo de experiência ou fenômeno misterioso era o *mononoke* (FOSTER, 2009, p.6), que, como citado na primeira parte, indica entidades sobrenaturais abstratas que serviam de explicação para doenças que não se conseguiam curar, ou calamidades naturais.

Caminhando para o final do Período, no entanto, essas presenças intangíveis começaram a tomar uma forma mais concreta; é uma época de transformações políticas e sociais, e as representações do *yōkai* refletem essas mudanças. Para melhor compreensão, torna-se necessário fazer um breve panorama do Período Heian, fase da História Japonesa caracterizada pelo domínio da aristocracia nos campos da Cultura e Política. É a época em que ocorre a apropriação da Cultura Chinesa, já suficientemente assimilada nos períodos anteriores.

Politicamente, o Período Heian é dividido em três fases: Imperadores, Fujiwara e Imperadores Retirados (*Insei*).

O primeiro estágio segue como continuação do sistema administrativo de Nara, em que ainda se nota a forte influência dos modelos chineses, em especial, da Dinastia Tang, graças ao intenso intercâmbio com o Continente. O envio de emissários à China é suspenso, no entanto, no ano de 894, não só pelo alto custo das viagens: a dinastia chinesa já dava claros sinais de decadência.

A partir de então, tendo importado durante muito tempo a cultura continental, o país já contava com meios para começar a desenvolver uma cultura marcadamente japonesa, refletindo em diversas áreas, como Arquitetura, Artes, Literatura.

É no segundo estágio que se vê a consolidação do processo de nacionalização da cultura estrangeira. Conhecida por Era Fujiwara, essa segunda fase é marcada por dois séculos de domínio da família Fujiwara (séculos IX-XI), que ascende ao poder por meio de casamentos vantajosos (uniões de filhas Fujiwara com os herdeiros imperiais). É uma época de intensa produção cultural – essencialmente aristocrática – e do florescimento da Literatura Nacional, graças ao desenvolvimento dos fonogramas *hiragana* e *katakana*, por volta do século IX. Até então, a produção escrita valia-se dos ideogramas importados da China, que continuaram sendo utilizados pelos homens – o estilo chinês era considerado como a escrita oficial. As mulheres, por sua vez, adotaram o novo silabário, em especial o *hiragana*, e por essa razão, muitas das obras do Período foram escritas por elas.

Os séculos X e XI são considerados pelos estudiosos como a fase áurea da Literatura, em que surgiram novos gêneros como diário (“*nikki*”), ensaios (“*zuihitsu*”) e diversas narrativas denominadas *monogatari* (literalmente, “relatar coisas”). É neste contexto que nasce a obra *Genji Monogatari*, que descreve, por meio da vida e das aventuras amorosas do protagonista, o fictício Hikaru Genji, o cotidiano sofisticado e refinado da nobreza da Capital Heiankyō. Ao se falar em Período Heian, logo vem à mente imagens de damas da Corte, com seus cabelos extremamente longos e negros, vestidas em suntuosos quimonos sobrepostos⁴⁰, ou nobres entretidos em disputas poéticas⁴¹, cenas que parecem extraídas das narrativas clássicas. No entanto, longe do universo cheio de pompa da aristocracia da Capital, regiões afastadas eram consideradas áreas selvagens e desertas, em especial, a Capital da Direita, (*Ukyō* 右京), localizada a oeste do Palácio Imperial (*Daidairi* 大内裏).

⁴⁰ Em japonês, *jūnihitoe* (十二単), literalmente, “doze camadas”.

⁴¹ *Utaawase* (歌合).

Projetada nos moldes da Capital chinesa, Heiankyō cresceu de forma desigual desde o início – apesar dos esforços por um padrão simétrico. Graças a um terreno desfavorável, o centro da Capital foi sendo gradualmente transferido para a região leste, em detrimento da área ocidental. Morris afirma que em 862, um edito do Grande Conselho de Estado já se queixava de grandes lotes inabitados na região a oeste da Avenida Suzaku (*Suzaku Ōji*), que durante o dia eram utilizados para o pastoreio, enquanto à noite tornavam-se abrigos para bandidos. (MORRIS, 1994, p.27).

Figura 18: Mapa de Heiankyō.

Pode-se afirmar então, que há dois aspectos contrastantes em Heian: um luxuoso e refinado, e outro, decadente e sombrio, que são representados também fisicamente, como no lado Leste – região povoada e desenvolvida –, e o lado Oeste, ermo, deserto. O aspecto sombrio fica evidente especialmente no final do Período, com o enfraquecimento do domínio Fujiwara e da sociedade aristocrática. Quando em 1068 sobe ao trono Go Sanjō, o primeiro Imperador depois de um século que não nascera de uma mãe Fujiwara, o antigo clã começa a perder hegemonia, ante as tentativas enérgicas do Imperador de retomar o poder para a Casa Imperial. Este período é denominado *Insei Jidai* (“Época dos Imperadores Retirados”), forma de governo na qual o Imperador, abdicando o trono, converte-se em monge e retira-se para uma residência denominada *In*, de onde continua a exercer o poder.

Os anos finais de Heian configuram-se, portanto, como uma época conturbada, de transição do poder, em que se vê o declínio dos Fujiwara e da tradicional nobreza, face também

a iminente ascensão da nova classe guerreira que virá a estabelecer a sociedade medieval. São anos de incertezas e inseguranças em relação ao futuro, e, acompanhando o contexto social, as criaturas que antes eram uma existência vaga e sem forma distinta ganham uma imagem mais concreta, e tomam a aparência de, por exemplo, *tengu* e *oni*⁴², como mecanismo para superar uma época difícil. Como escreve Komatsu,

Como os homens se sentem inseguros em deixar como está o medo com relação àquilo que lhe é próximo e não podem enxergar ou ao desconhecido, atribuem-lhes nomes, formas, veneram-no para poderem controlá-los, e assim, conseguem se tranquilizar.⁴³ (tradução nossa)

Na verdade, *tengu* e *oni* mencionados acima, começam a surgir, escreve Ema, antes do estabelecimento da Dinastia de Nara, mas como criaturas que ainda não interagiam com as pessoas, mudança que, segundo o pesquisador, ocorreu no Período Nara (710-794). (EMA, 2004 [1923], p.19-20).

Registros destes dois tipos de *yōkai* já aparecem em *Nihon Shoki* (日本書紀)⁴⁴, “Crônicas do Japão”, como por exemplo, na passagem do Imperador Jomei, segundo mês do nono ano (637), na qual menciona uma grande estrela que seguiu do leste para o oeste, e que soava como um trovão. Para alguns, tratava-se de uma estrela cadente, enquanto outros diziam serem trovões, até o monge Min esclarecer: “Não é uma estrela cadente, mas sim *amatsukitsune* (天狗)⁴⁵. Seu latido soa como trovão.”⁴⁶ Esta passagem, contém, na verdade, o primeiro registro do *tengu* no Japão. Entretanto, para Iwai, os *yōkai* de Nara eram tidos como criaturas do mesmo modo que *mononoke* e *chimimōryō*⁴⁷ (魑魅魍魎) – seres cuja forma ainda não era tão definida.

No final de Heian, os *yōkai* tornaram-se mais “visíveis”, e as pessoas passaram a contar sobre eles; como consequência, nota-se um aumento no registro dessas criaturas, comparado às épocas anteriores.

A principal fonte para o estudo dos *yōkai* da época é, sem dúvida, *Konjaku Monogatarishū*.

⁴² YŌKAI WONDERLAND. Site da Universidade de Tezukayama. Disponível em: < <http://www.tezukayama-u.ac.jp/yokai/index.html> >

⁴³ *Ningen no kokoro no yami ga umu 'Yōkai': Soko ni nihonjin no minzokusei wo miru koto ga dekimasu* (“O *Yōkai* que nasce da escuridão do coração humano, onde podemos observar a natureza do povo japonês.”) Entrevista de Komatsu Kazuhiko. Disponível em: <http://www.athome-academy.jp/archive/culture/0000000142_01.html> Acesso em: 8 mai. 2011.

⁴⁴ Também pronunciada como *Nihongi*, é a segunda obra mais antiga da História Japonesa. Compilada sob a supervisão do Príncipe Toneri e finalizada em 720, possui trinta volumes mais um compêndio de genealogia, hoje perdido. A obra, cujo objetivo consistia em fortalecer o poder da Casa Imperial, registra cronologicamente acontecimentos históricos do período que vai desde a criação do Universo até o reinado da Imperatriz Jitō, que durou do ano 689 até o ano de 697.

⁴⁵ Os ideogramas que aparecem em *Nihon Shoki* com a leitura fonética de “*amatsukitsune*” são hoje lidos como “*Tengu*”, sendo 天 (*Ten*), “céu” e 狗 (*Gu*), “cão”.

⁴⁶ Disponível em: <<http://nihonshoki.wikidot.com/scroll-23-jomei>>.

⁴⁷ Formado por duas palavras – *chimi* (魑魅), que indica entidade das montanhas, e *mōryō* (魍魎), que significa espíritos de montanhas e rios – *chimimōryō* é, de maneira simplificada, um termo aplicado para todo tipo de espíritos, presenças malignas de montanhas e rios. Em chinês, também é utilizado como uma expressão geral para criaturas sobrenaturais.

1.1. *Konjaku Monogatarishū*: O reconhecimento dos *yōkai*

Apesar de ainda permanecer uma incógnita, pesquisas apontam o período de 1120 – 1140, ou seja, a primeira metade do século XII como a data mais provável para a finalização da coletânea de narrativas *setsuwa* (ver nota 7, Sobre os *yōkai*) denominada *Konjaku Monogatarishū*. Sendo assim, o surgimento da obra coincide com o período de intensa transformação, “configurando-se, desse modo, como a primeira obra de vulto a retratar tanto o mundo fervilhante direcionado para o futuro, quanto o mundo da Corte de Heian em vias de tornar-se passado”. (YOSHIDA, 1994, p.42). *Konjaku Monogatarishū* é, portanto, uma obra de transição, e suas narrativas refletem esse mundo em metamorfose.

As narrativas *monogatari* – cujo florescimento deu-se no ápice da nobreza de Heian –, baseadas no ideal do *miyabi* (“elegância”, “refinamento”) e limitadas ao universo aristocrático, não mais acompanhavam um período de ansiedades e incertezas; aqueles mesmos que as produziam e se deleitavam com elas, saíam do cenário político para dar espaço à nova classe guerreira, e portanto, uma Literatura orientada para a vida dos nobres “vê bloqueada a possibilidade para sua continuidade”. (YOSHIDA, 1999, p.65).

Contrastando com a tendência da narrativa *monogatari*, *Konjaku Monogatarishū* surge como uma perspectiva literária diferente do que se via até então, na medida em que suas narrativas tratam de um universo muito maior do que o dos nobres da Capital. Outro aspecto contrastante entre a coletânea e as narrativas *monogatari*, reside na questão da autoria. Em obras como *Genji Monogatari* e *Makura no Sōshi* (1002), tem-se um autor criador, no caso, Murasaki Shikubu e Sei Shōnagon, respectivamente, enquanto em *Konjaku Monogatarishū*, há a figura do compilador, que vai buscar narrativas transmitidas e diversas outras fontes (como obras chinesas) para compor o trabalho final.

A identidade do compilador de *Konjaku Monogatarishū*, contudo, permanece desconhecida. No entanto, muitos estudiosos acreditam tratar-se de um monge, possivelmente das regiões de Quioto e Nara, por conta da grande quantidade de narrativas de cunho budista presentes na obra. (IKEUCHI; MISUMI, 2003, p.136). Ainda, havia a necessidade de ser alguém versado em chinês – como mencionado, muitas narrativas da coletânea provêm de obras chinesas – e tal conhecimento era restrito aos nobres e monges.

Considerada a maior coletânea de narrativas *setsuwa* e uma das mais minuciosamente organizadas, *Konjaku Monogatarishū* reúne mais de mil narrativas⁴⁸, budistas e seculares, distribuídas em trinta e um volumes – sendo que faltam os tomos VIII, XVIII e XXI. Com o objetivo de passar uma visão panorâmica da coletânea, o quadro⁴⁹ a seguir apresenta, de maneira simplificada, a organização da obra:

⁴⁸ Há narrativas incompletas, que só possuem o título, e até mesmo narrativas faltantes. Considerando somente aquelas que se encontram completas, chega-se ao número de 1020 narrativas.

⁴⁹ Quadro baseado em IKEUCHI; MISUMI, 2003, e YOSHIDA, 1994.

VOLUME	PAÍS	SEÇÃO	CONTEÚDO
1-5	ÍNDIA ⁵⁰ (天竺)	BUDISTA	A vida de Buda; discípulos de Buda; monges; milagres de Buda e dos Sutas; animais, entre outros.
6-10	CHINA ⁵¹ (震旦)	BUDISTA e SECULAR	Transmissão do Budismo; Milagres dos Sutas; retribuição e punição pelo comportamento em uma existência passada; piedade filial; Artes e Ciências; refinamento; História da China.
11-20	JAPÃO ⁵² (本朝)	BUDISTA	Transmissão do Budismo; origem de templos; milagres de Sutas diversos; morte e reencarnação; retribuição e punição pelo comportamento em uma existência passada; Tengu.
21-31	JAPÃO (本朝)	SECULAR	Família Fujiwara; Artes Marciais; força física; sumō; ofícios; Artes Medicinais; onmyō; música; poesia chinesa; waka (poema japonês); guerreiros; retribuição imediata; seres sobrenaturais; animais; cômico; delitos; relação homem/mulher

⁵⁰ Tenjiku⁵¹ Shintan⁵² Honchō

Ao observar o quadro anterior, é possível apreender a variedade das narrativas compiladas; são histórias que transitam pelo grotesco, fantástico, cômico, horripilante e nobre, e que não se restringem ao solo japonês, mas vão mais longe, até a China, Índia, e mesmo domínios além do mundo dos homens. Suas narrativas descrevem personagens de diferentes classes sociais, do monge ao ladrão, do camponês ao samurai, além de animais e *yōkai*. Como o objetivo do presente trabalho é tratar do *yōkai* no contexto japonês, as considerações feitas serão baseadas exclusivamente na seção japonesa da coletânea, cientes do que esta escolha poderá suprimir.

A análise do quadro também evidencia outro aspecto: *Konjaku Monogatarishū* não é uma obra sobre *yōkai*, nem mesmo o sobrenatural; o tema é parte de uma antologia muito maior, que mostra o universo dos homens da época Heian, e como afirma Kimbroug, “antigamente, histórias sobre monstros circulavam tipicamente mais como histórias das pessoas que os matavam (ou evitavam serem mortas por eles), do que histórias sobre os monstros em si”.⁵³

Em outras palavras, o *yōkai* e o sobrenatural faziam parte da realidade das pessoas da época, e por isso mesmo, mereciam ser contados e registrados.

A escolha de *Konjaku Monogatarishū* para esta seção dá-se não só por esta revelar aspectos da vida da sociedade de Heian que não estão presentes em outras obras do mesmo período, mas também por seu valor literário. Para a Literatura Japonesa, além de figurar como a maior obra do gênero, como já previamente apontado, *Konjaku Monogatarishū* constitui-se em uma obra “que vem inovar a saturada literatura aristocrática de até então, realizando um processo de renovação no que concerne ao tema, personagem, espaço (...)” (YOSHIDA, 1994, p.55), apreendendo um universo multiforme, do qual fazem parte também os seres sobrenaturais, cujas descrições tornam-se mais abundantes e detalhadas em comparação com obras anteriores. *Konjaku Monogatarishū* representa o reconhecimento e umas das primeiras tentativas de “domar” os *yōkai*.

Apesar de aparecerem em diversas narrativas por toda a seção japonesa, o tomo XXVII é dedicado às histórias relacionadas às criaturas sobrenaturais, que a grosso modo, encontram-se distribuídos pelas 45 narrativas da seguinte forma⁵⁴:

- a) Narrativas 1-30: *mononoke*, *oni* e espírito
- b) Narrativas 31-33: algo semelhante à raposa (*kitsune rashiki mono*)
- c) Narrativas 34-36: *kusainagi* (野猪)
- d) Narrativas 37-44: *kitsune*
- e) Narrativa 45: divindade da montanha

⁵³ Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/844> >.

⁵⁴ Baseado em MABUCHI, Kazuo; KUNISAKI, Fumimaro; KONNO, Tôru. *Nihon Koten Bungaku Zenshû. Konjaku Monogatarishû*. (“Coleção completa dos Clássicos da Literatura Japonesa: *Konjaku Monogatarishû*”). Tôkyô: Shôgakukan, 1976. v. 24, p.17.

Ao realizar um levantamento mais minucioso, chega-se ao seguinte conteúdo:

- a) Narrativas que envolvem *oni*: 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23 (total de 13 narrativas).
- b) Narrativas que envolvem espíritos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 30 (total de 16 narrativas).
- c) Narrativas que envolvem raposa: 29, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44 (total de 12 narrativas).
- d) Narrativas que envolvem *kusainagi* (ver nota 15, Sobre os *yōkai*): 34, 35, 36 (Total de 3 narrativas)
- e) Outros: *sanseru omuna* (産女)⁵⁵, narrativa 43; divindade das montanhas (山神) (Total de 2 narrativas).

Trata-se, contudo, de um levantamento longe de ser absoluto, pela dificuldade de se identificar as criaturas que aparecem em algumas narrativas. Todas as noites, a mão de uma pequena criança surge do buraco de um pilar da residência Momozono Shinden⁵⁶, e acena para as pessoas (27:3). Ao final, o narrador supõe que tal acontecimento “devia ser obra do espírito (霊、*ryō*) de alguma pessoa”, mas a identidade da criatura permanece desconhecida. Da mesma maneira, quando um homem avista algo brilhando acima do portal Ōtenmon, acredita tratar-se do feito de uma raposa, mesmo o fenômeno não revelando sua verdadeira forma. (27:33).

Ao observar o levantamento anterior, no entanto, nota-se a superioridade numérica de narrativas envolvendo o *oni* e espíritos (*rei*), o que justifica o título do tomo XVII, *Reiki* (霊鬼), “espíritos” e “*oni*” respectivamente.

Tal disposição ilustra a relação das pessoas de Heian com o sobrenatural, e como apontado por Komatsu,

(...) as pessoas possuíam a tendência de atribuir a culpa de desastres naturais e epidemias ou em espíritos vingativos dos homens, ou em entidades espirituais que residiam em objetos naturais e assumiam uma forma física como espectros de animais em particular, como *oni* ou *tengu*. Em outras palavras, o medo e reverência que as pessoas sentiam em relação ao seu ambiente era focado na natureza e nos espíritos raivosos dos homens.⁵⁷ (tradução nossa)

⁵⁵ Os ideogramas 産女, que na narrativa de *Konjaku Monogatari* aparecem com a leitura “*sanseru omuna*” são comumente lidos como “*ubume*”, em que 産 (“*umu*”) expressa “dar à luz”, “parir”, e 女 (“*onna*”), mulher, e refere-se ao *yōkai* de uma grávida que morreu no parto, e retorna ao mundo dos vivos – surgindo especialmente em cruzamentos – carregando um bebê. Quando algum homem cruza seu caminho, a mulher pede-lhe que segure o bebê até o seu retorno. Enquanto carrega a criança, esta se torna cada vez mais pesada, até ser revelado que o bebê não passava de uma pedra ou seixo.

⁵⁶ Residência localizada em uma área denominada Momozono, ao norte de Ichijō (“Primeira Avenida”).

⁵⁷ Disponível em: < http://www.jpfb.go.jp/e/publish/periodic/jfn/pdf/jfn27_1.pdf >.

Torna-se imperativo destacar que, a possibilidade de se fazer um levantamento das criaturas sobrenaturais do volume XXVII revela um processo consciente por parte do compilador de sistematizar e classificar os *yōkai*. Lembremo-nos que *Konjaku Monogatarishū* é organizado de maneira minuciosa e detalhada, e apresenta um arranjo interno denominado *niwa ichirui yōshiki*, traduzido por Yoshida como “estilo em par de narrativas formando um tipo” (YOSHIDA, 1994, p.54). Segundo essa disposição, em cada capítulo, as narrativas formam pares, ligadas por temas em comum; além disso, os pares conectam-se a dupla de narrativas seguinte e anterior, por meio de algum motivo semelhante.

O arranjo proposital das narrativas envolvendo as criaturas sobrenaturais é particularmente significativo, uma vez que o ato consciente de selecionar e registrar histórias que contêm esses seres indica, em primeiro lugar, o reconhecimento dos *yōkai*, e com isso, torna-se possível sua classificação e documentação. Esse processo revela a tentativa de controlá-los, ao criar uma ordem do caos. É a tentativa do homem de organizar o universo dominando aquilo que o amedronta. Como escreve Mori:

Nós podemos, então, perceber *Konjaku Monogatarishū* como uma obra que tenta organizar suas ideias acerca das criaturas sobrenaturais, e sistematizá-las. (...) O ato de narrar e editar histórias sobre esses seres sobrenaturais é uma tarefa positiva, que visa trazer a luz à escuridão da confusão e prover a ordem.⁵⁸ (tradução nossa)

O reconhecimento dos *yōkai* é sentido no seu processo de seleção e documentação, mas como está representado no conteúdo das próprias narrativas?

1.1.1.1. Localização

Na primeira parte, foi visto que os *yōkai* manifestam-se em locais que marcam a fronteira entre o mundo humano e o outro mundo, sejam estes naturais, como rios e montanhas, ou construídos pelo homem, como portais e pontes, geralmente lugares abandonados e desertos.

As narrativas do tomo XXVII de *Konjaku Monogatarishū* geralmente oferecem a localização detalhada de onde ocorreu um evento misterioso. Em 27:7, “Sobre o fato da mulher do Capitão Médio Ariwara no Narihira ter sido devorada por um *oni*”⁵⁹, Ariwara no Narihira, famoso *irogonomi*⁶⁰, encanta-se por uma mulher, mas é impedido de estabelecer relação com ela, já que seus pais planejavam casá-la com alguém de nível

⁵⁸ Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2246>>.

⁵⁹ MABUCHI, Kazuo; KUNISAKI, Fumimaro; KONNO, Tōru. *Nihon Koten Bungaku Zenshū. Konjaku Monogatarishū*. (“Coleção completa dos Clássicos da Literatura Japonesa: *Konjaku Monogatarishū*”). Tōkyō: Shōgakusan, 1976. v. 24, p. 485.

⁶⁰ Homem galanteador, versado na arte das conquistas amorosas. O exemplo máximo de *irogonomi* é Hikaru Genji, protagonista de *Genji Monogatari*.

superior. Narihira, então, rapta a jovem – mesmo não sabendo onde se esconder – até descobrir um armazém abandonado em uma vila desabitada em Kitayamashina. Quando os dois preparavam-se para deitar, relâmpagos e trovões rompem a noite. Narihira brande sua espada até os trovões cessarem. Voltando-se para a mulher, descobre, para seu terror, que só lhe restava a cabeça e a veste que usava. Horrorizado, Narihira foge. Um tempo depois, o Capitão fica sabendo que aquele armazém fora feito para capturar humanos, e tal fenômeno é creditado a um *oni* que ali vivia. O compilador encerra a narrativa com a mensagem – mais no formato de um aviso: “Você não deve, absolutamente, parar em locais desconhecidos, muito menos considerar pernoitar neles”.

Um motivo semelhante é encontrado em 27:17: um casal que vinha do leste, resolve passar a noite em Kawara-no-in, uma residência abandonada, por não haver mais vagas na hospedaria. Naquela noite, o quarto do casal é aberto por fora por algo desconhecido, que rapidamente enfia uma mão no interior do aposento, e arrasta a esposa para outro cômodo. O marido, assustado, tenta em vão abrir a porta. Utilizando-se de um machado, o homem finalmente consegue entrar no quarto, só para descobrir a sua mulher morta. Dizem que ela foi sugada por um *oni*. O compilador comenta: “Por isso você não deve pernoitar em locais velhos e desconhecidos”.⁶¹

O administrador da Capital da Esquerda, Kuni no Toshinobu, perde-se em seu caminho, e acaba passando por um local chamado Terado, em Nagaoka⁶². Após andar em círculos a noite toda, Toshinobu acredita ter sido ludibriado pelo *Madowashigami*⁶³, criatura que as pessoas da região diziam existir por ali. Ao final da narrativa, o compilador admite que é fato raro alguém se deparar com tal entidade: “ele foi enganado e levado a se perder no caminho. Talvez tenha sido obra da raposa.”⁶⁴ Uma misteriosa mulher que pede aos passantes que segure seu bebê (ver nota 19) aparece todas as noites perto de um rio em Watari – região adjacente aos distritos de Kamo e Kani, localizada na confluência dos rios Hida e Kiso.⁶⁵

Armazém abandonado em Kitayamashina, região de Terado, rio em Watari, Kawara-no-in; em *Konjaku Monogatarishū*, os locais “assombrados” são propriamente nomeados, e descritos geograficamente. Se alguém, por acaso, acabasse nestes locais, fatalmente encontraria um destino certo, já que “esses espíritos controlavam tais localidades, e era necessário que os humanos aprendessem que eles não deveriam invadi-las”.⁶⁶ Como em dois exemplos comentados acima, o compilador alerta sobre os perigos de tais locais.

⁶¹ Idem, p.501.

⁶² Localiza-se na cidade de Mukō, distrito de Otokuni, em Quioto.

⁶³ *Yōkai* que ludibria os homens fazendo com que se percam no caminho. Uma referência clássica a essa criatura pode ser encontrada no conto “O caldeirão de Kibitsu” (*Kibitsu no kama*), chamado aqui de *mayowashigami*: “O espírito *mayowashigami* sempre ataca as mentes enfraquecidas. Pessoas frágeis como vós, que estais mergulhado em tristeza, devem orar a Buda e às divindades e buscar paz de espírito (...)”. UEDA, Akinari. O caldeirão de Kibitsu. Tradução de Luiza Nana Yoshida. In: **Contos da chuva e da Lua**. São Paulo: Centro de Estudos Japoneses da USP, 1996, p. 92.

⁶⁴ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatarishū*, 27:42.

⁶⁵ Idem, 27:43, p. 539.

⁶⁶ Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2246> > .

A maior parte das narrativas de *Konjaku Monogatarishū*, budista ou secular, apresenta um veio crítico, por meio de uma moral ou observação, em muitos casos no final, que “pode incluir um breve comentário sobre a reação das testemunhas ou pessoas que ouviram sobre o evento, geralmente um senso de estranhamento ou pavor, ou podem tomar a forma de um aviso ou conselho prático”. (LI, 2009, p.26).

Os ensinamentos das narrativas de cunho budista pretendiam, acredita-se, divulgar e promover o Budismo, mas e quanto às instruções presentes nas narrativas seculares – seção em que se encontra o tomo XXVII? “As pessoas criticaram o acontecido, dizendo que não é conveniente apaixonar-se cegamente pelas mulheres” (30:1)⁶⁷. “Aqueles que quebram promessas perdem a vida” (31:15)⁶⁸. “Mesmo feras entendem a gentileza. Não é nem preciso dizer que pessoas inteligentes devem ter um senso de gratidão (...)” (29:35).

Para Konishi, tanto a moral das narrativas seculares, quanto a de escrituras Budistas, baseadas em conceitos complexos e subjetivos, possuíam o mesmo objetivo: o de ajudar as pessoas a se aperfeiçoarem. No entanto, mais fáceis de serem compreendidas, as morais dos textos seculares podem ser resumidas simplesmente: “tente levar uma vida melhor”. (KONISHI, 1991, p.129).

Da mesma maneira, Imanari destaca a descoberta de Katayose, de que grande parte das narrativas seculares possui a linha instrutiva de como levar a vida, uma espécie de guia de como viver no mundo secular. (IMANARI, 1984, p.3). Por esse ponto de vista – e como veremos a seguir – o volume XXVII poderia ser considerado então, como um guia de “como SOBREVIVER no mundo secular”.

Em suma, o processo de reconhecimento dos *yōkai* nas narrativas tem início no reconhecimento dessas criaturas como existentes em determinados espaços. O primeiro passo é saber onde elas estão; em seguida, como elas são e como agem.

1.1.2. Forma e métodos

A questão da forma é muito importante em *Konjaku Monogatarishū*. Ao ser revelada a verdadeira identidade da causa de algum evento misterioso, é possível lidar com isso – e tentar sobreviver. Mesmo que a forma real permaneça uma incógnita, o narrador comumente oferece conjecturas ao final da narrativa. Por exemplo, em 27:29, “Sobre o fato de surgir duas amas de leite idênticas na residência do Médio Capitão Masamichi”, o Capitão Masamichi, também conhecido por Capitão Tanba, residia a oeste de Muromachi, sul de Shijō. Certo dia, a ama de leite de seu filho de quase dois anos leva a criança para brincar no lado sul da casa – área geralmente deserta. De repente, o pai – que se encontrava no lado norte – escuta os berros da criança. Imaginando o que poderia ter acontecido, o Capitão corre em direção ao filho, espada em mãos, até descobrir a criança no meio de duas amas de leite idênticas, cada qual

⁶⁷ YOSHIDA, 1994, p.84.

⁶⁸ A DOG living in Kitayama took a human wife. EAST, v. XXII, p. 64-65, [s.l.], maio/jun. 1986.

puxando para si um pé e mão da criança. Por serem exatamente iguais, o pai não conseguia distinguir a verdadeira cuidadora, e supôs que uma delas era uma raposa. Brandindo a espada, o homem corre em direção às mulheres, até que uma delas desaparece repentinamente. Nesse instante, tanto a ama de leite que sobrara, quanto a criança, desmaiam, e o capitão chama monges para fazê-los voltarem a si. Ao ser questionada por Masamichi sobre o que de fato ocorrera, a ama de leite [verdadeira] relata que surgiu, dos fundos da casa, uma jovem que nunca vira antes, afirmando ser sua a criança do Capitão. A mulher desconhecida havia tentado tomá-la da ama de leite, até o pai aparecer. O narrador encerra: “Por isso, não se deve deixar as crianças brincarem em locais onde não haja pessoas. Quer tenha sido truque da raposa, ou o espírito de alguma coisa, ao final, permanece obscuro”.⁶⁹ Aqui, a criatura tomou a forma humana – método comum da raposa – mas fugiu antes de revelar a verdadeira identidade, restando ao compilador supô-la. Na narrativa 27:33 mencionada anteriormente, um homem que avista algo brilhando, e escuta um som sinistro, como de uma risada, ao passar pelo portal Ōtenmon, acredita tratar-se dos feitos da raposa. Da mesma maneira que na narrativa anterior, encerra-se com o seguinte comentário: “De fato, foi estranho e assustador. De qualquer forma, as pessoas diziam que foi o feito de uma raposa”.⁷⁰ Neste caso, parece que o estranho acontecimento espalhou-se, e aqueles que ouviram a história conjecturaram sobre a identidade da criatura. Em 27:43, também é dito que são as pessoas que – ouvindo sobre o evento em questão – pressupõem a forma do ser sobrenatural. Um homem de nome Taira no Suetake, ao escutar rumores sobre uma *sanseru omuna* (=ubume, ver nota 19) que aparecia em um local denominado Watari, resolve desafiar a criatura, atravessando o rio na região. Ao chegar ao lugar em questão, uma mulher implora-lhe que segure seu bebê aos prantos, que no final, revela tratar-se de folhas de árvore. No comentário final, lê-se: “Enquanto alguns diziam tratar-se do truque da raposa, outros diziam ser o espírito de uma mulher que faleceu após dar à luz a uma menina”.⁷¹

Há casos, no entanto, em que o *yōkai* revela totalmente a sua identidade. Na narrativa 27:41, “Sobre o fato da raposa do rio Kōya transformar-se em mulher e subir na garupa de cavalos”⁷², uma bela jovem aparecia na beira do rio Kōya e, sempre que passava alguém a cavalo, a garota dizia-lhe que pretendia ir à Capital na garupa do animal. Aproximadamente quinhentos metros depois, a garota descia do cavalo, transformava-se em uma raposa e fugia. Um jovem samurai, escutando rumores, decide desafiar a garota e levá-la até seus companheiros. No local, o homem encontra-a e a prende na garupa – sob o pretexto de passar a noite com ela – e leva-a até os outros. Os homens ameaçam acertá-la com flechas, e ela foge na forma da raposa, após ser liberada pelo samurai. No entanto, todos os homens que ali estavam desaparecem, e é revelado que tudo não passara de um truque da raposa.

⁶⁹ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatari-shū*, 27:29, p.518.

⁷⁰ Idem, 27:33, p.524.

⁷¹ Idem, 27:43, p.541.

⁷² Idem, p. 535-538.

O jovem, sem desistir, volta para perto do rio em busca da jovem, mas encontra uma diferente da primeira. Ele a captura e a leva para os companheiros. Depois de muito torturada, a garota muda para a sua verdadeira forma, e foge. Mais uma vez, tem-se o motivo da raposa metamorfoseada em uma bela jovem que tenta ludibriar os homens.

Em “Sobre o fato do espírito da água de Reizeiin que tomava a forma de um homem ser capturado”⁷³, quando a história de um pequeno velhinho de aproximadamente um metro que acariciava o rosto de pessoas adormecidas perto de um lago se espalha, um homem resolve capturar a criatura. À noite, ele se dirige ao local – próximo ao palácio de Reizeiin – e se deita perto do lago. Passado um tempo, o homem sente algo gelado tocando o seu rosto, e quando puxa a corda que preparara, descobre que havia capturado a pequena criatura, um senhor que vestia um quimono amarelo claro, e que parecia muito debilitado. O velhinho, então, pede ao homem que lhe trouxesse uma bacia com água, que o último dispõe na frente da criatura. O senhorzinho observa seu reflexo na água e diz: “Eu sou o espírito da água”. Nisso, joga-se dentro do recipiente e desaparece, como que se dissolvendo na água. Dizem que depois do ocorrido, tal criatura nunca mais voltou a aparecer. O homem da narrativa, que se mostra corajoso, é feliz em realizar o seu intento. Método semelhante pode ser encontrado em 27:35, que conta sobre dois corajosos irmãos que perderam os seus pais, e depositaram os caixões com os corpos em um aposento separado, até o funeral. Acontece que pessoas começaram a relatar terem visto algo brilhando no local onde estavam os corpos. Os irmãos, então, elaboram um plano para descobrir o que acontecia. À noite, o mais novo deita-se de costas, despido, em cima de um caixão e espera pacientemente, até um clarão surgir no teto. Quando o brilho se aproxima de onde se encontrava o jovem, este aproveita, agarra a criatura, e aplica-lhe um golpe de espada, que carregava escondido. Quando o mais velho aparece com uma tocha, os irmãos descobrem que se tratava de um grande *kusainagi* sem pelos, morto com um corte na sua lateral. O narrador comenta: “O irmão mais novo deve ter ficado aliviado ao descobrir o *kusainagi*. Antes, ele deve ter achado que se tratava de um *oni*”.⁷⁴

O que as narrativas mencionadas têm em comum, é o fato de mostrarem a derrota do *yōkai* perante a coragem e astúcia do homem. Quando dominada, a criatura revela a sua verdadeira forma; o instante de confusão é superado, e a ordem volta a imperar, por meio da vitória do ser humano. Os *yōkai* de forma animal como *kusainagi* e raposa, aliás, geralmente encontram a derrota em um confronto com o homem nas narrativas de *Konjaku Monogatari*. Lembremo-nos do comentário que encerra 27:35: o irmão mais novo ficara aliviado ao saber que a criatura em questão era um *kusainagi*, não o *oni*. Fosse assim, o final seria muito diferente.

A análise das narrativas envolvendo o *oni* no tomo XXVII indica-nos que quem inadvertidamente se deparasse com tal criatura, certamente acabaria morto – ou quase.

⁷³ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatari*, 27:5, p.483.

⁷⁴ Idem, p.526.

Em *Konjaku Monogatarishū*, o *oni* é uma figura temida, que investe contra o ser humano, com consequências sempre malignas, como aconteceu com Narihira e a jovem, e o casal que pernoitou em Kawara-no-in, ambas as mulheres mortas pela criatura. Naquela narrativa, a jovem que Narihira raptara acaba sugada pelo *oni*; o canibalismo é uma das características mais conhecidas dessa criatura, e, portanto, a figura do ogro japonês no volume XXVII relaciona-se com a morte, de maneira cruel e grotesca, assim como em 27:13, em que o ogro, metamorfoseado como o irmão do homem que o provocara ao atravessar a ponte Agi (ver Sobre os *yōkai*), arranca a cabeça deste por vingança. Esta narrativa ainda ilustra outro aspecto importante do *oni*: sua capacidade de transformação. O ogro toma aparências diferentes conforme seus objetivos.

O tema da metamorfose, aliás, é constante na cultura japonesa, e tão importante quanto na ocidental, e como afirma Napier, pode ser encontrado desde as narrativas *setsuwa*, até filmes e animes que mostram, por exemplo, robôs que se transformam. A cultura japonesa teria uma fascinação pelo tema, em especial, “pelo fato de transpor os limites entre o humano e o não-humano”. (NAPIER, 1996, p.109). Não podemos deixar de lembrar que os termos *bakemono* e *yōkai henge* trazem em si o motivo da metamorfose.

Na narrativa sobre o *oni* da ponte Agi, a criatura surge primeiramente, como uma bela jovem: toma esta aparência justamente para atrair os homens. Este motivo, como já mencionado, não se restringe aos *oni*; os *yōkai* como raposa e *tanuki* surgem constantemente na forma feminina para ludibriar os homens. Em 27:38, “Sobre o fato de a raposa, metamorfoseada numa jovem, encontrar-se com Harima no Yasutaka”⁷⁵, o guarda palaciano Harima no Yasutaka, quando jovem, caminhava em direção à sua casa em Nishinokyō à noite, desacompanhado, quando avista uma juvenzinha à sua frente, na Praça dos Pinheiros. Como o brilho da lua era intenso, Yasutaka pode observar a garota, que trajava

uma vestimenta denominada *akome* sobreposta, a de baixo em tom violeta escuro e textura bastante lustrosa e a de cima, um belo brocado de seda num violeta mais suave. Iluminada pela luz do luar, tanto seu aspecto, quanto seus cabelos eram de uma beleza indescritível.⁷⁶

Yasutaka aproxima-se da jovem e convida-a para a sua casa. Enquanto caminhavam juntos, no entanto, recorda-se de rumores que diziam existir uma raposa na região, que vivia a ludibriar os homens. Pensando se aquela jovem poderia ser a raposa dos boatos, Yasutaka resolve pregar-lhe um susto, para descobrir sua verdadeira identidade. Fingindo-se de um salteador, Yasutaka puxa uma adaga e ameaça a juvenzinha, que solta uma urina de odor extremamente desagradável. Tomando enfim a forma de uma

⁷⁵ YOSHIDA, 1997, p.67.

⁷⁶ YOSHIDA, 1997, p.67

raposa, sai correndo em direção ao norte. Após o ocorrido, é dito que a raposa nunca mais aparecera naquela área. O narrador encerra:

Assim sendo, as pessoas, quando se encontram sozinhas em ermos
descampados, não devem se dirigir levianamente às pessoas,
mesmo tratando-se de uma linda mulher. Conta-se que assim foi dito.⁷⁷

Tanto na narrativa do *oni* da ponte, quanto na da raposa, a forma que tomaram nos remete ao ideal de beleza feminino da nobreza de Heian: delicadas e graciosas, apropriadamente trajadas, de longos cabelos negros. Os homens, encantados com essa imagem idealizada, são atraídos pelos *yōkai* – e ao final, revela-se que tudo não é o que pode parecer.

Komatsu comenta que no folclore popular, *yōkai* com a imagem feminina, tais quais *onibaba*, *ubume*, *yuki-onna* (“mulher das neves”) parecem mais assustadoras que as criaturas de forma masculina, e associa tal fato com a proximidade da mulher com o “outro mundo”, ou melhor, com o Outro. Em contraposição ao homem, que atuava na esfera pública, à mulher restava o confinamento no espaço privado. Somados a este fato, as características fisiológicas – como a gravidez, ligação com o outro mundo – e a menstruação, considerada impura na época, mais a opressão por parte dos homens, colocariam a mulher mais próxima ao Outro = *yōkai*. (KOMATSU, 1994, p.409-410).

Já para Li, as representações femininas dos *oni*, em especial no *setsuwa*, servem para expor a vulnerabilidade dos homens: “o que um demônio ganha no corpo de uma mulher jovem e bela, é o potencial de atrair o homem, revelar suas fraquezas e puni-los por elas” (LI, 2009, p.191).

⁷⁷ Idem, p.69.

Figura 19: Yuki-onna 雪女 ("Mulher das Neves"), de Toriyama Sekien (1712-1788) 鳥山石燕, da obra *Gazu Hyakki Yagyō* 画図百鬼夜行, ("A Procissão Noturna dos Cem Oni Ilustrada"), de 1776.

Figura 20: *Ubume* うぶめ (“A mulher que dá à luz”), de Sawaki Sūshi (1707-1772) 佐脇嵩之, da obra *Hyakkai Zukan* 百怪図巻 (“Volume ilustrado dos cem yōkai”), de 1737.

O jovem da narrativa 27:13 sofre as consequências por confrontar o ogro: é devorado por ele, mas metamorfoseado como seu irmão mais novo. Fazendo o uso da aparência de uma pessoa familiar, o ogro foi capaz de aproximar-se mais facilmente de sua vítima e conseguiu realizar seu intento.

Um levantamento feito por Yoshida (1993, p.113) revela as formas pelas quais o *oni* se manifesta no tomo XXVII:

- a) Figura humana: Homem- narrativas (8), (13), (23)
Mulher- narrativas (13), (15), (16), (22)
- b) Elementos humanos: voz (14)
mão (23)
- c) Matéria: tábua (18)
pote de óleo (19)
- d) Sem forma definida: (7), (9), (12), (17)

Como observado, pode-se dizer que o *oni* não apresenta uma forma definida, pura. Contudo, a mesma narrativa 27:13 traz uma descrição detalhada da criatura da ponte. Quando o jovem que pretendia confrontá-la cruza a ponte a cavalo sem parar para conversar – o ogro ainda na forma de uma jovem – a criatura começa a persegui-lo, revelando sua verdadeira aparência:

(...) o homem vira-se para trás, e vê que sua face é avermelhada, e que possui um só olho, como um coxim arredondado⁷⁸. Tem aproximadamente três metros, e três dedos em cada mão. As garras, que chegam a quinze centímetros, são como adagas. Sua cor é esverdeada⁷⁹, e os olhos, como âmbar. Os cabelos na cabeça são desgrehados como Artemísia. Olhando [para o *oni*], [o homem] sente seu espírito e coragem se dissiparem. Seu medo não tem limites.⁸⁰ (tradução nossa)

Trata-se de uma figura grotesca, aterrorizante e sem gênero. Este é o único caso no tomo XXVII que traz um retrato do *oni*. Se seguirmos as narrativas do volume, os únicos que testemunharam a verdadeira aparência do ogro não sobreviveram para relatar. Quando não surge metamorfoseado, o *oni* permanece oculto, ou revela somente uma parte de si, como a estranha mão que invade o quarto do casal em Kawara-no-in

⁷⁸ *Enza* (円座), *zabuton* (espécie de almofada plana utilizada ao se sentar ou se ajoelhar no chão) arredondado.

⁷⁹ 緑青 (*Rokushō*): cor da camada verde de azinhavre.

⁸⁰ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatari*, 27:13, p.493.

(27:17), mas conhecemos os resultados de suas ações. Mori considera o *oni* como sendo a manifestação concreta do caos, representante da confusão, em oposição às forças da ordem. Quando a mão irrompe o aposento do casal, é um “exemplo concreto do medo da confusão invadindo o mundo da ordem por fora, cruzando as fronteiras por somente um instante, e tentando levar a ordem interna para a confusão externa”. (MORI, 1982, p.158).

Tanto em 27:17, quanto na narrativa de Narihira (27:7), o ogro surge de um local que não se sabe qual é, e captura sua vítima. Depois, todo o procedimento é desconhecido. O que resta, ao final, é o resultado do ataque: da mulher de Narihira, só restam a cabeça e a veste.

Método semelhante é encontrado em 27:9, “Sobre o fato do inspetor do Conselho de Estado chegar mais cedo ao trabalho e ser devorado por um *oni*”, que relata um fato que teria ocorrido na época do Imperador Seiwa⁸¹. Certa manhã, um funcionário do Conselho de Estado chega atrasado para o trabalho, e descobre que o seu superior – que chegara antes do amanhecer ao local – havia sido devorado por um *oni*. Não havia sinal da criatura, mas as marcas de seu ataque: o funcionário só encontra a cabeça ensanguentada de seu superior – com traços de cabelo – um cetro, sapato, e um leque – todos cobertos de sangue.

Aqui novamente, o ogro permanece oculto, e a palavra “*oni*” na verdade, só é utilizada no título. Supõe-se tratar-se dessa criatura não só por este fato, mas pela mesma forma que ataca suas vítimas: as devora e deixa para trás algumas partes do corpo e/ou seus pertences. Interessante ressaltar, uma das prováveis origens do termo *oni*: embora haja diversas teorias sobre o assunto, nenhuma delas se provou como absoluta. Em chinês, o ideograma 鬼 (lido como “*oni*” em japonês) significa “alma invisível”, “espírito dos falecidos”, tanto dos ancestrais, quanto malignos. (REIDER, 2010, p.4). No primeiro dicionário de língua japonesa, *Wamyō Ruijūshō*, de 938, o caractere é explicado como corruptela da leitura do ideograma 隠 (“*on*”), traduzido como “esconder”, “oculto”. O *oni* que não é visto, que oculta sua forma nas narrativas seculares de *Konjaku Monogatari* dialoga com essa teoria.

Chamemos atenção, contudo, a outro aspecto da narrativa 27:9: o local onde o *oni* se manifestou, no caso, dentro de um órgão oficial do governo de Heian. Vimos até o momento, que os ogros – e os *yōkai* – costumam aparecer em lugares abandonados, afastados da sociedade humana, ou em espaços de ligação, como pontes. Desta vez, o ogro está muito mais perto do que se imagina, perambulando pela Capital e cercanias. Na narrativa 27:8, “Sobre o ogro que, tomando a forma de um homem, devora uma jovem na Praça dos Pinheiros”⁸², na Época do Imperador Komatsu⁸³, três jovens passavam pela

⁸¹ Reinou do ano de 858 até o ano de 876, sendo o 56º Imperador japonês.

⁸² YOSHIDA, 1997, p.64-65.

⁸³ Imperador Kōkō, que reinou de 884-887, sendo o 58º Imperador do Japão.

Praça dos Pinheiros, no Saguão das Artes Militares (Figura 21), em direção ao Palácio Imperial. Neste instante, surge um homem sob o pinheiro, que detém uma das jovens, e toma-lhe a mão. Os dois, então, passam a conversar debaixo da árvore. As outras jovens, presumindo que a conversa seria breve, resolvem esperá-la. Passado algum tempo, as duas garotas estranham o silêncio, e aproximam-se do local, mas não encontram ninguém. Ao observarem com mais atenção, avistam pernas e braços femininos espalhados pelo chão. Horrorizadas, fogem e pedem ajuda aos guardas palacianos. As pessoas que começavam a se aglomerar em volta do lugar diziam ter sido obra do ogro. Ao final, o narrador adverte: “A mulher não deve se aproximar, então, quando interpelada por um homem desconhecido, num local ermo como esse. Deve tomar muito cuidado”.⁸⁴

Novamente, o *oni* faz uso de sua capacidade de transformação, tomando, desta vez, a forma de um homem para atrair a juvenzinha, e mesmo sem saber o que acontece depois que ele a interpela, os restos mortais da garota nos revela o resultado.

Como na narrativa anterior, o *oni* não mais ataca nas montanhas, ou em uma vila afastada: ele faz sua vítima na área do próprio Palácio Imperial de Heiankyō. O fato de o ogro invadir o espaço antes próspero da Capital e manifestar-se tão próximo dos núcleos políticos e aristocráticos da época, reflete o estado de crise e decadência do período.

Figura 21: O destaque em amarelo indica a localização do Saguão das Artes Militares, na Praça dos Pinheiros, En no Matsubara.

Além de calamidades como terremotos, seca, fome e epidemias, os anos finais do Período Heian, apontado anteriormente, foram marcados por transformações políticas e sociais, em que a antiga aristocracia – representada pelo clã Fujiwara – perdia a hegemonia perante o governo dos Imperadores Retirados, que buscavam retomar as rédeas políticas do país. Surgia, ainda, a nova classe dos guerreiros, que viria estabelecer o regime feudal.

⁸⁴ YOSHIDA, 1997, p.65.

Sendo uma obra do final do período, as narrativas de *Konjaku Monogatarishū* certamente trazem sinais dessas grandes transformações. Para Li, em muitos *setsuwa*, as forças da mudança são manifestadas nos *oni*, que “corroem os padrões e valores da elite ou dos subgrupos dentro da classe alta”. (LI, 2009, p.152). Mori opõe os demônios – como traduz – à autoridade, como sendo criaturas que existiam “fora da ordem formulada e suportada por seres humanos (o mundo da política, cultura, cotidiano, etc.) e que invadiam esta ordem e procuravam destruí-la” (MORI, 1982, p.155) ; o *oni* que já penetra e circula pela Capital, indica o próprio enfraquecimento dessa ordem.

No entanto, como também observa Li, o *oni* pode servir aos interesses da camada dominante e até mesmo do Budismo, e a própria obra *Konjaku Monogatarishū* atesta tal fato. Os *oni* não podem ser tomados sempre como antagonistas da classe vigente ou das camadas mais altas, à parte da realidade humana. Foi justamente pelas mãos de alguém proveniente desse nível que ouviu, selecionou, classificou, e registrou os *yōkai* na coletânea. Agora, aquelas criaturas indefinidas, ambíguas, são conhecidas e estão no papel. Mori afirma, em tom destoante às suas considerações anteriores: o que podemos perceber em *Konjaku Monogatarishū*, é a tentativa de “sobrepular as criaturas sobrenaturais por meio do poder da linguagem”. E isso, é exclusivamente humano.

1.2. Conclusão

Registros de criaturas sobrenaturais já podem ser encontrados em obras como *Nihonshoki*, mas ainda sem uma forma identificável, e dispersas em um conteúdo maior.

Compilada no período caótico de transição que foi o final da Época Heian, *Konjaku Monogatarishū* também representa uma importante mudança na percepção dos *yōkai*. Pelo processo consciente de um compilador, narrativas que envolvem seres sobrenaturais foram coletadas, selecionadas, e dispostas em um volume dedicado somente a elas: tomo XXVII, *Reiki*. De maneira minuciosamente organizada, os *yōkai* que nela aparecem podem ser classificados, em uma espécie de ranking, entre os mais “populares” – cujos registros superam em número – como o *oni* e espíritos, até criaturas estranhas como *sanseru omuna*, em uma única narrativa.

O processo do compilador e a análise das narrativas do volume XXVII permitem afirmar que *Konjaku Monogatarishū* oferece uma espécie de “ficha”, perfil das criaturas sobrenaturais: seu tipo, local de manifestação, poder e métodos.

Desse modo, *Konjaku Monogatarishū* representa o reconhecimento dos *yōkai*: registrados, lidos e narrados, essas criaturas e sua natureza tornaram-se conhecidas, e assim, por meio da palavra, foi dado o primeiro passo para domá-las.

2. *Hyakkiyagyō* de Muromachi

2.1. A Procissão pré-Muromachi

Em *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*⁸⁵ (“Pompoko: A Guerra dos *Tanuki* da Era Heisei”), um grupo de *tanuki*, vendo que a floresta em que viviam estava para ser destruída por um projeto habitacional do governo, resolve juntar as forças com outros clãs de sua espécie para sabotar a construção. Como última medida – e contando com a liderança de três *tanuki* anciãos de Shikoku – o grupo dá início à Grande Operação *Yōkai* (*Yōkai Daisakusen*): treinam de forma incansável as tradicionais técnicas de transformação para conseguirem realizar com perfeição o ato final.

À noite, estranhas sombras surgem nos edifícios da cidade; ouve-se música, e pela rua, um senhor passa montado em um cão branco, cantando e lançando sementes que fazem as árvores do entorno florescerem; uma lanterna japonesa flutua no céu, e transforma-se em um esqueleto, *karakasa obake*⁸⁶, tigre, *oni*. As pessoas param para assistir, curiosas. Em seguida, uma verdadeira procissão das mais variadas e estranhas criaturas percorre as ruas da cidade, sob os olhares maravilhados das crianças, e lentes de filmadoras. *Yōkai* entram nas casas, nos *drive-in* – de onde saem da tela do filme; bases de viadutos soltam-se da construção e invadem uma partida de tênis; torres de energia caminham em procissão; grandes ondas tomam a cidade e arrastam os moradores, que se descobrem nadando na calçada – tudo não passara de ilusão. O espetáculo fantasmagórico e carnavalesco é orquestrado pelos três *tanuki* anciãos, mas exige um grande gasto de energia. Por esta razão, um deles não resiste, e padece. A parada chega ao fim, sob os aplausos dos espectadores, e protestos das crianças, que gostariam de continuar assistindo ao show. O mundo do cotidiano volta a imperar quando as mães mandam os filhos prepararem-se para dormir. Uma delas declara, dirigindo-se à sua casa: “Agora acho que acredito mais em OVNI’s!”.

⁸⁵ Animação do ano de 1994, dirigida por Takahata Isao e animada pelo célebre estúdio Ghibli, o mesmo de *A Viagem de Chihiro*, *Meu amigo Totoro*, *O Castelo Animado*, entre outros. *Pompoko* foi o filme mais rentável daquele ano no Japão.

⁸⁶ *Yōkai* em forma de guarda-chuva, geralmente retratado com um olho, uma perna, e uma língua comprida que fica pendurada para fora da boca.

Figura 22: Crianças correm para assistir à procissão. Os dois homens sentados permanecem indiferentes, sem perceber coisa alguma.

Figura 23: Homem filma a parada do balcão de seu apartamento. Atravessando o arco-íris, estranhas criaturas semelhantes a um sapo, elefante, e até mesmo uma espécie de *yōkai*-despertador.

Os *tanuki*, por sua vez, celebram o que imaginam ser o sucesso da operação, e um dos anciãos crê que finalmente os humanos perceberiam que o ocorrido fora real, acreditariam na sua mágica, e tomariam consciência da sua pequena existência.

No dia seguinte, no entanto, programas de televisão exibem depoimentos e reportagens especulando sobre a misteriosa procissão, até que o presidente de uma empresa de parques temáticos, em uma entrevista coletiva, declara que a parada não passara de um evento para promover o novo parque de diversão.

A estratégia dos *tanuki* de assustar e afugentar os humanos fazendo-os reconhecer seu poder é frustrada: os espectadores da procissão dos *yōkai* mostram-se mais curiosos que amedrontados, e quando é divulgada a explicação “oficial” para o evento, logo a estranha parada vira história.

A cena da procissão dos *tanuki* é marcante, e de duração considerável, indicando sua importância para o filme no todo. E realmente, é a que parece conter o principal intento da animação de Takahata. Questões ambientais, industrialização, capitalismo são, certamente, temas abordados por meio da luta dos *tanuki* para preservar o seu habitat, mas o espetáculo executado pelas diversas criaturas revela-nos mais: podem a tradição e modernidade andar juntos?

A parada dos *yōkai* é tema que aparece nas mais variadas expressões da arte visual japonesa contemporânea, como ilustrações, animações e *mangá*, mas o conceito data desde o Período Heian, sendo encontrado em obras literárias clássicas. Até hoje não se conhece, contudo, a origem de tal motivo, muito menos quando este surgiu pela primeira vez.

Hyakkiyagyō ou *Hyakkiyakō* (百鬼夜行), “Procissão Noturna dos Cem *Oni*”, é genericamente descrito como um evento que ocorre em determinadas noites, uma intrusão momentânea do sobrenatural, na qual diversos *yōkai*, em bando, percorrem as ruas da cidade. Quanto ao termo, Komatsu explica que *hyaku* (百), em português, “cem”, não indica o número exato de cem participantes, mas sim, aponta uma grande quantidade de criaturas, tanto em número quanto em forma. (KOMATSU, 2010, p.16).

Em *Ōkagami*⁸⁷ (“O Grande Espelho”), conta-se que Fujiwara no Morosuke deparou-se com o *Hyakkiyagyō* na Avenida Ōmiya, quando viajava em sua carruagem tarde da noite. Morosuke abaixa o anteparo, e ordena que seus criados desatrelem o boi, abaxem os varais e fiquem ao lado deles, além de mandá-los gritar. Morosuke, então, começa a recitar fervorosamente o *Sonshō darani*. Uma hora depois, levanta o anteparo, e ordena que preparem o boi para seguirem viagem. Seus criados, no entanto, nada perceberam, e não compreenderam coisa alguma.

Na narrativa 14:42 de *Konjaku Monogatarishū*, “Sobre o fato de escapar dos *oni* por meio da devoção a *Sonshō Darani*”⁸⁸, Fujiwara no Tsuneyuki, filho do Ministro da Direita Fujiwara no Yoshimi, quando jovem, dotado de boa aparência e apreciador das mulheres, passava as noites fora de casa indo de amante a amante. Acontece que Tsuneyuki, enamorado

⁸⁷ Obra de autor desconhecido, que se acredita ter sido concluída no final da época Heian. São narrativas históricas que cobrem o período de 850 a 1025, auge da família Fujiwara.

⁸⁸ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatarishū*, 14:42, p.595-599.

por uma jovem que residia na Capital do Leste, passou a sair frequentemente ao seu encontro. Como seus pais opunham-se às suas saídas noturnas por medo de que viesse a se deparar com o *Hyakkiyagyō*, Tsuneyuki, certa noite, toma um cavalo e, acompanhado por dois criados, deixa a casa às escondidas, rumo à casa de sua amante. Passando pelo portal Bifukumon, no entanto, percebe que da direção oposta aproximava-se um barulhento grupo de pessoas carregando tochas. Aconselhado por um dos criados, Tsuneyuki e os serventes escondem-se no jardim Shinsen'en – pois o portão encontrava-se aberto – até o grupo todo passar. Já refugiados, o jovem, curioso, abre uma fresta da porta a fim de espiar aqueles que por lá atravessavam, quando descobre tratar-se de *oni*, de diversas formas assustadoras. Vendo aquilo, o jovem sente como se seu espírito tivesse sendo esmagado, e seu coração, despencado. Sem saber como agir, Tsuneyuki ouve as vozes dos *oni*, dizendo ter percebido presença humana na região. Um deles tenta aproximar-se do local onde estava, mas acaba afastando-se. Outra criatura tenta o mesmo, mas por algum motivo, não consegue capturá-lo. Por fim, o terceiro *oni*, que consegue aproximar-se consideravelmente de Tsuneyuki, descobre o que acontecia: “Mas é claro que não pode ser capturado” afirma o *oni*. “*Sonshō Darani* estava aí”.

Depois disso, as tochas apagam-se, e as criaturas fogem. Tsuneyuki, em estado de choque, logo se recupera e foge dali o mais rápido possível. Em casa, o jovem cai doente, acometido por uma febre alta. Sua ama de leite, que permanece ao seu lado enquanto agonizava, pergunta a Tsuneyuki o que acontecera. Quando relata a experiência, a criada revela ao jovem que no ano anterior solicitara a um emérito monge que escrevesse o *Sonshō Darani*, que ela colocou no colarinho da sua roupa, e graças a isso, ele se salvara.

Alguns dias depois, Tsuneyuki recupera-se, e observando o calendário, descobre que a noite em que se deparou com os *oni*, era o dia do *Hyakkiyagyō*.

Em Sânscrito, *Usnisa Vijaya Dharani Sutra*, e em japonês, *Sonshō Darani* (尊勝陀羅尼), ou “Cântico do Honrado e Vitorioso”, é um cântico utilizado para proteção, eliminar doenças, salvar de dificuldades, entre outros efeitos. Nos dois casos descritos, as testemunhas do *Hyakkiyagyō*, Morosuke e Tsuneyuki, são salvos pelo mesmo *Sonshō Darani*: as criaturas são incapazes de tocar o jovem graças ao cântico preso em sua roupa; Morosuke recorre à mesma fórmula para se proteger.

Outro ponto em comum entre as narrativas é o local de manifestação da parada dos *oni*: transitam pelas principais ruas da Capital. Há em *Uji Shūi Monogatari* da Época Kamakura (ver Parte I, nota 13), entretanto, uma narrativa que descreve a parada dos *yōkai* em um lugar diferente. Em 1:17, “Sobre o fato de um asceta deparar-se com a Procissão Noturna dos Cem *Oni*”, um asceta que estava a caminho de Tsu⁸⁹ resolve pernoitar em Ryūsenji, um grande e antigo templo, pois já anoitecia, e não havia mais nenhum local onde pudesse ficar. Por volta da meia-noite, o homem escuta vozes de muitas pessoas, e vê uma grande quantidade⁹⁰ de criaturas, cada qual segurando uma tocha, entrar no templo. Observando mais de perto, vê que

⁸⁹ *Settsu no kuni*, que corresponde hoje à região que vai de Ōsaka à Província de Hyōgo.

⁹⁰ No original, 百人 (*hyakunin*), cem pessoas. Na narrativa indica o *Hyakkiyagyō*.

são de tipos variados; alguns possuem somente um olho. Não se trata de homens, mas sim de criaturas assustadoras. Outras possuem chifres. São seres indescritíveis.⁹¹ (tradução nossa)

Todos os *oni* sentam-se, com exceção de um, pois já não tinha mais lugar. Este, então, olha para o asceta e lhe diz para ficar fora aquela noite, já que estava ocupando seu assento. Com uma mão, a criatura o levanta e o leva para fora.

Ao amanhecer, o asceta descobre que não havia templo algum por perto, somente um descampado, e, portanto, não sabia por onde prosseguir. Nisso, um grupo de homens a cavalo aproxima-se, e o religioso, depois de lhes pedir informação, chega a Quioto, onde transmite sua história.

Nesta narrativa, há a descrição mais detalhada dos *oni*, com destaque à variedade de formas – lembremos que o próprio termo *Hyakkiyagyō* expressa essa diversidade.

Desta vez, porém, a procissão se dá no interior de um templo, longe das ruas da Capital. Uma das problemáticas ao se tratar do motivo da Procissão Noturna dos *Oni* diz respeito ao local da aparição. Aquela que ocorre nas ruas da cidade, como visto nas narrativas de Morosuke e Tsuneyuki, passou a ser mais divulgada, e acabou tornando-se a definição do próprio *Hyakkiyagyō*, quando há exemplos das manifestações do aglomerado de *oni* em outros locais. Por essa razão, Komatsu estabeleceu três tipos de *Hyakkiyagyō*: “O tipo que assombra as ruas” (*Ōji shutsubotsu taipu*), “O tipo que assombra as montanhas” (*Sanchū shutsubotsu taipu*) e “O tipo que assombra construções” (*Yashiki shutsubotsu taipu*). (KOMATSU, 2010, p.31). A narrativa do asceta exemplifica esta última categoria. Por sua vez, as procissões descritas em *Ōkagami* e *Konjaku Monogatari*, 14:42, são do primeiro tipo. Já a narrativa três do primeiro volume de *Uji Shūi Monogatari*, “Sobre o calombo que foi retirado pelo *oni*”, que conta sobre um velho lenhador possuidor de um grande calombo na sua face direita e que morava nas montanhas, ilustra a última categoria de *Hyakkiyagyō*. O velho lenhador acaba por presenciar uma “festa” das mais variadas espécies de *oni* nas montanhas e, cativado pela dança dos ogros, ele mesmo põe-se a dançar entre as criaturas, que perplexas, assistem à cena. Como a dança do velho conseguiu alegrar os *oni*, o lenhador acaba tendo seu calombo retirado por eles.

Desse modo, pode-se apreender a variedade da Procissão dos *yōkai*, de seus atores aos cenários.

Outra questão significativa no discurso do *Hyakkiyagyō* que pode ser percebida nas produções anteriores ao Período Muromachi, é a do “tabu visual”. (FOSTER, 2009, p.9). Recordemos a narrativa de Morosuke em *Ōkagami*, e de Tsuneyuki em *Konjaku Monogatari*: ambas relatam o encontro de dois Fujiwara com o *Hyakkiyagyō*, Fujiwara no Morosuke (909-960) e Fujiwara no Tsuneyuki (836-875), figuras históricas, membros da nobreza e políticos da Época Heian. A procissão parece ser visível somente aos olhos dos nobres: os criados de Morosuke mostram-se confusos com as atitudes do patrão, e nada mais percebem; do mesmo modo, ao passo que Tsuneyuki é afetado ao observar os *oni*, seus

⁹¹ WATANABE, NISHIO, p.76.

serventes não sentem coisa alguma. Papp afirma que “parece que a parada noturna dos cem demônios era invisível às pessoas de níveis mais baixos, mas perigosa para a nobreza, a quem era, por sua vez, proibida, ou extremamente nociva, ou mesmo fatal de se olhar.” (PAPP, 2008, p.91).

Tais circunstâncias podem estar ligadas ao enfraquecimento do clã Fujiwara, mas pode igualmente indicar sua legitimidade, como aponta Li: o fato de conseguir ver o *oni* “pode atestar uma posição privilegiada, ou superioridade de um indivíduo ou de um grupo.” (LI, 2009, p.151).

Sabe-se que as questões sobrenaturais da época afetavam principalmente aqueles das camadas mais altas. Com a propagação do *Onmyōdō*⁹² na Corte e entre a nobreza, os aristocratas passaram a orientar as atividades do dia a dia conforme os preceitos e recomendações de tal prática. Havia, por exemplo, dias e direções consideradas tabus, que deveriam ser evitados a qualquer custo, para não levar desgraças à sua vida e família. A noite em que Tsuneyuki deparou-se com a procissão era um desses dias, conhecido por *kiyagyōbi* (忌夜行日), data que se dizia variar conforme o mês. Nessas noites era recomendado evitar sair de casa.

Ainda sobre a questão do olhar, a narrativa 12:24 de *Uji Shūi Monogatari* conta-nos de um homem que pretendia passar a noite com uma mulher em uma espécie de casa de prazeres da época. Durante a madrugada, fortes ventos começam a soprar, e uma tempestade se forma. Nesse instante, o homem escuta alguém entoando o *Shogyōmujō*⁹³ na rua principal (*Ōji*). Pensando em quem poderia estar fora naquelas condições, o homem abre uma fresta da persiana gradeada para espiar, quando vê, para seu terror, um *oni* cuja cabeça era de um cavalo, tão alto quanto o telhado de uma casa. Assustado, o homem imediatamente fecha a persiana e se esconde nos fundos. Porém, o *oni* a abre e enfia a cabeça dentro do aposento, exclamando: “Como ousa nos ver? Como ousa nos ver?”⁹⁴, e depois vai embora.

Pensando, aterrorizado, que talvez tivesse se deparado com o *Hyakkiyagyo*, nunca mais o homem voltou a pernoitar naquele local.

Esta narrativa de *Uji Shūi Monogatari*, em que o homem não possui qualquer identificação, parece indicar que o *Hyakkiyagyo* não deveria ser testemunhado por ninguém; era proibido aos olhos dos homens, já que “converte o olhar em perigo ao observador.” (FOSTER, 2009, p.8).

A procissão que surgia e sumia em um instante no meio do mundo real era algo a ser temido e evitado; perigosa, a horda de *oni* não deveria ser vista pelo ser humano. Até o Período Muromachi.

⁹² *Onmyōdō*, “Caminho do Yin e Yang”, foi importado da China, e era baseado na dualidade do Yin e Yang e nos cinco elementos. Os mestres do *Onmyōdō*, chamados de *Onmyōji*, tratavam de assuntos como Astronomia, o correto uso do calendário, adivinhações, e atividades “que tinham supostamente o intuito de ajudar o governo a moldar sua política agindo em concordância com o processo fundamental de crescimento e mudança no mundo natural.” (MORRIS, 1994 [1964] p.124, tradução nossa).

⁹³ “Todas as coisas mundanas são transitórias.”

⁹⁴ WATANABE, Tsunaya; NISHIO, Kōichi. *Nihon Koten Bungaku Taikēi: Uji Shūi Monogatari*. (“Compêndio de Literatura Clássica Japonesa: *Uji Shūi Monogatari*.”). Tōkyō: Iwanami Shoten, 1960, v.27, p. 358.

2.2. A Procissão de Muromachi

A maior parte dos discursos acerca do *Hyakkiyagyō* tem como ponto de partida o *emaki* (“pintura em rolo”) *Hyakkiyagyō emaki* (百鬼夜行絵巻), considerada a mais famosa representação visual do *yōkai* de Muromachi, e atualmente, o mais antigo com o tema.

Conhecido também como *Hyakkiyagyō emaki* de Shinju-an (真珠庵) – por ser conservado em Shinju-an, subtemplo de Daitokuji em Quioto – é uma obra do século XVI, cuja autoria, por muito tempo atribuída a Tosa Mitsunobu (1434-1525), hoje é discutida entre os especialistas.

Hyakkiyagyō emaki, que ilustra a procissão de diversos *yōkai*, não possui texto algum, nem narrativas que se relacionem a ele. A parada inicia-se com dois *oni*, um azul e outro vermelho, que parecem correr. Segue-se então, uma grande quantidade de criaturas estranhas, muitas vezes difíceis de identificar: há um *yōkai* do gênero feminino pintando os dentes de preto (reproduzindo o tradicional costume japonês), enquanto outro segura um espelho para “ela”; uma pequena criatura vermelha, de patas curtas e rabinho parece estar sendo ameaçada por outros dois *yōkai*; um *yōkai-biwa*⁹⁵ demonstra no “rosto” o esforço para puxar um *yōkai-koto*⁹⁶; um *yōkai* guarda-chuva quebrado caminha com uma bengala. Ainda vemos criaturas cobertas por panos, deixando visíveis somente patas peludas e garras. O pergaminho encerra-se com a figura de uma grande bola de fogo (o sol?), e *yōkai* assustados que parecem fugir dela.

Hoje, estudiosos questionam que o *Hyakkiyagyō emaki* não seja o primeiro a ilustrar o tema da procissão dos *oni*, e suspeitam de uma obra original não mais existente que tenha servido de base para o de Shinju-an. Motivos para tal hipótese são, por exemplo, aparições abruptas dos *yōkai* na parada, como os *oni* vermelho e azul que surgem repentinamente a correr, ou cenas como a da maquiagem, que parecem não ter muita conexão com a procissão. Soma-se a isso, a identidade da bola de fogo que até hoje permanece um enigma. (KOMATSU, 2010, p.94).

Há muitos mistérios envolvendo o *Hyakkiyagyō emaki*; como não há texto explicativo – raro para obras da espécie – é uma obra aberta a inúmeras interpretações. Ainda, não é possível apreender, no estado atual das pesquisas, as reais intenções do autor, que permanece desconhecido, com a obra, o que leva a várias teorias. Papp, por exemplo, supõe que o *emaki* parece seguir as descrições do *Hyakkiyagyō* da Literatura de Heian. (PAPP, 2008, p. 93). A verdade é que, a partir do Período Muromachi, surgem várias representações do mesmo tema.

Mesmo escasso de informação, é interessante observar como estão retratados os *yōkai* da parada: são esquisitos, ou até grotescos, mas estão longe de serem assustadores, aproximando-se mais do cômico, do risível. Foster afirma que há incutido nos personagens do *emaki* um senso lúdico, e que seu propósito não é assustar ou advertir, mas sim, entreter (FOSTER, 2009, p.8), diferentemente das representações demoníacas da iconografia budista ilustradas nos pergaminhos sobre os infernos budistas, do final de Heian, como 地獄草子 (“Pinturas em rolo do Inferno Budista”) e 餓鬼草子 (“Pinturas em rolo dos espectros famintos”. De modo

⁹⁵ Espécie de alaúde japonês.

⁹⁶ Instrumento musical de cordas, semelhante a uma grande cítara.

semelhante, Papp observa que as criaturas parecem “inofensivas e facilmente derrotáveis”, ao fugirem de forma desengonçada da bola vermelha. (PAPP, 2008, p.93).

O fato dos *yōkai* estarem sendo retradados de maneira risível e despreocupada em Muromachi pode estar ligado ao próprio contexto do período, que em seu início, viveu uma época de estabilidade e prosperidade, o que teria permitido a representação dessas criaturas de uma forma mais leve e cômica. (Idem, p. 92).

Seja como for, percebemos uma inversão irônica no Período Muromachi: aquela procissão assustadora, invisível, proibida aos olhos humanos das épocas anteriores, torna-se visível para o entretenimento dos homens.

Outro fenômeno medieval pode ser encontrado em *Hyakkiyagyō emaki*: além das criaturas desconhecidas, muitas são derivadas de objetos, utensílios e até instrumentos musicais do cotidiano, como guarda-chuva, tesoura, arco-e-flecha, *koto*, *biwa*, entre outros. Tais *yōkai* receberam o nome de *tsukumogami* (付喪神), “divindades que lamentam unidas”.

Os *tsukumogami* são *yōkai* gerados pelo período medieval; a pintura em rolo *Hijō Jōbutsu emaki* (非情成仏絵巻), “Natureza inanimada alcançando o estado búdico”, de Muromachi, conservado pelo templo Sōfukuji, em Gifu, traz informações sobre esses “*yōkai* objeto”. O rolo, que contém quatorze seções de ilustrações e quinze de textos começa da seguinte maneira:

Está escrito em *In'yōzakki* (“Anotações diversas acerca do Yin e Yang”) que após cem anos, utensílios e ferramentas (*kibutsu*) recebem alma e transformam-se, passando a ludibriar as pessoas. Estes são denominados *tsukumogami*.⁹⁷

A história conta sobre objetos que, descartados graças ao ritual do *susuharai*⁹⁸, e ressentidos com os humanos por terem sido jogados fora após anos de trabalho, decidem se transformar em *yōbutsu* (妖物, “coisas estranhas”, *yōkai*) para se vingarem da humanidade. Um rosário budista, de nome Nyūdō Ichiren (“Noviço Ichiren”), no entanto, tenta convencer os outros a desistirem da ideia, mas é espancado por uma clava chamada Aratarō (“Bruto Tarō”). Seguindo as orientações do Pergaminho Kobun sensei (“Professor Literatura Clássica”), os artefatos tornam-se objetos animados no dia do *setsubun* (Início da Primavera).

Transformadas, as novas criaturas realizam assassinatos e devoram carne humana, até serem subjugados por *gohō dōji* (“meninos divinos”). Os *tsukumogami*, então, se convertem ao Budismo, e buscam a orientação do rosário – que agora, sob forma humana, vivia nas montanhas seguindo o caminho do Budismo. Sob seus ensinamentos, os objetos tornam-se devotos da seita Shingon e eventualmente alcançam o estado búdico.

Há diversas histórias sobre seres ou pessoas que adquirem poderes extraordinários com o passar dos anos, como a mãe idosa dos irmãos caçadores que se tornou um *oni* em

⁹⁷ Original disponível em: < <http://www.j-texts.com/chusei/tukumo.html> >.

⁹⁸ Em português, “varrer a fuligem”, diz respeito ao costume de se realizar uma grande faxina, para tirar a sujeira tanto da matéria, quanto do espírito. Era também, uma preparação para receber a divindade da colheita, do novo ano.

*Konjaku Monogatari*shū, comentada na primeira parte. Cabe aqui, portanto, fazer uma explanação sobre o termo *tsukumogami* que possui íntima ligação com esse motivo.

Tsukumogami é escrito com os ideogramas 付喪神, mas o termo é homófono aos caracteres 九十九髪, literalmente, “cabelos de noventa e nove anos”, que parece ter íntima conexão com um poema inserido na narrativa 63 da obra *Ise Monogatari* (“Narrativas de Ise”), do século X:

百年に	Momotose ni	Quase cem anos!
一年足らぬ	Hitotose taranu	Faltando-lhe apenas um
つくもがみ	Tsukumogami	Cabelos brancos
われを恋ふらし	Ware wo kourashi	Parece desejar-me
面影に見ゆ ⁹⁹	Omokage ni miyu	Tal vejo em seu semblante (tradução nossa)

No poema, a descrição dos cabelos (*momotose ni hitotose taranu tsukumogami*) indica uma mulher idosa; *tsukumo* (九十九), ou “noventa e nove”, não aponta, necessariamente, para uma anciã dessa idade em específico, mas representa alguém “com muitos anos”. Como visto, os *tsukumogami* são objetos que se tornam animados com o passar do tempo. Teorias apontam que o termo “*tsukumo*” viria de um tipo de alga marinha de mesmo nome, também denominada *futoi* (*Sirpus tabernaemontani*), semelhante aos cabelos brancos dos idosos. (REIDER, 2009, p.247). Há ainda no poema acima, um interessante jogo de palavras em relação ao tema, envolvendo o caractere 百 (*momo*), “cem”: se tirarmos a parte de cima do ideograma (一), que significa “um”, como se lê em *Hitotose taranu* (“Faltando-lhe um ano para cem”), 百 vira 白, “branco”, indicando que se trata realmente de uma pessoa idosa, e se liga à longevidade dos objetos animados.

Histórias sobre objetos animados já aparecem em *Konjaku Monogatari*shū, como por exemplo, na narrativa 27:19, “Sobre o fato de um *oni* transformar-se em um pote de óleo e matar uma pessoa”¹⁰⁰. O ministro da Direita, Fujiwara no Sanesuke, descia a rua Ōmiya ao voltar para casa, quando na frente de sua carruagem, vê um pequeno pote de óleo dançando enquanto caminhava. Achando muito estranho, e supondo tratar-se de um *mononoke*, o ministro fica a observar o pote, que acaba por parar na frente do portão de uma residência. Depois de muitas tentativas, o pequeno objeto enfim consegue entrar na casa, enfiando-se pelo buraco da fechadura. Ao chegar a sua residência, Sanosuke ordena a seu criado que passasse naquela casa e descobrisse o que acontecia ali. Ao retornar, o criado relata que na casa residia uma juvenzinha enferma, que naquela tarde viera a falecer. Ouvindo isso, o ministro acredita que aquele pote de óleo que vira era realmente um *mononoke*, que invadiu a casa e matara a menina. Ao final, o narrador comenta: “Desse modo, acredita-se que o *mononoke* pode tomar a aparência de diversas coisas”.

No caso da narrativa acima, trata-se de um *mononoke* que tomou a forma de um objeto – pote de óleo – não o próprio utensílio. Há, contudo, na mesma coletânea, o exemplo de um

⁹⁹ KINDAICHI, Ryōsuke (Ed. et al.) *Shin Meikai Kokugo Jiten*. 4 ed. Tōkyō: Sanseido, 1989, p.761.

¹⁰⁰ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatari*shū, 27:19, p.502.

objeto que parece possuir espírito. Em 27:6, “Sobre o fato do espírito de um cobre vermelho da Terceira Avenida do Leste tomar a forma humana e ser escavado”, um decâter de bronze toma a forma de um homem enorme, e sua verdadeira identidade é descoberta por um *onmyōji* (ver nota 55), que afirma tratar-se do *mononoke* de um decâter há muito tempo enterrado. Ao final, o narrador comenta: “Pensando nisso, as pessoas souberam que o espírito das coisas manifesta-se na forma humana”.¹⁰¹

Isto nos remete à crença do Xintoísmo, a religião ancestral japonesa, que traz a noção de que há *kami* habitando em tudo o que é natural, como árvores, montanhas, rios; mas a ideia de objetos do dia a dia possuírem alma era algo novo, “possivelmente relacionado à crença da seita Tendai, em que todos os seres animados e inanimados poderiam alcançar o estado búdico”.¹⁰²

O tom marcadamente budista é encontrado na narrativa dos *tsukumogami*, como a do rolo de pintura *Hijō Jōbutsu emaki*. Para Reider, a intenção do autor era a propagação da doutrina Shingon do Budismo Esotérico para uma audiência diversificada, do intelectual ao homem do povo, por meio da crença nos *tsukumogami*, na qual até mesmo artefatos da vida cotidiana poderiam alcançar o nirvana.¹⁰³ Já para Alt, tais *yōkai* seriam a representação do ensinamento 「ものを大事にしよう」 (*Mono wo daiji ni shiyō*), ou “vamos cuidar bem das coisas”.¹⁰⁴

Na verdade, a questão do uso e descarte dos objetos é que torna os *tsukumogami* um fenômeno da época medieval japonesa, que só pode ser entendido completamente neste contexto. O Período Muromachi foi uma época de guerras, mas mais localizadas e de curta duração, que, apesar das constantes batalhas por um lado, por outro, estimulou novas necessidades, como o desenvolvimento dos transportes, das redes de comunicação e produção em grande quantidade de manufaturados. Foi uma época em que se viu o crescimento do mercado consumidor, graças ao desenvolvimento de uma economia monetária, e mercados que se tornaram mais espalhados e regulares. Assim, tornou-se possível adquirir e descartar objetos com mais facilidade, “e essa situação forneceu solo fértil para a crença de que, com os anos, os objetos abandonados adquiririam eles próprios um espírito, e poderiam se vingar por terem sido abandonados.”¹⁰⁵

Komatsu vê os *tsukumogami* como o sinal do afastamento do homem da natureza:

No passado, nasceram os *yōkai* com base no respeito/temor direcionado aos animais e à natureza, como por exemplo, o *oni*, *tengu* e *kappa*. (...) E então, com o passar dos anos, entram em cena os *yōkai* provenientes de objetos fabricados pelo homem (utensílios). Isto se deu pelo fato das pessoas terem se afastado da natureza, e passado a levar uma vida cercada pela Cultura Civilização (*bunka*) (manufaturados) (...).¹⁰⁶ (tradução nossa)

¹⁰¹ MABUCHI, KUNISAKI e KONNO, *Konjaku Monogatari*, 27:6 p.485.

¹⁰² TAKAKO, T. Understanding Mononoke over the Ages. In: Japan Echo. Japan: Japan Echo Inc, v. 33, p. 55-58, 2006. Disponível em: <<http://www.japanecho.com/sum/2006/330516.html>>.

¹⁰³ REIDER, Noriko. Animating Objects: Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon Truth. In: Japanese Journal of Religious Studies. Japan: Nanzan Institute for Religion and Culture, v.36, n.2, p.231-257, 2009. Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2986>>

¹⁰⁴ JAPANOPHILES – MATT ALT. *Begin Japanology*. Tóquio, NHK, 22 mar. 2012. Programa de TV.

¹⁰⁵ TAKAKO, T. Disponível em: <<http://www.japanecho.com/sum/2006/330516.html>>.

¹⁰⁶ KOMATSU, Kazuhiko. Entrevista concedida a At Home Academy. Disponível em: <http://www.athome-academy.jp/archive/culture/0000000142_01.html>.

À primeira leitura, o tom parece ser de pessimismo, mas Komatsu encontra o ponto positivo no surgimento dos *tsukumogami*: indica que a variedade dos tipos de *yōkai* começa a aumentar. A partir deste período então, surgem diversos *emakimono* que ilustram as criaturas como os personagens principais.

Com os *tsukumogami* como *yōkai* representativos de Muromachi, e as obras que retratam o *Hyakki Yagyō*, populares no mesmo período, eclode uma problemática que até hoje é sentida: a procissão noturna acabou tornando-se sinônimo de procissão dos *tsukumogami*, quando, ao observar o *Hyakki Yagyō emaki*, percebemos que há vários outros tipos de criaturas; os objetos animados são somente uma parte deles, e deve-se ter sempre isso em mente ao tratar do assunto.

Não se pode, contudo, negar a importância desses seres no discurso do *yōkai*: além de aumentarem a diversidade das criaturas, os objetos animados já indicam os primeiros sinais de *kyarakutāka* (キャラクター化), ou seja, estão se tornando personagens, e aproximando-se cada vez mais da noção de *yōkai* que temos hoje. Explica Komatsu que, “personificando uma ferramenta, dando-lhe uma boca, nariz, mãos e pernas, as quais não possui, cria-se uma imagem grotesca, e isto é tido como o começo da cultura *yōkai*.”¹⁰⁷

2.3. Conclusão

O *Hyakkiyagyō* e os *yōkai* invisíveis de antigamente começaram a ser retratados visualmente no Período Muromachi, mas de forma cômica e lúdica, e o estilo destes *emaki* influenciarão as representações visuais do *yōkai* nos períodos seguintes. Dentre as diversas e coloridas criaturas na parada carnavalesca, os *tsukumogami*, utensílios animados, são seres criados por sua própria época, período de desenvolvimento do mercado consumidor e da economia monetária. Mais do que oferecer perigo àqueles que os fitarem, foram produzidos justamente com o propósito de serem vistos e contemplados.

São essas condições – constantes mutações nos conceitos dos *yōkai* moldadas conforme a época, cultura – que tornam difíceis a extinção dessas criaturas.

O grandioso ato final – A Parada Noturna dos Cem *Oni* – executada pelos *tanuki* de *Pompoko* não surtiu o efeito esperado diante dos homens, maravilhados, mais do que intimidados.

Com a modernidade, os *tanuki* (*yōkai*), certamente não são mais os mesmos; sem o seu habitat natural, encontraram refúgio na própria tecnologia, por meio das animações, por exemplo, e continuam atuando, presentes para as novas gerações: *Hyakkiyagyō* que caminha nas telas da televisão.

¹⁰⁷ KOMATSU, Kazuhiko. *Yōkai and the Japanese Mind's Eye*. Disponível em: <http://www.gov-online.go.jp/pdf/hlj_ar/vol_0020e/26-28.pdf>

INICIE NO SENTIDO ORIENTAL DE LEITURA

INÍCIO

FINAL

Hyakkiyagyō emaki
百鬼夜行絵巻 ("Pintura
em rolo da Procissão
Noturna dos Cem
Oni"), de autor e
data desconhecidos.
Disponível em:
<[http://kikyo.nichibun.
ac.jp/emakimono/
detail.php](http://kikyo.nichibun.ac.jp/emakimono/detail.php)>.

3. *Yōkai* urbano

Os orgulhosos *edokko*¹⁰⁸ diziam: “*yabo to bakemono wa Hakone kara saki*”¹⁰⁹, ou seja, “os brancos e os *bakemono* ficam além de Hakone”.

Durante o tempo em que ficou fechado para o mundo (com exceções de países como China e Holanda), e sem guerras, o Japão se viu livre para realizar desenvolvimentos significativos em nível nacional, não somente nos campos político e econômico; a época trouxe mudanças drásticas na natureza da produção cultural e do consumo. (SHIRANE, 2002, p.2).

Os *yōkai* já não tinham mais espaço na capital Edo, pelo menos não no sentido tradicional, daquelas criaturas habitantes de montanhas distantes que levavam desgraças às pessoas; elas agora se tornaram tão dinâmicas e variadas como as próprias expressões culturais do Período Tokugawa (1603-1868), principalmente em sua fase final, nos últimos cem anos do regime: os *bakemono* tomaram a forma de personagens de livros, ilustrações, sátira política, brincadeiras, e foram se espalhando por outras regiões além da capital, como Quioto e Osaka.

O *yōkai* de Edo entra no contexto cultural não mais como uma figura assustadora e sombria, mas como uma “presença do mundo da ficção, objeto de entretenimento dos homens” (KAGAWA, 2010, p. 561), ao alcance de todos.

Os diversos *emaki* do Período Medieval com temas sobrenaturais e procissão dos *bakemono* ainda eram restritos a indivíduos privilegiados, como aristocratas, monges e samurai de alto nível, e a população, de fato, “não possuía nenhuma forma de arte representativa em suas vidas”. (RICHARD, 2007, p.12). É no Período Tokugawa, no entanto, que o povo aprende a apreciar o *yōkai*, colecionando-os, registrando-os, contando e ouvindo sobre eles, e a cultura dos *obake* torna-se rica como nunca antes visto.

Segundo Komatsu, o *yōkai* adquire um caráter popular, graças também, ao declínio na crença dos *oni*. Como já apontado anteriormente, a tendência até a Idade Média japonesa era a de apontar o ogro como causa de fenômenos misteriosos e doenças incuráveis, pensamento este, incentivado e difundido pelos *onmyōji* e religiosos, em outras palavras, pessoas que detinham o conhecimento, e que eram ligadas à nobreza de Quioto. Com o declínio dos nobres, e o desenvolvimento de um pensamento científico e racional no Período Tokugawa, cai em desuso o costume de se colocar a culpa no *oni* em eventos misteriosos, e assim, a crença nos fenômenos de *yōkai* passou a ser ditada não mais “de cima para baixo”, dos nobres ao povo, mas circulava agora entre a própria população. (KOMATSU, 2007, p.124).

¹⁰⁸ Literalmente, “filho de Edo”, *edokko* (江戸っ子) indica aqueles nascidos e criados em Edo (após três gerações nascidas na região), atual Tóquio. Acredita-se que o termo tenha sido cunhado no final do século XVIII, e aponta cidadãos (às vezes samurai e arrendatários) com características que os diferenciariam da população das províncias e de estrangeiros.

¹⁰⁹ No original, 野暮と化け物は箱根から先.

Apreender, contudo, em um único trabalho todas as possibilidades que o *yōkai* encontrou no Período Edo é tarefa inviável, e renderia uma coleção de obras, investigação para talvez, toda uma vida. Por este motivo, nesta seção, escolhemos focar nas importantes mudanças que a época trouxe para a cultura *yōkai*, principalmente pelas mãos do artista Toriyama Sekien, que abriu caminho para as representações dos *bakemono* que temos hoje. Nas palavras de Foster, “a obra de Sekien figura como uma espécie de marco, significando a cristalização do ícone *yōkai* e seu subsequente lançamento ao mundo em geral.” (FOSTER, 2009, p.72).

As diversas criaturas da Parada Noturna de Muromachi não possuíam nome, muito menos uma biografia; é com o trabalho de Sekien que cada *yōkai* passa a ser identificado como uma existência individual, é nomeado, e ganha uma narrativa própria, o que para Papp, indica a tentativa de criar uma ordem no caos carnavalesco do *Hyakkiyagyō* das pinturas em rolo medievais. (PAPP, 2008, p.94).

3.1. As duas faces de Tokugawa

No século XVII, as cidades começaram a figurar como os centros econômicos e como os produtores e consumidores de uma nova cultura urbana.

Como comenta Rodríguez, as novas cidades-castelo do Período Edo,

se tornarão o núcleo em torno do qual reunir-se-á uma assombrosa variedade de comerciantes e artesãos dedicados à criação dos mais diversos produtos e geradores de uma pluralidade de serviços destinados a satisfazer às necessidades da população samurai, agora registrados neste núcleo, e ao conglomerado de habitantes pertencentes a outras camadas sociais”. (RODRÍGUEZ, 2005, p.13, tradução nossa).

Itens de luxo como porcelanas, saquê, chás finos, consumo de alimentos refinados como açúcar e roupas de algodão tornaram-se mais acessíveis, assim como atividades culturais, tais quais composição de haikai e demonstração da cerimônia do chá, por exemplo, que não só se tornaram disponíveis à população, como altamente comercializadas. Tais facilidades que eclodiram no período foram proporcionadas pela falta de conflitos, novas estruturas socioeconômicas, incentivo do governo à educação, além do desenvolvimento e difusão da indústria editorial. (SHIRANE, 2002, p.2).

De um modo geral, há dois movimentos perceptíveis em Edo: um primeiro momento, acadêmico, voltado às práticas da tradição e à erudição, e outro, do lúdico, do entretenimento – era chegada a hora dos cidadãos usufruírem dos frutos de seu trabalho, e consumirem diversas formas de artes e prazeres, cuja expressão máxima é representada por Yoshiwara, a área de prazeres instituída em 1618.

No primeiro momento de Edo, muito se fala da dominância do pensamento Confucionista na vida erudita do período. De fato, a difusão dos estudos confucionistas deu vitalidade intelectual à sociedade Tokugawa, e as diversas correntes incentivaram assertivamente os estudos¹¹⁰, em especial a *Shushigaku*, filosofia de Zhu Xi (1130-1200), que “encorajava a curiosidade intelectual e a investigação das coisas”. (FOSTER, 2009, p.33).

Como CORDARO (1998, p.79) alerta, no entanto, o sistema (neo)confucionista não foi o único a moldar o pensamento no Período Edo, e outras correntes como *Kokugaku* (“Estudos Nacionais”) e *Shingaku* (“Estudos do coração”), por exemplo, também atuavam na vida intelectual da época. Graças ao desenvolvimento do mercado editorial, à vitalidade econômica, à prosperidade dos centros urbanos, e à divulgação do ensino, a informação passou a circular, e várias camadas começaram a ter acesso ao material escrito, propiciando o “surgimento de pensadores nas classes dos camponeses e dos comerciantes”. (CORDARO, 1998, p.80).

É neste contexto que se dá no país a entrada dos estudos de História Natural (*Hakubutsugaku*) – desenvolvida na Europa –, com a importação em 1607 de uma obra de *materia medica* denominada *Honzō kōmoku* 本草綱目 (em chinês, *Bencao Gāngmū*, ou ‘*Compêndio de Materia Medica*’), que lista mais de 1892 espécies em 52 volumes. *Honzō kōmoku* não foi o único trabalho da área a alcançar o solo japonês: *Sansazue* 三才図会 (em chinês, *Sancai Tuhui*, ou “Coleção Ilustrada dos Três Reinos”) compilada por Wang Qi e Wang Siyi em 1607, abrangia 14 categorias diversas como Astronomia, Geografia, até Instrumentos musicais, divididas em 106 volumes, e cujas entradas continham ilustrações além dos textos.

Tais obras – aliadas ao contexto intelectual do primeiro momento de Tokugawa – instigaram a busca pelo estudo, classificação e investigação das coisas do mundo, e incentivaram produções nativas semelhantes¹¹¹, como a primeira enciclopédia japonesa ilustrada, *Kinmōzui* 訓蒙圖彙 (“Coletânea de Ilustrações para Instruir os Iniciantes”) de 1666, compilada por Nakamura Tekisai. Intencionada primeiramente a um público infantil, a obra dá destaque ao fator visual – as ilustrações são o foco principal – e sua popularidade inspirou trabalhos semelhantes. *Oni*, raposa e *tanuki* aparecem na enciclopédia, mas não como uma categoria separada para os *yōkai*: o ogro pertence à seção *jinbutsu* (“gênero humano”), enquanto os outros dois encontram-se juntos aos animais, indicando que a classificação se deu pela forma física. Foster sugere que a falta de uma categoria própria para os *yōkai* se daria “porque as habilidades incomuns ou sobrenaturais que eles possuem não podem ser vistas (retratadas) e, portanto, não pode ser extraído como critério para classificação” (FOSTER, 2009, p.39), e a proposta original de *Kinmōzui* era visual.

Em 1713, começou a publicação de *Wakan Sansazue* 和漢三才図会 (“Coletânea Sino-Japonesa de Ilustrações dos Três Reinos”), obra muito maior, finalizada em 105 volumes, compilada pelo médico Terajima Ryōan. Voltada a uma audiência mais acadêmica,

¹¹⁰ MASON; CAIGER, 1997, p. 245.

¹¹¹ Para um estudo detalhado sobre as enciclopédias no Período Edo, ver FOSTER, 2009, p.30-76.

Wakan Sansaizue, diferentemente de *Kinmōzui*, dá maior destaque ao texto de suas entradas, descrições que bebem de diversas fontes japonesas e chinesas. Esta coleção já traz uma seção de miscelâneas de coisas estranhas e misteriosas, o volume 40, denominado *gūruī kairui* (寓類怪類), cuja tradução, complexa, seria algo como “tipos alegóricos e tipos misteriosos”. Muitas criaturas desta seção já aparecem em *Kinmōzui*, mas há de se destacar a entrada de uma espécie desprovida de referências a fontes chinesas, dando a entender que se trataria de uma criatura nativa: *kawatarō*, hoje conhecido como *kappa*, um dos *yōkai* mais populares (se não o mais popular) do Japão, também chamado de *kawatarō* até hoje. A imagem deste *yōkai* em *Wakan Sansaizue* é considerada a primeira ilustração do *kappa*. (IDEM, p.46) (Figura 24).

Figura 24: *Kawatarō* 川太郎, em *Wakan Sansaizue* 和漢三才図会 (“Coletânea Sino-Japonesa de Ilustrações dos Três Reinos”), vol.40, 1713. Para a tradução do texto em inglês, ver FOSTER, 2009, p.46.

O surgimento de tais obras, e o incentivo ao estudo, classificação e pesquisa de espécies favoreceu a aplicação também ao sobrenatural, culminando com a série de “bestiários” de Toriyama Sekien, iniciada em 1776 com *Gazu Hyakkiyagyō*. No formato enciclopédico, era a primeira vez que os *yōkai* apareciam separadamente, eles próprios como objeto de investigação e categorização.

3.2. Os *yōkai* de Sekien

Pouco é conhecido sobre a vida de Toriyama Sekien (1712-1788), além do fato de ter nascido em Edo e ter pertencido à escola Kanō de pintura. O artista, no entanto, é muito lembrado pelos seus discípulos, como Kitagawa Utamaro (1753-1806) e Utagawa Toyoharu (1735-1814), e pela série de trabalhos que deixou sobre os *yōkai*, cujas representações servem como referência até hoje não só nos estudos sobre as criaturas, mas para a produção moderna japonesa sobre o gênero.

A série de bestiários de Sekien é composta por quatro catálogos, cujos títulos foram derivados do *Hyakkiyagyō*. O formato escolhido, no entanto, diferentemente das coloridas pinturas em rolo medievais, foi o *fukuro toji*, (袋綴), códice, todo em preto e branco, claramente em sintonia com o estilo enciclopédico. O formato permitiu a exibição individual de cada criatura, introduzindo uma a uma, com nome e uma breve narrativa, a “sua biografia”; o *yōkai* torna-se o foco principal, não as lendas nas quais aparecem.

O primeiro catálogo, *Gazu Hyakki Yagyō* (画图百鬼夜行, “A Procissão Noturna dos Cem Oni Ilustrada”), data de 1776, e traz ilustrações de 52 *yōkai*, sendo a maioria das criaturas derivadas de *Wakan Sansaizue*, *Bakemono Zukushi* (化物づくし) e *Hyakkai Zukan* (百怪図巻)¹¹³. Cabe lembrar, que estes dois últimos são *emaki*, e assim como os pergaminhos da Procissão Noturna, os *yōkai* encontram-se todos juntos, na mesma linha narrativa. Em contraste, cada criatura de Sekien surge de maneira independente da parada: “cada um é apresentado como uma unidade de informação.” (FOSTER, 2009, p.56). Mas são *yōkai* “conhecidos”, na medida em que já apareciam em obras anteriores, e ainda faziam parte do folclore popular, como *tengu* e *yūrei* (Figuras 25 e 26).

¹¹³ *Bakemono Zukushi* (化物づくし) é um *emaki* de autor e data desconhecidos, que traz imagens de doze variedades de *yōkai*, e não possui texto. Já *Hyakkai Zukan* (百怪図巻), ou “Enciclopédia Ilustrada de Cem Criaturas/Mistérios”, é um *emaki* de 1737, de Sawaki Sūshi (1707-1772), que contém ilustrações de trinta *bakemono*.

Figura 25: *Tengu* 天狗, de Toriyama Sekien (1712-1788) 鳥山石燕, em *Zenpen In* 前篇陰 ("Primeira Parte, Yin"), de *Gazu Hyakki Yagyō* 画図百鬼夜行, ("A Procissão Noturna dos Cem Oni Ilustrada"), de 1776. Retratado em um primeiro momento mais próximo a um pássaro. Com o passar dos anos, no entanto, as imagens da criatura vão tomando um aspecto mais próximo do homem.

Figura 26: *Yūrei* 幽霊, em *Zenpen Yō* 前篇陽 ("Primeira Parte, Yang").

Gazu Hyakki Yagyō é dividido em três volumes, 前篇陰 (*Zenpen In*, Primeira Parte, Yin), que contém 15 *yōkai*, 前篇陽 (*Zenpen Yō*, Primeira Parte, Yang), com 22 criaturas, e 前篇風 (*Zenpen Fū*, Primeira Parte, Vento) com quinze. Neste primeiro catálogo, os comentários sobre as criaturas são raros, e Sekien limita-se a nomeá-los e expressá-los visualmente. Uma das poucas entradas com comentários pode ser encontrada na ilustração do *Kappa*, onde se lê: “Também chamado de *Kawatarō*¹¹⁴”. (Figura 27)

Figura 27: *Kappa* 河, em *Zenpen In* 前篇陰 (“Primeira Parte, Yin”).

¹¹⁴ No original: 「川太郎ともいふ。」.

O sucesso do primeiro catálogo incentivou a produção de outros, e *Konjaku Gazu Zoku Hyakki* (今昔画図続百鬼, “Continuação dos Cem Demônios do Presente e Passado Ilustrada”) foi publicado três anos após *Gazu Hyakki Yagyō*, trazendo entradas de 54 *yōkai* divididos em três volumes: 雨 (*U*, Chuva), 晦 (*Kai*, Sombra da Lua) e 明 (*Mei*, Luz, Claridade). Muitas das criaturas derivam de *Wakan Sansaizue* e de outros documentos chineses e japoneses, de diversos tipos, mas ao contrário de seu antecessor, cada ilustração já traz uma breve explicação sobre a criatura retratada.

É interessante notar uma evolução nos bestiários de Sekien, que caminham do estilo enciclopédico ao jocoso, lúdico, que pode ser sentido principalmente nos dois últimos catálogos, *Konjaku Hyakki Shūi* (今昔百鬼拾遺, “Coleção dos Cem Demônios do Presente e Passado”) de 1781, e *Gazu Hyakki Tsurezure Bukuro* (画図百器徒然袋, “Bolsa de Ilustrações das mais diversas coisas”) de 1784.

Tal progressão encontra-se em harmonia com os dois movimentos percebidos no período, erudito e lúdico – como mencionado anteriormente; das referências às enciclopédias chinesas em *Gazu Hyakki Yagyō*, nota-se nas duas últimas obras, uma maior tendência criativa de Sekien: surgem criaturas que não podem ser rastreadas no folclore nativo ou chinês, indicando tratar-se de criações originais do artista; suas entradas tornam-se mais complexas, com jogos de palavras, paródias e referências aos costumes de sua época. Para Foster, essa mudança de tratamento com o objeto estaria ligada à crescente urbanização e sofisticação do público leitor. Ele escreve:

O desejo por novos demônios e divindades reflete um público imerso no discurso de História Natural e enciclopédias, mas também familiarizado com o humor da métrica cômica e figuras semelhantes às charadas. (FOSTER, 2009, p.70 , tradução nossa)

Sekien conhecia muito bem o gênero *kyōka* (狂歌), ou versos cômicos (satíricos), e sua obra conversa com esse estilo. *Kyōka* tornou-se muito popular em Edo, em especial na época em que estavam sendo publicados os catálogos de Sekien. O humor desse gênero está fundamentado na inversão: temas vulgares que tomam uma forma elegante, ou tópicos clássicos em roupagem mundana, popular. Tais poemas também se utilizavam muito de jogos e associação de palavras.

E como isso é percebido nos *yōkai* de Sekien? Muitos de suas duas últimas obras são tidos como proveniente de expressões da época, ou de sátiras a costumes.

Tomemos como exemplo o terceiro catálogo, *Konjaku Hyakki Shūi*, que contém 50 criaturas divididas nos tomos 雲 (*Un*, Nuvem), 霧 (*Mu*, Neblina) e 雨 (*U*, Chuva). Os comentários a seguir baseiam-se em FOSTER, 2009, e KONDŌ, 2010, pelas dificuldades encontradas ao se tratar do assunto. Em primeiro lugar, tem-se a barreira linguística: os textos de Sekien tornaram-se mais complexos, principalmente por trazerem diversas

referências que acabam por se perder para os leitores atuais. E, como Kondō aponta, mesmo com os estudos e pesquisas hoje, a intenção de muitas entradas ainda permanece desconhecida. (KONDŌ, 2010, p.36).

Um dos *yōkai* mais comentados de Sekien é a criatura conhecida como *Mokumokuren* (目目連), do terceiro tomo, *U*, que muitos estudiosos acreditam ser invenção do próprio artista (Figura 28):

Figura 28: *Mokumokuren* 目目連, do tomo *U* 雨 ("Chuva"), de *Konjaku Hyakki Shū* 今昔百鬼拾遺 ("Coleção dos Cem Demônios do Presente e Passado"), de 1781.

A ilustração mostra diversos olhos que surgem em um *shōji* (porta de correr japonesa feita de papel e madeira) já todo rasgado. Traduzido ao pé da letra, *Mokumokuren* significa “grupo/aglomerado de olhos”.

O *yōkai* é a visualização da sensação de estar sendo observado; Sekien transforma algo abstrato – um fenômeno, sentimento – em imagem. O artista escreve:

Sem rastro de fumaça e névoa, a casa que possui inúmeros olhos
em cada canto, há muito habitada por alguém, provavelmente foi a
residência de um jogador de *go*.¹¹⁵ (tradução nossa)

Para Alt, *Mokumokuren* ilustra o ditado “As paredes têm ouvidos” (ALT, 2008, p. 94-97), cuja versão em japonês, “As paredes têm ouvido, e o *shōji* têm olhos”¹¹⁶ parece indicar que seria esta a inspiração para a criatura de Sekien. Há, contudo, mais um jogo de palavras no comentário do artista, associado ao termo “*moku*”: o ideograma 目, lido como *me*, significa “olho”; mas também possui a leitura *moku*, que pode se referir à intersecção das linhas em um tabuleiro de *go*¹¹⁷, e surge daí portanto, a brincadeira com o antigo morador da referida residência, um praticante do jogo. Em sintonia com o lúdico, este *yōkai* está longe de ser assustador: são os diversos olhinhos que parecem estar apavorados.

Outra criatura que não pode ser rastreada entre os *yōkai* nativos é *Dorotabō* (泥田坊), do primeiro tomo, *Un* (Figura 29). Apesar de diversas teorias sobre sua origem, estudiosos acreditam tratar-se de um *yōkai* “gerado a partir da palavra” (KONDŌ, 2010, p.42), invenção de Sekien.

A imagem ilustra uma criatura de um só olho, com metade do corpo imerso na lama (*Doro* significa lama), movimentando os braços, com mãos que possuem somente três dedos. Na inscrição lê-se que em Kitaguni (literalmente, País do Norte) vivia um ancião muito trabalhador, que conseguiu transformar seu pedaço de terra em um produtivo arrozal, esperançoso de que seu filho seguiria os seus passos e cuidaria do plantio. O velho acaba adoecendo e morre, e seu filho, ao contrário do esperado, passava os dias bebendo e se divertindo, negligenciando o arrozal, que acabou sendo vendido.

É dito que desde então, decepcionado, o ancião retorna todas as noites como a criatura *Dorotabō*, surgindo da lama e queixando-se “Devolva o arrozal! Devolva o arrozal!”¹¹⁸, tão alto que pode ser ouvido mesmo estando distante.

¹¹⁴ No original: 「煙霞跡（ゑんかあと）なくして、むかしたれか栖（すみ）し家（いえ）のすみずみに目を多（おほ）くもちしは、碁打（ごうち）のすみし跡ならんか。」

¹¹⁵ Em japonês, 「壁に耳あり、障子に目あり」.

¹¹⁷ Jogo que simula uma batalha entre dois grupos – representados pelas pedras pretas e brancas. Acredita-se ter sido criado na China há cerca de 5 mil anos, e teia sido levado ao Japão por volta do ano de 735.

¹¹⁸ No original, 「田をかへせかへせ。」.

Figura 29: Dorotabō
 泥田坊, do tomo Un 雲
 ("Nuvem").

Dorotabō associa-se ao provérbio 「泥田を棒で打つ」 (*Dorota wo bō de utsu*, literalmente, “bater com o bastão no arrozal”), muitas vezes abreviado para 泥田棒 (*Dorotabō*) homófono ao nome do *yōkai*. O ditado é alegoria para “desordem”, “fazer algo sem pensar, sem sentido”, e até mesmo para algo “inútil”, que se relaciona ao comportamento irresponsável do filho do ancião.

Alguns pesquisadores acreditam tratar-se ainda de uma criatura que faz alusão ao famoso bairro de prazeres da Época Edo, Yoshiwara. (ALT, 2008, p.111). Para controlar a prostituição—isolando-a da sociedade—o Xogunato instituiu as áreas de prazeres, estabelecendo-as em bairros licenciados. Yoshiwara foi estabelecido em 1618, na região de Nihonbashi, em Edo, mas devido ao Grande Incêndio de Meireki de 1657, foi transferido para a Asakusa, área de arrozais, localizada ao Norte do Palácio de Edo. Por sua posição geográfica, Yoshiwara era conhecido também pela alcunha Kitaguni. Sendo assim, a presença do arrozal e a referência ao “País do Norte”, associados ao *Dorotabō*, seriam clara alusão ao costume de se frequentar as áreas de prazeres da época. As criaturas de Sekien trazem à tona muito mais do que aparentam.

Outra criatura, *Ameonna* (雨女), ou “Mulher-Chuva” (Figura 30), do tomo dois, *Un*, também faz parte do grupo daqueles que não são o que parecem ser, e mesmo hoje não se sabe se o *yōkai* faz parte do folclore de alguma região nativa.

A ilustração traz uma mulher debaixo da chuva, lambendo as gotas em sua mão, tendo ao seu lado um *tasoyaandon* (誰也行燈), uma espécie de lamparina a óleo. Sekien escreve:

もろこし巫山の神女は朝には雲となり夕には雨になるとかや。
雨女もかゝる類のものなりや

A deusa do Monte chinês de Fuzan torna-se nuvem pela manhã, e chuva ao entardecer. *Ameonna* parece também fazer parte desta espécie. (tradução nossa)

Uma das chaves para entender o sentido por trás deste *yōkai* está na presença da lamparina mencionada: *tasoyaandon* era um dos costumes de Yoshiwara, e era comum ter uma lanterna na frente de casa de prazeres. *Ameonna* é, portanto, “uma alusão às prostitutas em forma de *yōkai*”, revelado também pelo ato de lamber a mão, uma atitude que pode ser considerada sexual. (KONDŌ, 2010, p.47).

Figura 30: *Ameonna* 雨女, ao lado da lanterna *tasoyaandon* 誰也行燈, do tomo *Un* 雲 (“Nuvem”).

Mas, tratando-se de Sekien, há muito mais que se pode extrair, não só pelo ícone visual, mas pelo texto, que contém associação de palavras: as combinações de ideogramas encontrados na inscrição, como 「雲雨巫山」 (“nuvem, chuva, Monte Fuzan”) e 「朝雲暮雨」 (“manhã, nuvem, crepúsculo, chuva”) fazem alusão ao concubinato e à relação sexual.

A origem da inscrição, indicada pela expressão “Monte chinês de Fuzan” está no poema 「高唐賦」 (em chinês, *Gāo Táng Fū*), da Dinastia Song (960-1279), que conta sobre um sonho do Rei Huai de Chu: o soberano encontrou-se com uma deusa no referido Monte, por quem se apaixonou. Quando ela teve que partir, disse-lhe que se tornava “nuvem ao amanhecer, e chuva ao crepúsculo”.

Sekien compara assim, as *yūjo* (遊女), ou “mulheres-entretenimento” de Yoshiwara com a deusa chinesa. Como afirma Kondō, não era novidade na época representar prostitutas na forma de *yōkai*, que podia ser encontrado principalmente na literatura popular, como *kibiyōshi*¹¹⁹, mas muitas vezes a alusão pendia ao baixo, ao chulo. O mérito de Sekien residia no fato de não se aproximar do assunto de forma vulgar: o artista buscou suas referências e associou a criatura ao mundo clássico da poesia chinesa. (KONDŌ, 2010, p.48). Tal movimento demonstra a sintonia do artista com o verso *kyōka*. Shirane destaca o contexto histórico para os ditos artifícios nas artes de Tokugawa: sob um controle militar ferrenho que impedia a livre expressão, os artistas buscavam outras maneiras de colocar suas ideias, e uma delas foi através da sátira, apontando

vários defeitos, fraquezas, e más tendências na sociedade que normalmente eram escondidas ou acobertadas. Fazer esses tipos de observações satíricas trazia prazer intelectual tanto ao escritor, quanto ao leitor. (SHIRANE, 2002, p.451, tradução nossa).

Deve-se ter em mente, contudo, que não é possível afirmar quais teriam sido as verdadeiras intenções do artista, mas é certo que com a materialização de uma ideia, e conceito na forma de *yōkai*, Sekien desenvolve novas criaturas, e juntamente com os *bakemono* de outras fontes que catalogou, o artista “popularizou *yōkai* que não eram muito conhecidos – tornando-os uma parte estabelecida do imaginário cultural do Período Tokugawa (...)” (FOSTER, 2009, p.71).

Não há como negar que as representações dos *bakemono* de Sekien ressoam até hoje, não somente como referências visuais, mas como fonte de informação sobre os *yōkai*: sua origem, habilidades, mas muitas vezes os sentidos ocultos nas inscrições das criaturas do artista acabam sendo ignorados. Tendo estabelecido o *yōkai* em um contexto acadêmico e erudito nas duas primeiras enciclopédias, Sekien viu-se livre “para brincar com o próprio material”. (IDEM, p.72). Sendo assim, ao se tratar de seus bestiários –

¹¹⁹ Kibiyōshi (黄表紙), ou “livros de capa amarela”, eram romances ilustrados voltados a um público adulto, que traziam sátiras do estilo de vida de Edo, em especial das áreas de prazeres, O gênero alcançou seu auge dos anos de 1772 a 1789.

em especial os últimos catálogos – devemos nos lembrar de que há mais do que aquilo que está retratado ou inscrito: apesar do formato enciclopédico, os trocadilhos, jogos de palavras, e referências a temas como concubinato, estão de acordo com o senso lúdico próprio de Edo.

De fato, o ato de se atribuir a cada *yōkai* uma história e personalidade, como afirma Komatsu¹²⁰, transformou-o em personagens (Figuras 31 e 32), e desse modo, nesta nova roupagem, as criaturas tornaram-se aptas a serem usadas para diversos propósitos, sendo apreciadas em várias maneiras no período.

Realmente, os últimos cem anos do regime presenciaram um *boom* dos *yōkai*, e as criaturas tornaram-se presentes em diversos segmentos culturais, como em pinturas, Literatura, *misemono* (show de horrores), jogos de carta como *Obake Karuta* (ou *Bakemono Karuta*) (Figura 33), entre outros.

Foi na Época Edo também que surgiu o costume de se reunir para narrar histórias estranhas e com o tema do sobrenatural, forma de entretenimento popular, conhecida por *Hyakumonogatari Kaidankai* (百物語怪談会), ou “Reunião para se contar cem histórias sobrenaturais”. Na prática, cem velas eram acesas, e ao final de cada narrativa, uma deveria ser apagada. Quando todas as cem histórias fossem contadas e todas as velas apagadas, dizia-se que um *bakemono* realmente apareceria.

Kaidan (怪談), formado pelo mesmo ideograma 怪 (*kai*) de *yōkai*, que significa algo como “estranho”, “misterioso”, e 談 (*dan*), “conversar”, “discutir”, é comumente traduzido por “história de fantasmas”. Narrativas sobrenaturais podem ser encontradas há muito na Literatura Japonesa, como em coletâneas tais quais *Nihon Ryōiki* e *Konjaku Monogatarishū*, ambas discutidas no presente trabalho, mas geralmente consistiam na pequena parte de um todo. Foi na Época Edo que o *kaidan* surgiu como um gênero distinto, e passou a ser publicado em coletâneas próprias, denominadas *Kaidanshū* (怪談集), que atingiu o seu auge nos meados do século XVIII.

Segundo Keene, (KEENE, 1978, p. 379), as primeiras coletâneas pareciam ter sido escritas sob forte influência Budista, mas a ênfase logo se voltou “a um esforço artístico para narrar uma história interessante”.

Reider (REIDER, 2001) igualmente destaca a mudança das narrativas do sobrenatural, do tom didático e religioso, ao entretenimento, transformação esta proporcionada pela época de estabilidade do começo do século XVII, que “fez com que o terror e a morte, associados ao período das guerras civis parecessem coisas do passado” (IDEM, p.86), permitindo que o sobrenatural pudesse ser apreendido como mais uma forma de prazer dos cidadãos.

A difusão do *kaidan* deve-se ainda, à adoção e ao desenvolvimento da tecnologia impressa, “sem a qual, uma Literatura popular dificilmente seria produzida.” (KEENE, 1978, p.2). Circulando oralmente ou no papel, os contos sobrenaturais alcançaram o

¹²⁰ Disponível em: <http://www.gov-online.go.jp/pdf/hlj_ar/vol_0020e/26-28.pdf> .

povo, em diversas regiões, e tais narrativas “tornaram-se secularizadas na medida em que foram tornando-se cada vez mais disponíveis para as massas”. (REIDER, 2001, p.87).

Seja na forma de narrativas sobrenaturais, ilustrações, jogos de cartas, livretos, um novo dinamismo pôde ser notado em Edo: o *yōkai* nascido de histórias na área rural era revisitado na cidade, e ganhava uma leitura citadina, retornando ao campo como um novo tipo de criatura. Desse modo, por meio de sua inserção no contexto cultural urbano de Edo, o *yōkai* se diversificou em tipos e formas, alcançando audiências variadas, diferentemente das épocas passadas.

O *yōkai* que antes não deveria ser visto – deparar-se com os *oni* certamente indicava um grande perigo – agora era contado, recontado, comprado, colecionado, apreciado; para os cidadãos, eles representavam personagens de seus livros e pinturas, de certo, muito menos assustadores que o próprio regime autoritário de Tokugawa.

3.3. Conclusão

A estabilidade e a relativa paz do começo do século XVII permitiram que o sobrenatural fosse tratado como entretenimento, não mais como algo a ser temido. Pode-se dizer que o período vivenciou certa desmistificação do *yōkai*, já não mais ligado exclusivamente ao Budismo ou às práticas religiosas, nem à aura de terror que o cercava antigamente. As criaturas saíam da realidade – da época em que se acreditava serem os *yōkai* os culpados de diversas desgraças ou doenças – para as mídias da época: ilustrações, catálogos, livretos, na forma dos mais variados personagens, desfrutados pelo povo.

Vários movimentos influenciaram esse novo status do *yōkai*, dentre os quais destacamos o desenvolvimento da cultura urbana, que reinventou a criatura tradicional e a comercializou não só nas cidades como no campo em diferentes formatos, como livros e jogos; a propagação de diversas correntes de pensamento, que instigaram discussões, estudos e investigações das coisas do mundo, o que culminou em catálogos e enciclopédias que continham as criaturas sobrenaturais; por fim, a emancipação do *yōkai*, percebido no legado de Toriyama Sekien, que nomeado e identificado, passou a ser visto não como parte da lenda em que está inserido, mas torna-se ele próprio o foco principal. Lembremos que o clímax dos *Hyakumonogatari kaidankai* estava na expectativa do surgimento de um *bakemono* ao final das cem narrativas.

Apesar da sua nova condição como personagem, Kagawa comenta que, mesmo cômicos, os *yōkai* de Edo ainda eram sentidos como o Outro; foi só no século XX que surgiram os personagens graciosos (*kawaii*), estimados e amados como “algo meu” (<*watashi*> *no mono*). (KAGAWA, 2010, p.582). E um dos principais agentes desta mudança foi Mizuki Shigeru.

Figura 31: *Tōfu Kozō* em *Bakemono Shiuchi Hyōbanki*, de Koikawa Harumachi, 1777. *Tōfu Kozō* (豆腐小僧), “Menino Tōfu”, é considerado o primeiro *yōkai* moderno japonês, criado pela cultura citadina de Edo, gerado pela popularização dos *kusazōshi* (nome genérico aplicado aos diversos tipos de literatura ficcional ilustrada de caráter popular). Ainda hoje não se sabe o porquê do surgimento de tal *bakemono*, mas muitos estudiosos ligam seu aparecimento à crescente difusão do *tōfu* (queijo de soja) como uma fonte barata e nutritiva de alimentação. *Bakemono Shiuchi Hyōbanki* (妖怪仕内評判記), ou “Registros de Eventos Notáveis de *Bakemono*” é considerado como o primeiro registro do *Tōfu Kozō*, que permaneceu extremamente popular até a época Meiji, quando subitamente desapareceu.

Figura 32: *Tōfu Kozō* em *Bakemono Chakudō Chō* (天怪着到牒) (“Registro de Diversos Yōkai”), de Kitao Masayoshi, 1788. *Tōfu Kozō* é geralmente retratado como uma pequena criança, trajada em quimono e usando um grande chapéu de bambu. O pequeno *yōkai* anda pela cidade carregando uma bandeja com um pedaço de *tōfu* enfeitado com uma folha de bordo (*momiji*). Há, contudo, uma grande variedade nas representações deste *yōkai*, como por exemplo, uma criatura de um só olho e língua comprida. A figura de *Tōfu Kozō* possui muitos pontos em comum com os personagens que se tem na atualidade: desajeitado – o pequeno *yōkai* aparece constantemente derrubando a bandeja – sem uma narrativa complexa e de aparência facilmente reconhecível, “há partes nele que nos fazem lembrar dos *yōkai* de antigamente, ao mesmo tempo em que podemos sentir algo novo.” (KABAT, 2010, p.158).

Figura 33: Tipo de *Bakemono Karuta* da Época Edo. *Obake karuta* era um jogo de cartas inspirado no *Iroha Karuta*, no qual um famoso provérbio de uma das cartas era lido em voz alta por um dos participantes, enquanto os outros deveriam achar a carta que continha a primeira sílaba da expressão. No caso do jogo dos *yōkai*, o objetivo era combinar a descrição da criatura em uma das cartas com a imagem da própria em outra.

III- QUEM TEM MEDO DE YŌKAI?

No espaço urbano de hoje, os únicos que assombram os homens são os próprios homens.¹²¹

Komatsu Kazuhiko

Muitas áreas rurais japonesas, afastadas dos grandes centros urbanos, e sofrendo com problemas financeiros e diminuição no número de visitantes, realizam o chamado *machiokoshi* (町おこし), movimento que visa a revitalização de tais regiões. Dentre os diversos tipos de *machiokoshi*, algumas cidades executam o *Yōkai machiokoshi*¹²²: utilizando-se da tradição das criaturas com o objetivo de atrair turistas e reativar o comércio, vários itens e mercadorias inspirados no tema são comercializados, e há até mesmo pratos como *yōkai lámen* e *hyakkiyagyō dorayaki*¹²³ (Figuras 34 e 35).

Ironicamente, hoje são os homens que devoram os *yōkai*.

Figura 34: *yōkai lámen*.

Figura 35: *hyakkiyagyō dorayaki*. A inscrição no bolinho traz o nome da Procissão Noturna dos Cem Oni.

¹²¹ No original: 「現代の都市空間で、人間を恐怖させるのは人間だけというわけである。」 (KOMATSU, 2007, p. 174)

¹²² Segundo o levantamento realizado por MATSUMURA (2010, p. 604), na época, cerca de cinquenta cidades realizavam o *Yōkai machiokoshi*.

¹²³ *Dorayaki* é um tipo de bolinho Recheado de feijão tipo Azuki doce.

De imagens mentais geradas pelo medo perante uma situação estranha ou fenômenos incompreensíveis para o homem, às entidades nocivas e invisíveis como *mononoke*, o *yōkai* da Antiguidade não possuía forma definida, mas registros de suas ações são encontrados em algumas obras literárias, como *Nihonshoki* do século VIII e *Genji Monogatari*, do século XI. Com o tempo, esses entes intangíveis começaram a ganhar aparência mais identificável – refletindo a natureza humana e o ambiente ao seu redor – e tomaram formas humanoides, como o *oni*, ou formas que se assemelham a animais, como *kappa* e *tengu*; esses *yōkai* representavam o medo do homem perante a natureza.

Até o Período Muromachi, no entanto, os *bakemono* não eram retratados visualmente, e para Papp, a razão para tal residia na crença da existência destes seres. (PAPP, 2008, p. 284). Da mesma forma, para Reider, os *oni* – *yōkai* mais presente na Antiguidade Japonesa – eram tidos como uma entidade real, e representavam uma ameaça tão real quanto. (REIDER, 2010, p. 177). Episódios de humanos desafortunados que se deparam com essas terríveis criaturas podem ser encontrados em uma obra do século XVII, final da Época Heian, chamada *Konjaku Monogatarishū*. Período conturbado de mudanças nos rumos do país, o ogro que faz suas vítimas dentro ou nos arredores da outrora próspera Capital indica o declínio da ordem aristocrática que vigorava até então.

Não somente o *oni*, mas também outras criaturas surgem pelas narrativas de *Konjaku Monogatarishū*; elas estão, no entanto, classificadas – das mais populares em número de narrativas, àquelas que possuem somente uma – e ao analisar as histórias, ainda somos informados sobre seus costumeiros locais de aparição e métodos que utilizam para enganar os homens. Desse modo, o ato de contar e registrar no papel narrativas envolvendo os *yōkai* representa a tentativa do homem de apreender e controlar aquele medo ancestral.

Com o passar do tempo, os *yōkai* foram ganhando aparência e personalidade mais específicas, e a partir da Época Muromachi, passaram a ser expressos visualmente, como podemos ver no rolo de pinturas *Hyakkiyagyō emaki*, que ilustra uma procissão colorida dos mais variados tipos de criaturas que, embora estranhas, não inspiram temor.

Baseado na crença de que cada elemento da natureza possui uma alma, aliado a uma época de desenvolvimento econômico e aquecimento do mercado consumidor, entram em cena *yōkai* de utensílios comuns do dia a dia, como guarda-chuva, tesouras, rolos de pinturas – os *tsukumogami* – criados pelos próprios homens. Nascia um novo tipo de *yōkai*, retratado comumente como desengonçadas criaturas, como é possível perceber em *Hyakkiyagyō emaki* e tantos outros que se seguiram. Komatsu afirma que as representações visuais – pinturas/ilustrações – do *yōkai* eram criadas exclusivamente para entretenimento.¹²⁴ Os *tsukumogami* são *yōkai* que possuem forma definida, uma história – utensílios que se tornam *bakemono* para se vingarem dos homens que os descartaram – gerados para o deleite humano na forma de coloridos rolos de imagens. Em outras palavras, estão cada vez mais próximos da noção de *yōkai* que temos hoje.

¹²⁴ Disponível em: < http://www.gov-online.go.jp/pdf/hlj_ar/vol_0020e/26-28.pdf>.

Graças à técnica da impressão e aos vários avanços acarretados pelo desenvolvimento das cidades, os *yōkai* de Edo chegam ao povo. O incentivo ao pensamento e ao estudo instigou a importação e posteriormente a elaboração de enciclopédias e catálogos nativos, como os bestiários de Toriyama Sekien, que classificou mais de duzentas criaturas. Tradicionais e novos *yōkai* passaram a ter um nome e biografia, e assim, “ao fornecer a cada *yōkai* uma história e personalidade, as pessoas produziram personagens deles”¹²⁵, e foi neste novo status adquirido que o *yōkai* assombrou o contexto cultural de Edo, em ilustrações, jogos e livretos, tornando-se parte da cultura de entretenimento do período.

Hoje, o *yōkai* predominante é aquele que vive no mundo da ficção; sem o status de entidade real, não é mais objeto de medo, mas sim figura-se como uma presença mais amigável, próxima aos humanos, como personagens de filmes, *anime*, *mangá*.

Como personagens, os *yōkai* podem ser utilizados para diversos propósitos, como entretenimento, campanhas ecológicas, educacionais, *machiokoshi* e fins comerciais. O estudo de Foster¹²⁶ sobre a transformação do *kappa* pode ser aplicado para explicar o novo papel do *yōkai* na atualidade. Aquele que sobrevive nos dias de hoje é uma criatura mais amável, meiga, extremamente diferente do perigoso *kappa* que afogava pessoas – apesar de conservar traços que remetem à figura tradicional, como por exemplo, a forma que lembra uma tartaruga, e o prato redondo no topo de sua cabeça¹²⁷. Este *kappa*, usado para campanhas turísticas e até como símbolo ecológico (contra a poluição nas águas), é uma imagem criada por artistas, escritores, e “no Japão moderno (...) não mais representa um perigo para os humanos – são os homens que representam perigo para o *kappa*.”¹²⁸

Como sua própria essência – aqueles que se transformam – os *yōkai* nunca permanecem os mesmos; mutáveis, adaptam-se às diferentes épocas transformando sua aparência para se adequar ao período. (KOMATSU, 1994, p. 294).

De modo semelhante, Kiba aponta os *yōkai* como “produtos da História”; para ele, não há *yōkai* que permaneça o mesmo (KIBA, 2010, p. 231), e é dessa forma que sobrevivem no imaginário dos japoneses – e aos poucos, do de outros povos também.

1. Os *yōkai* de Mizuki Shigeru

Se para o japonês moderno o termo *yōkai* evoca os personagens da ficção, certamente entre *kappa*, *tengu* e *oni*, surgem nomes como Kitarō (鬼太郎), Nezumi Otoko (ねずみ男) e Medama Oyaji (目玉おやじ), *yōkai* sem registro em qualquer tradição nativa.

Kitarō e os companheiros citados anteriormente são criações modernas do *mangaka* (autor de *mangá*) Mizuki Shigeru (1922-), que (re) introduziu o *yōkai* no contexto da cultura popular japonesa por meio de suas obras e as posteriores adaptações em animação.

¹²⁵ Idem

¹²⁶ Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/330>>

¹²⁷ Dizem que este prato deve sempre permanecer úmido, já que seria ali a fonte de poder do Kappa.

¹²⁸ Idem.

No começo do século XX, os *yōkai* estavam associados a estrangeiros, e principalmente a inimigos de Guerra, nos contextos da Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) e Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Segundo Smits, o principal objetivo da propaganda de guerra era motivar os trabalhadores incentivando sua cooperação e dedicação durante o estado de conflitos. Ele escreve:

Retratos do inimigo, portanto, buscavam tipicamente demonstrar tanto a urgência quanto a legitimidade do esforço de guerra (*war effort*). Naturalmente, o inimigo seria retratado como maligno e ameaçador, e por meio do contraste explícito ou implícito, seu próprio lado apareceria de forma virtuosa.¹²⁹ (tradução nossa)

No caso japonês, a figura do *yōkai* – em especial do *oni* – foi manipulada e utilizada para representar os chineses no conflito com a China, e posteriormente as Forças Aliadas, durante a Segunda Grande Guerra. Reider comenta o caráter da manipulação da imagem do ogro: em contraste ao estabelecimento lento da imagem do *oni* durante os anos, o ogro como inimigo da nação japonesa foi “rápida e artificialmente criado pelos líderes japoneses e nacionalistas entusiastas.” (REIDER, 2010, p.110).

Líderes como Winston Churchill (1874-1965) e Franklin Roosevelt (1882-1945) comumente apareciam em caricaturas japonesas trazendo marcas do ogro, como chifres, garras e presas (Figuras 36 e 37). A mensagem de tais propagandas associa-se à tradicional característica metamórfica do ogro japonês: embora a aparência lembre a de um ser humano, ele não é o que aparenta. Desta forma, a tradição foi manipulada como um “dispositivo para criticar a hipocrisia e dissimulação Estadunidense e Britânica”.¹³⁰

¹²⁹ Disponível em: < <http://www.personal.psu.edu/faculty/g/j/gjs4/textbooks/172/ch8.htm> > .

¹³⁰ Disponível em: < <http://www.personal.psu.edu/faculty/g/j/gjs4/textbooks/172/ch8.htm> > .

Figura 36: O inimigo (Roosevelt) tira a máscara humana e revela tratar-se, na verdade, de um *oni*, com chifres, presas, e um colar feito de caveiras.

Figura 37: A mensagem do pôster à direita traz o caractere para *oni* (鬼): “Atacar e aniquilar os *oni* americanos!”.

O objetivo do cartaz consiste em incentivar a produção de aviões para guerra, como aparece escrito abaixo: “Produzir e enviar aviões!”. Ao fundo, a grande cabeça de Roosevelt ordena, no texto à esquerda: “Matem os japoneses! Exterminem os japoneses do Planeta Terra!”

INÍCIO NO SENTIDO ORIENTAL DE LEITURA

Figura 38: Série *Kokkei Wanisshiki* (滑稽倭日史記), ou “Registros Cômicos da História Japonesa” de Utagawa Yoshiiku (1833-1904), 1895. São nove ilustrações que juntas formam uma espécie de rolo de pinturas, e trazem uma paródia ao tema *Hyakkiyagyō*, aqui, na forma da comemoração da vitória japonesa ante os chineses no conflito em 1894. A parte superior traz a versão de Utagawa do *Hyakkiyagyō emaki*, e a inferior os chineses, em várias formas, sendo subjugados pelos soldados japoneses. Ao final, o sol que afasta os *yōkai* evoca a bandeira nipônica.

Com o final da Segunda Guerra, no entanto, o *oni* antagonico = Estados Unidos, inicia a ocupação do Japão derrotado, estabelecendo uma Aliança “amigável” e oferecendo auxílio para a reconstrução nipônica – não sem interesses próprios, é claro.

O *oni* que destrói é o mesmo que constrói; como o *yōkai Zashiki Warashi* (ver nota 20, Parte I) que pode levar fortuna ou desgraças a um lar dependendo da sua permanência ou não na residência, Smits lembra-nos da natureza ambígua dessas criaturas, nem totalmente más ou boas; sua disposição é interpretada conforme o contexto em que estão inseridas.¹³¹

Mas é certo que, com a perda do *yōkai* como símbolo de inimigos de guerra, as criaturas estavam livres agora para assombrar exclusivamente o mundo da ficção.

O *yōkai* retorna ao contexto cultural com as criações de Mizuki Shigeru, que se tornam sinônimo do *bakemono* no pós-guerra. A popularidade de suas obras é tão grande que, *Gegege no Kitarō*, sua série mais conhecida¹³², é a animação há mais tempo transmitida na televisão japonesa, e ganha uma nova adaptação a cada década desde 1968. O sucesso de Mizuki ressoa não somente no ambiente virtual: em Sakaiminato, Prefeitura de Tottori, cidade onde o artista cresceu, foi criada a Mizuki Shigeru Road (Rua Mizuki Shigeru), uma rua decorada com a temática dos *yōkai* que o *mangaka* ilustrou. Há um Museu em sua homenagem, lojas são ornamentadas com enfeites de *bakemono*, alimentos e lembrancinhas inspirados nas criaturas de Mizuki também são comercializados. Os visitantes que caminham pela via deparam-se com 134 estátuas de bronze no formato das criaturas das obras de Mizuki, espalhadas pelo caminho. O *hyakkiyagyō* inverte-se: é uma parada dos homens que percorrem as ruas; os *yōkai* são estátuas, estáticos, para serem contemplados.

Mizuki, com suas obras, foi o principal agente responsável pela popularização do *yōkai* no pós-guerra, transformando-os em mascotes reconhecidos e amados nacionalmente, alterando seus papéis de “estrangeiros/inimigos” para “representantes de um passado japonês imaginário, comunitário e nostálgico.” (PAPP, 2008, p. 233).

¹³¹ Disponível em: < <http://www.personal.psu.edu/faculty/g/j/gjs4/textbooks/172/ch8.htm>>.

¹³² *Gegege no Kitarō* não é o único trabalho de Mizuki que trata de temas sobrenaturais; podemos citar *Kappa no Sanpei* (河童の三平, “Sanpei, o Kappa”) e *Akuma kun* (悪魔くん, ou algo como “Menino demônio”).

Figura 39: Entrada da Mizuki Shigeru Road.

Figura 40: Estátua de Kitarō segurando seu pai, Medama Oyaji.

Ao resgatar *yōkai* de fontes japonesas da tradição oral, e de fontes visuais pré-modernas, e introduzi-las nas mídias vigentes de seu tempo – *mangá* e *anime* –, Mizuki cria um vínculo com o passado; suas obras demonstram uma “continuidade da tradição cultural, ao alinhar sua produção com a cultura visual pré-moderna.” (SUZUKI, 2011, p. 4). Ainda para Suzuki, Mizuki configura-se como “um artista moderno que reativou o tradicional imaginário do *yōkai* ao visualizá-los em uma mídia mais moderna, nova e tecnológica (...).” (Idem, p. 7). Foster aponta um paralelo entre Mizuki Shigeru e Toriyama Sekien – que como veremos adiante, o artista de Edo é uma das principais fontes para as criaturas do *mangaka*. Salvas as óbvias diferenças nos contextos histórico e cultural que separam os dois artistas, para o pesquisador, o trabalho de Mizuki encerra o ciclo do fenômeno *yōkai*: assim como Sekien, que explorou a popularização das enciclopédias para vincular suas criaturas, Mizuki, igualmente, fez uso da mídia de comunicação em massa popular de seu tempo. (FOSTER, 2009, p. 165). Tal meio permitiu que suas obras – e seus *yōkai* – alcançassem audiência nacional, penetrando no imaginário de crianças e jovens que cresceram lendo, assistindo e consumindo o merchandising que consequentemente foi produzido com o sucesso de suas criações.

Os *yōkai* de Mizuki são modernos na medida em que ocupam espaço na cultura popular contemporânea como personagens da indústria de entretenimento e comercial, mas atuam também como lembranças constantes de um Japão idílico e bucólico. Mizuki, além de autor de histórias em quadrinhos, atua também como pesquisador de assuntos relacionados ao *yōkai*, e já compilou enciclopédias – no estilo de Sekien – e memórias relacionando sua vida a essas criaturas. Através das experiências pessoais que relata e divide com o leitor, Mizuki cria um ambiente rural nostálgico, infestado de *yōkai*, representantes de um Japão prestes a desaparecer perante o rápido progresso japonês.

Gilmore, em seu estudo sobre monstros, escreveu que a palavra “monstro” deriva do latim *monstrum*, que significa “apontar”, “mostrar”, “alertar”, e os romanos costumavam utilizar o termo “*monstra*” para indicar qualquer fenômeno estranho considerado como aviso ou sinal dos deuses:

No mundo antigo, monstruosidades, *monstra*, são nomeadas a partir de uma advertência (aviso), *monitus*, porque indicam algo ao sinalizarem ou simbolizarem. Claramente, desde quando o tempo começou a ser registrado, os monstros têm sido parte de uma cultura semiótica de divinação, metáforas, mensagens, indicações de um significado mais profundo ou inspiração. (GILMORE, 2003, p. 9, tradução nossa).

Neste contexto, os *yōkai* de Mizuki não servem somente como produtos a serem comercializados: eles surgem também como expressões de crítica às condições da vida no desenvolvimento pós-guerra, e para Suzuki, tais criaturas “nos lembram do lado

negativo da sociedade humana moderna em um contexto nacional e histórico específico ao Japão, o qual promove industrialização e progresso, enquanto cria uma alienação na vida humana.” (SUZUKI, 2011, p. 14).

Nesta presente seção, veremos como os *yōkai* de Mizuki – e seu próprio criador – atuam como um elo entre o presente e o passado, ao mesmo tempo em que é inserido nas criaturas senso nostálgico e crítico, tornando Kitarō e seus companheiros criaturas tão enraizadas no imaginário *yōkai* quanto *kappa* e *oni*.

1.1. Passado e Presente: *Gegege no Kitarō*

O jovem Mizuki, desde muito cedo se mostrava interessado em ilustrações e pinturas, por influência de seu pai, e cultivava a ambição de se tornar um pintor. O sonho, no entanto, foi interrompido quando o garoto de vinte anos recebeu o *akagami* (赤紙), “papel vermelho”, alistamento para o exército, em 1942.

Mizuki foi enviado para Rabaul em Papua-Nova Guiné após o treinamento militar em 1943, onde contraiu malária, e quase veio a falecer. Recuperado, no mesmo ano, em um ataque aéreo, Mizuki perde seu braço esquerdo, mas é tratado no hospital local até o fim da Guerra. Nesse período, o jovem entra em contato com os nativos da tribo Tolai, fato que teve muita influência em sua vida e obra posterior.¹³³ Para Papp, “as experiências de Mizuki em Rabaul confrontaram o artista com realidades extremas: as brutalidades da guerra, assim como a vida rural idealizada da tribo local Tolai.” (PAPP, 2008, p. 131).

Ao retornar ao Japão, Mizuki ingressou na Musashino Bijutsu Gakkō (“Escola de Artes de Musashino”), e começou a trabalhar como ilustrador de *kamishibai* (紙芝居), ou “teatro de papel”.

Kamishibai era uma forma de entretenimento muito popular antes da difusão da televisão, que chegou ao país em 1953. Milhares de pessoas – em especial, crianças – reuniam-se para assistir a apresentações ao vivo realizadas por um contador de histórias itinerante, que enquanto interpretava a narrativa, mostrava ilustrações em uma caixa de madeira, com uma abertura na frente, semelhante ao aparelho de televisão. (Figura 41). *Kamishibai* foi o berço de muitos *mangaka* e de muitas histórias que no futuro, viriam aparecer no formato de quadrinhos.

¹³³ Disponível em: < <http://www.japantimes.co.jp/life/2005/02/06/life/drawing-on-experience-2/> >.

Figura 41:
Foto de um
artista de
Kamishibai
durante sua
apresentação.

Mizuki produziu ilustrações para *kamishibai* dos anos de 1951 a 1957, criando predominantemente trabalhos com o tema do sobrenatural, como *Kaidan – Amenoyo no kasa* (怪談—雨夜の傘, “*Kaidan*: O guarda-chuva da noite chuvosa”, 1951), *Nekomusume* (猫娘, “Garota-Gato”, 1953), *Hakaba Kitarō* (ハカバ奇太郎, “*Kitarō* do Cemitério”, 1954), entre outros. (PAPP, 2008, p. 131).

Com a concorrência da televisão, no entanto, a audiência e o negócio do *kamishibai* começam a enfraquecer, e em 1958, Mizuki passa a trabalhar para os *kashihon manga* (貸本漫画, “*mangá* para empréstimo”). Por cerca de dez ienes, era possível alugar os livros por dois dias, configurando-se em uma forma de entretenimento extremamente barata no período de recuperação do país após a Guerra do Pacífico. Com os *kashihon manga*, esses quadrinhos tornaram-se acessíveis a todos.

Foi por meio dessa plataforma que Mizuki cria a sua primeira história com Kitarō, *Yūrei Ikke* (幽霊一家, “Família Fantasma”), para uma serialização chamada *Yōkiden* (妖奇伝, “Lendas misteriosas”), publicada de 1960 a 1964.

A história que viria a se tornar a “ancestral” de *Gegege no Kitarō* foi, no entanto,

serializada na revista mensal *Garō*, em 1966, sob o nome de *Hakaba no Kitarō*, *Kitarō no tanjō* (墓場の鬼太郎 鬼太郎の誕生, “Kitarō do Cemitério, O Nascimento de Kitarō”). (Figura 42).

Garō (ガロ), cujo nome deriva de “galeria de arte”, foi criada em 1964 por Nagai Katsuichi, como uma plataforma alternativa para novos artistas, independentes e visionários, que eram rejeitados (ou não combinavam) com as propostas das grandes editoras. O fundador da revista mensal defendia “o tipo de liberdade criativa raramente encontrada no mercado de massa”. (GRAVETT, 2006, p. 47). As histórias que circulavam nas revistas eram claramente diferentes dos *mangá* voltados ao público infantil. O estilo predominante dessas obras, conhecido por *gekiga* (劇画, “figuras dramáticas”), surgiu na década de 1950, apresentando enredos e traços mais maduros e realistas, com “cenários mais próximos da rua e da realidade contemporânea”. (IDEM, p. 42). Como consequência, o *mangá*, que antes era visto como produto exclusivamente infantil, passou a abranger um público maior, como estudantes mais velhos ou jovens trabalhadores.

Figura 42: Capa da *Garō* número 52, de 1968 trazendo os personagens criados por Mizuki.

Aqueles que nunca leram a “primeira” versão da história de Kitarō, mas só acompanharam as aventuras do menino- *yōkai* nas animações, surpreendem-se com a diferença de tom das narrativas. No *anime*, Kitarō é uma personagem desenhada na estética do *kawaii*, amigável, que ajuda os humanos e *yōkai* bons com os seus poderes.

Já em *Hakaba no Kitarō*, *Kitarō no tanjō*, o tom adotado é marcadamente o terror, chegando a tocar no grotesco na representação visual das personagens.

A história tem início quando uma estranha família muda-se para um templo antigo ao lado da residência dos Mizuki. Uma noite, o jovem Mizuki encontra um pacote na sua porta e, acreditando tratar-se de um presente dos novos vizinhos (que ainda não encontrara), acaba abrindo-o e descobre, para seu espanto, um globo ocular dentro da caixa. Apavorado, no meio da noite, Mizuki enterra o olho.

No dia seguinte, o jovem, que trabalha em um banco de sangue, descobre que a empresa está em dificuldades, pois foi revelado que o sangue de fantasmas (*yūrei*) acabou sendo misturado em seus estoques, e coube a Mizuki investigar o fato. Um médico mostra a Mizuki um paciente considerado clinicamente morto, mas que por alguma razão misteriosa, continuava a se movimentar, e até conversar! (Figura 43). Os médicos chegam à conclusão que a causa fora o sangue dos fantasmas, e quando o jovem investiga o número do doador, descobre que estes são os seus novos vizinhos.

À noite, Mizuki entra no templo para descobrir a verdade sobre os estranhos moradores, e é recepcionado por um casal fantasmagórico. Ela parece estar em processo de desintegração, e ele, como uma múmia, todo enfaixado, da cabeça aos pés. O homem resolve contar a triste história de sua família, *yūreizoku* (幽霊族, “família/clã fantasma). Ele revela que os fantasmas viviam na Terra antes dos humanos, todos em paz. No entanto, com a chegada da humanidade e sua multiplicação, seu clã é oprimido e perde espaço, tendo que ir morar nas florestas. Com o tempo, contudo, a humanidade expandiu seu território, e os fantasmas, perdendo as florestas onde residiam, encontram refúgio no fundo das cavernas, onde perecem por fome. O casal que Mizuki encontra é o último sobrevivente de sua espécie. O marido revela que, doente, foi obrigado a vender seu sangue para obter dinheiro para o tratamento, e que a mulher está grávida de três meses. Os dois suplicam a Mizuki para não denunciá-los pelo caso do sangue fantasma, e o jovem, apavorado, promete não contar a ninguém.

Figura 43: O médico mostra a Mizuki o paciente mantido “vivo” graças ao sangue dos fantasmas. O cadáver oferece uma xícara de chá ao jovem.

Seis meses depois, Mizuki volta ao templo, só para descobrir o casal morto. Com pena dos dois, ele enterra a mulher, mas o homem já havia se tornado uma pilha de lama.

Após três dias, Mizuki vê algo se mexendo no cemitério, no local onde enterrara a esposa. De repente, uma mão ergue-se da terra, e um bebê surge da tumba. (Figura 44).

Figura 44: Mizuki, apavorado, testemunha o nascimento fantasmagórico de Kitarō.

A primeira reação de Mizuki é matar a criança, mas temendo ser amaldiçoado, a abandona no cemitério. O pai de Kitarō, por conta dos poderes sobrenaturais, consegue voltar à vida na forma de um globo ocular, que ganha pernas e braços. Nesta nova forma, vai ao cemitério em busca do filho, e o leva à casa dos Mizuki, que resolvem criá-lo.

Seis anos depois, a criança revela-se diferente dos humanos: seu rosto era feio, e só possuía um olho. Todos passaram a chamá-lo de *Hakaba no Kitarō*, “Kitarō do Cemitério”, e, como as crianças o achavam estranho, o menino não possuía nenhum amigo.

Toda noite, Kitarō e seu pai saíam para o cemitério, a caminho do mundo dos mortos, onde o menino brincava. Os Mizuki, descobrindo o fato, pensam em expulsar a criança de casa, mas temendo sofrer alguma maldição, proíbem Kitarō de frequentar o cemitério. Então, certa noite, o pai do menino, afirmando que ele nunca seria livre vivendo ali, convence o filho a seguirem viagem juntos.

O tom de “O Nascimento de Kitarō” é marcadamente sombrio, enfatizando, principalmente, o aspecto grotesco e estranho das criaturas, como o casal, pais de Kitarō, e o próprio menino protagonista.

O fato de a família fantasma constituir nos únicos sobreviventes do clã sugere uma crítica à desenfreada busca pelo progresso, em especial no período do pós-guerra, em que o Japão procurava se recuperar e alcançar as nações Ocidentais.

Neste processo, um dos grupos que passou por muitas dificuldades foi o dos veteranos de guerra inválidos, do qual Mizuki fazia parte, tendo perdido seu braço esquerdo no conflito. Como aponta Foster, pode haver correlação entre a falta do olho esquerdo de Kitarō e a perda do membro do artista. (FOSTER, 2009, p. 167). Kitarō, fisicamente diferente e de costumes incompreensíveis – como o de visitar o cemitério à noite para brincar –, não possui lugar na sociedade dos homens, sendo rebaixado a uma posição marginal. Do mesmo modo, Suzuki assinala a condição dos veteranos no período de Ocupação do Japão: eles se tornaram “extremamente relegados do Japão *mainstream* à medida que a nação se esforçava para deixar seu passado para trás, e investia no sucesso econômico.” (SUZUKI, 2011, p. 12).

Os veteranos inválidos, que contavam com ajuda hospitalar e benefícios do Estado durante a Guerra, perderam seus direitos ao final do conflito, com a política de “desmilitarização e democratização” promovida pela Força de Ocupação. Sofrendo fisicamente e economicamente, tiveram que procurar alternativas para sobreviver, como mendigar nas ruas. Fujiwara cita um artigo do jornal *Asahi Shinbun*, edição de 5 de Agosto de 1946, que descreve a situação dos veteranos no pós-guerra: muitos tinham que vender suas posses no mercado negro para obter algum dinheiro para a alimentação.¹³⁴ Interessante lembrar a situação do pai de Kitarō: desfigurado e doente, vendeu o próprio sangue fantasma para tentar pagar seu tratamento.

Ainda sobre a situação dos veteranos inválidos, Fujiwara escreve:

Emblemático da insuficiência de ajuda aos veteranos inválidos era o espetáculo das “heroicas figuras paramentadas de branco (*hakui no yūshi*). Antes e durante a Guerra, os veteranos trajados em uniformes brancos distintos eram reverenciados pelo povo japonês. Depois da Guerra, contudo, eles foram rebaixados a pedir esmolas nos trens e nas ruas, e foram sendo vistos gradualmente com aversão.¹³⁵ (tradução nossa)

Fujiwara afirma, no entanto, que as reações do público em geral em relação a esses veteranos variavam entre a simpatia e apreensão; havia também pessoas que os

¹³⁴ Disponível em: < <http://www.soas.ac.uk/jrc/translations/file76257.pdf> >.

¹³⁵ Disponível em: < <http://www.soas.ac.uk/jrc/translations/file76257.pdf> >.

consideravam um problema, por pedirem esmolas. As cartas enviadas à seção de cartas dos jornais eram fontes para se analisar as condições dos veteranos no período.¹³⁶

Para Suzuki, as experiências de Mizuki no pós-guerra e as dificuldades advindas de sua nova condição justificam sua preferência por retratar os mais vulneráveis socialmente. Ele escreve:

Considerando o que ele passou na sociedade japonesa do pós-guerra, o *mangá* de Mizuki mostra sua compaixão àqueles que são marginalizados na sociedade, e alguns deles retornam como figuras encarnadas de monstros *yōkai*, aberrações desfiguradas, ou criaturas não-humanas. (SUZUKI, 2011, p. 12, tradução nossa)

Na década de 1960, com a difusão da televisão, e o crescimento da economia do país, que encorajou a cultura do consumo, as *kashihonya* – locadores de *mangá* – entraram em decadência, e com elas, as pequenas editoras de *mangá* que as abasteciam. Os jovens não mais precisavam alugar os quadrinhos, mas possuíam condições para adquiri-los. Foi nessa época que as grandes editoras do mercado de massa passaram a contratar os artistas do gênero *gekigá*, e em 1965, Mizuki é contratado pela Kōdansha para trabalhar na revista semanal *Shōnen Magazine* (週刊少年マガジン). (GRAVETT, 2006, p. 45). Com a mudança, também a obra de Mizuki teria que ser adaptada para o novo público, mais jovem, consumidor da revista, a começar pelo título: no lugar de *Hakaba*, cemitério, *Gegege*, referência a um dos apelidos do autor quando criança. Surge então, *Gegege no Kitarō*, agora com um protagonista menos assustador e mais amigável, moldado para uma audiência mais infantil, na obra que se tornaria a mais célebre de Mizuki Shigeru.¹³⁷

Originalmente publicado no formato de quadrinhos, o sucesso de *Gegege no Kitarō* e a consequente popularização do *yōkai* não pode ser desvinculada do importante papel que teve a animação baseada na obra, dentro contexto da rápida propagação da mídia televisiva no desenvolvimento japonês do pós-guerra. Inclusive, em sintonia com o momento, o primeiro sucesso comercial de Mizuki veio com o título *Terebi kun*¹³⁸ (テレビくん), que conta sobre um menino que consegue entrar na televisão, e interagir com o mundo dentro da tela. (Figura 45).

¹³⁶ Idem.

¹³⁷ Disponível em: <http://altjapan.typepad.com/my_weblog/2008/02/ge-ge-ge-no-go.html>

¹³⁸ A forma de tratamento “*kun*” é utilizada para se referir a alguém de posição inferior, ou entre jovens e crianças, quando há mais intimidade, geralmente agregado a nomes masculinos.

Figura 45: Cena do *mangá Terebi-kun*, na qual o protagonista aparece descansando dentro da televisão. No escrito, lê-se: “Eu passei a tirar, de vez em quando, cochilos às tardes, dentro da televisão”.

A animação de *Gegege no Kitarō* foi produzida pouco tempo depois do começo da publicação da série na *Shōnen Magazine*: estreou em 1968, com 65 episódios em preto-e-branco, e seguia fortemente o *mangá* original. No entanto, como aponta Papp, os *yōkai* da animação são representados visualmente de uma forma mais cômica, e a aparência mais infantilizada e inocente serviu para transformar o *mangá* de terror original, *Hakaba no Kitarō* em uma versão voltada ao público infantil. Para autora, a tática ainda foi uma estratégia do estúdio de animação para vender merchandising derivado dos personagens, ao mesmo tempo em que “reintroduz os personagens *yōkai* na mídia visual vigente.” (PAPP,

2008, p. 230). A série foi um sucesso, e passou a ser transmitida no horário nobre. Papp considera todo este processo, o primeiro passo para a domesticação de Kitarō: “domar o *mangá* de horror inicial para uma versão apropriada a crianças.” (IDEM, p. 134).

Figura 46: Kitarō, Nezumi Otoko e Medama Oyaji na animação dos anos de 1960; os *yōkai* são mais cômicos e infantilizados.

O êxito das séries originou as animações subsequentes, transmitidas a cores, de 1971 a 1972, 1985 a 1988, 1996 a 1998 e 2007 a 2009. Em 2008 foi lançada a animação de *Hakaba no Kitarō*, com onze episódios baseados na série de Kitarō dos *kashihon mangá*.

A junção entre o *mangá* e o *anime*, as novas mídias pelas quais transitavam agora os *yōkai* de Mizuki, levou essas criaturas a lugares que antes da Guerra não seria possível. Crianças de todo o país cresceram lendo e/ou assistindo às aventuras de Kitarō e seus amigos. Como assinala Foster, eles se tornaram “os *yōkai* de um cenário nacional”. (FOSTER, 2009, p. 182).

Tanto as histórias dos quadrinhos quanto as da animação geralmente são construídas com narrativas fechadas, nas quais Kitarō se junta com seus companheiros

yōkai para salvar humanos e *yōkai* bons de criaturas e homens do mal, geralmente introduzindo um ser novo.

Kitarō, cujo nome, formado por Tarō (太郎), nome masculino comum, e Ki (鬼), outra leitura do ideograma de *oni*, funciona como lembrança de sua origem *yōkai*, pois a aparência do protagonista é a de um menino humano comum. O olho esquerdo – que não possui – aparece sempre coberto por mechas de seu cabelo.

Kitarō utiliza seus poderes¹³⁹ para ajudar humanos e *yōkai* bons de ataques de seus iguais mal-intencionados ou pessoas malignas. No capítulo dois da série da *Shōnen Magazine*, *Yasha* (夜叉),¹⁴⁰ Kitarō comenta o porquê de sempre ajudar os humanos:

いや ぼくは人々が少しでも幸福になるように妖怪とたたかっているだけです。

Não... eu só luto com os *yōkai* para que as pessoas, mesmo que só um pouquinho, possam ser felizes. (tradução nossa)

Kitarō possui grande senso de justiça, e transita entre o mundo humano e dos *yōkai* ajudando a quem precisa. É interessante ressaltar, que na série da *Garo*, o menino resolve problemas causados pelos de sua espécie, mas seu lado bondoso foi mais destacado quando a história passou a ser publicada na *Shōnen Magazine*. Na publicação da *Garo*, Kitarō fuma cigarros constantemente, e ao se ver sem dinheiro para comprá-los, até se une com um batedor de carteiras para obter lucro.¹⁴¹ Já o Kitarō do *mangá* da *Shōnen Magazine* perde o hábito de fumar, e ganha uma aparência mais inocente, adaptada ao público infantil. (Figuras 47, 48 e 49).

Não só o protagonista dos quadrinhos, mas também o Kitarō da animação sofre mudanças – processo natural, considerando a longevidade da série¹⁴², em especial na

¹³⁹ Kitarō possui diversas habilidades advindas de suas origens, como:

- *Yōkai Antena* (妖怪アンテナ, “Antena *Yōkai*”): fio de cabelo que fica em pé para detectar a presença de *yōkai*.

Kami no kebari (髪の毛針, “Aglhas de cabelo”): fios de cabelo que podem se tornar agulhas para atacar o oponente.

- Poderes elétricos: é capaz de dar choques elétricos de grande intensidade, mas não pode fazer uso constante dessa habilidade por consumir muito sua energia.

- *Rimokon te* (リモコン手, “Mão controle remoto”): quando arrancada ou cortada, Kitarō pode controlar sua mão à distância, que se movimenta sozinha ao comando de seu dono. Curiosamente, este poder ficou restrito ao *mangá*, e, talvez por não ter sido considerado apropriado para retratar na animação por conta do público-alvo, foi mostrado somente no episódio 29 da segunda animação, “Daidarabocchi” (já que se trata da releitura de um episódio do *mangá*), e no episódio 8 da animação *Hakaba no Kitarō*, “Kaiki ichiban shōbu” (“Primeiro Confronto de Eventos Estranhos”). (Fonte: <<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%AC%BC%E5%A4%AA%E9%83%8E%E9.AB.AA.E3.81.AE.E6.AF.9B>>).

Além de suas habilidades inatas, o menino-*yōkai* ainda utiliza “armas” como o *Chanchanko* (ちゃんちゃんこ), veste feita de fios de cabelos dos seus ancestrais que costuma salvar Kitarō quando este está em perigo, e o *Rimokon Geta* (リモコン下駄), ou “Geta controle remoto”. *Geta* é uma sandália de madeira, e Kitarō pode controlá-la mesmo quando não a está calçando.

¹⁴⁰ Também adaptado para a animação: episódio 2 da série de 1968, episódio 10 da série dos anos de 1980, episódio 3 das séries dos anos de 1990 e 2007. *Yasha* é o nome de uma espécie de demônio da iconografia Budista e Hindu.

¹⁴¹ MIZUKI, Shigeru. *Gegege no Kitarō*. 2 ed. Tóquio: Chūōkōronsha, 1994, v. 2, p. 454-456.

¹⁴² Para uma análise mais profunda, Zilia Papp, em sua tese de Doutorado, “Investigando a Influência da Arte dos Monstros do Período Edo e Meiji na Mídia Visual Japonesa Contemporânea”, apresenta, entre outros, um estudo detalhado acerca das principais mudanças nas versões animadas de *Gegege no Kitarō*. Sua tese está disponível em: <http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=2&ved=0CDUQFjAB&url=http%3A%2F%2Ffunworks.unsw.edu.au%2Ffapi%2Fdatastream%2Ffunworks%3A3742%2FSOURCE2&ei=DQBrUducF4zS9ASTloCIBQ&usq=AFQjCNGdg47zJU2Ap6GGuCVOCVUEjPzAdQ&sig2=h17_yH-tmohE3no2qH9oLA&bvm=bv.45175338,d.eWU>.

versão de 2007, a mais recente. Nela, o protagonista perde as características infantis, e se aproxima mais de um adolescente, apresentando, inclusive, atração sexual por personagens femininas – característica diluída nas outras séries. Segundo Papp, as mudanças estariam ligadas ao fato de a nova série tomar “mais maturidade de sua audiência do que as séries das décadas passadas, na medida em que Kitarō e seus companheiros mostram traços humanos mais sutis (...)”. (PAPP, 2008, p. 237). A versão de 2007 foi moldada para atrair uma nova geração, com enredos mais complexos, e maior ênfase ao desenvolvimento dos personagens, e é quase dissociado do *mangá* original.

Figura 47: Nezumi Otoko acende o cigarro para Kitarō

Figura 48: Kitarō da Garo.
O menino possui dentes aparentes, assim como a marca da falta do olho esquerdo.

Figura 49: Kitarō da *Shōnen Magazine*. O cabelo cobre o olho esquerdo, e sua aparência é mais inocente.

Sempre ao lado de Kitarō está seu pai, que por conta do forte desejo de zelar pelo menino, retorna à vida na forma de um globo ocular com um pequeno corpo. Medama Oyaji (目玉おやじ), ou “Papai Globo Ocular” é capaz de fazer tudo por seu filho, como prometer passar a vida no inferno, se o senhor do local, Enma Daiō, salvasse Kitarō que se encontrava em apuros.¹⁴³

Medama Oyaji é um grande conhecedor do mundo dos *yōkai*, e é geralmente quem explica sobre a criatura com a qual estão lidando, seus poderes e consequentemente, como derrotá-la. A personagem funciona como guia do mundo dessas criaturas, não só para Kitarō e seus companheiros, mas como para o leitor/espectador das aventuras. (Figura 50).

Figura 50: Medama Oyaji revela a Kitarō a identidade do *yōkai* com quem estão lidando, no caso, Amanoajaku.

O terceiro membro do trio dos principais personagens da série é Nezumi Otoko (ねずみ男), ou “Homem-Rato”, filho de um humano com um *yōkai* (Figura 51). De acordo com a ficha do personagem no volume 2 da edição de *Gegege no Kitarō* da Chūōkōronsha,

¹⁴³ Episódio 7 da animação de 2007, “Moero! Medama Oyaji” (“Queime! Medama Oyaji”).

Nezumi Otoko tem aproximadamente 300 anos, e até hoje nunca tomou banho¹⁴⁴, fato que o torna extremamente fedido, e dono de doenças de pele.

Nezumi Otoko, que se autoproclama “pesquisador de *yōkai*” é corrupto, egoísta, gosta de esquemas, e faz tudo para ganhar dinheiro, como enganar e trair Kitarō – que geralmente vai ao seu resgate quando aquele está em apuros. Papp o define como “antagonista cômico”, personagem que representa “impureza tanto corporal quanto física”. (PAPP, 2008, p. 142).

Apesar de mestiço, Nezumi Otoko pende para o seu lado sobrenatural, demonstrando constantemente preocupação em relação ao papel do *yōkai* no mundo moderno. No sétimo episódio da série de 1968, “Yūrei Densha” (“Trem-Fantasma”)¹⁴⁵, Nezumi Otoko comenta com Kitarō:

Eu tenho estado extremamente perturbado ao descobrir que os *yōkai* parecem aparecer somente em *mangá* infantil nos tempos modernos. (tradução nossa)

Ironicamente, o trio principal, Kitarō, Medama Oyaji e Nezumi Otoko, como já mencionado, é criação moderna de um artista moderno. Contudo, muitos dos *yōkai* da série são derivados de documentações antigas das criaturas. Foster aponta Toriyama Sekien e Yanagita Kunio como as principais inspirações para seus *yōkai*. (FOSTER, 2009, p. 167).

Figura 51: Nezumi Otoko ねずみ男 com Kitarō 鬼太郎 e Medama Oyaji 目玉おやじ, por Mizuki Shigeru 水木しげる (1922-), 2001.

¹⁴⁴ MIZUKI, Shigeru. *Gegege no Kitarō*. 2 ed. Tóquio: Chūōkōronsha, 1994, v. 2, p. 809.

¹⁴⁵ Baseado na história publicada na *Shōnen Magazine* em 1966.

1.2. As influências de Yanagita Kunio e Toriyama Sekien

Em entrevistas¹⁴⁶, Mizuki Shigeru afirma que seu conhecimento em relação ao universo dos *yōkai* veio das obras de Yanagita Kunio (1875-1962), tido como fundador da *Minzokugaku* (民俗学, “Estudos Folclóricos”), descrita por Foster como “uma disciplina guiada pelo sentimento nostálgico, informada por um desejo de incorporar aspectos do passado na construção da vida no presente.” (IDEM, p. 139). Como afirma Mori, em seus estudos folclóricos, “Yanagita tomou como seu objeto a vida Japonesa como um todo: o jeito de pensar e os sentimentos do povo Japonês.” (MORI, 1980, p. 8).¹⁴⁷

Yanagita valorizava o espaço do campo, e a vida rural de antigamente, “idealizados como o local do coração verdadeiro do povo e nação japoneses.” (FOSTER, 2009, p. 142). E este ambiente bucólico e utópico seria o lar de diversos tipos de criaturas misteriosas. Com seus trabalhos, Yanagita liga o *yōkai* a um passado pastoral e nostálgico do país, representantes de um Japão prestes a desaparecer, e que por essa razão, devem ser preservados.

A obra mais conhecida de Yanagita, *Tōno Monogatari* (遠野物語, “Narrativas de Tōno¹⁴⁸”) de 1910, no entanto, não é sobre *yōkai*. São várias narrativas curtas que relatam estranhos fenômenos, ou feitos de criaturas como *kappa* e *tengu*; foco está mais no narrar das histórias do que nos seres em questão.

As narrativas foram contadas a Yanagita por Sasaki Kizen (1886-1933), nativo da Província de Iwate, e trazem Tōno como símbolo do Japão do passado, pastoral e nativo, e representante típico das vilas japonesas, ameaçadas pelo progresso do país na época. Morse, na introdução da versão em inglês da obra (que também traduziu), comenta as intenções de Yanagita: perante florestas que viravam trilhos de trens, e exatamente contra este cenário de mudança e desenvolvimento, “que Yanagita tentou capturar as remanescentes qualidades da vida campestre de Tōno.” (MORSE, 1975, p. 22). Foster, contudo, alerta-nos a não nos esquecermos do contexto de Yanagita: sendo um intelectual, formado em Direito na prestigiada Universidade Imperial de Tóquio, *Tōno Monogatari* pode ser entendida como uma obra moldada pelo ponto de vista da elite urbana; também a “fonte” de Yanagita, Sasaki, era filho de uma família abastada, e formado em Literatura na Universidade de Waseda. De fato, o Japão rural passava por mudanças; mas esse ambiente foi filtrado pelas lentes de intelectuais modernos. Foster escreve que com a obra,

Yanagita preserva a paisagem de um tempo e um lugar em particular, cristalizando-a em uma forma que não só fornece permanência (textual) para os meios do passado, mas também os fazem, com todos seus odores e desconfortos, acessíveis com segurança ao leitor moderno em Tóquio. (FOSTER, 2009, p. 142, tradução nossa)

¹⁴⁶ Uma delas está disponível em: <<http://www.japantimes.co.jp/life/2005/02/06/life/drawing-on-experience-2/>>.

¹⁴⁷ Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2210>>.

¹⁴⁸ Tōno é uma região localizada na Província de Iwate, nordeste do Japão.

Komatsu define *Tōno Monogatari* como um *setsuwashū* (“coletânea de narrativas *setsuwa*”, ver Parte I, nota 7) da época moderna, na medida em que Yanagita produz, tomando como base as lendas narradas por Sasaki, adicionando dramatização, ao mesmo tempo em que tem consciência de obras como *Uji Shūi Monogatari*. (KOMATSU, 2007, p. 90).

Se aquele Japão rural desvanecia rapidamente, seus habitantes misteriosos também estavam fadados ao mesmo destino, e, portanto, assim como os fragmentos de Tōno reunidos em *Tōno Monogatari*, essas criaturas precisavam ser coletadas e preservadas.

Em *Yōkai Meii* (妖怪名彙, “Catálogo de *Yōkai*”), publicado de 1938 a 1939, Yanagita reúne setenta e nove entradas de *bakemono* – coletadas de jornais e coletâneas de folclore – cada uma com uma breve descrição da criatura em questão, além de seu local de origem. Muitas entradas apresentam um fenômeno ao invés de *yōkai per se*, e Mizuki, como Sekien séculos atrás, expressa visualmente algo descrito somente como uma estranha ocorrência, transformando o abstrato em personagem.

Um exemplo conhecido é da criatura Nurikabe (ver Parte I, página 10), um dos *yōkai* bondosos integrante do grupo de Kitarō, personagem recorrente na série. No glossário, Yanagita escreve que a lenda de Nurikabe (ヌリカベ) é transmitida na costa do distrito de Onga, na Província de Chikuzen (atual Província de Fukuoka), e diz respeito, como mencionado na Parte I, ao fato de, andando à noite, você se perceber impedido de seguir adiante, bloqueado por todos os lados por uma parede invisível. Yanagita ainda comenta que se a vítima se utilizar de um bastão e roçar a parte inferior dessa parede, o fenômeno desaparece.¹⁴⁹

Em *Gegege no Kitarō*, o Nurikabe de Mizuki toma a forma de um grande bloco de pedra com braços e pernas, e um olho no lado superior, ao centro (dois olhos na versão animada). Nurikabe é de poucas palavras, e parece estar sempre sonolento, mas costuma ajudar Kitarō e seus amigos toda vez que é necessário. O *yōkai* se utiliza de seu tamanho e peso para se jogar em cima do oponente e esmagá-lo. Nurikabe também é constantemente retratado segurando duas desempenadeiras – referência clara ao ideograma atribuído ao personagem, 塗壁, “parede rebocada” – que utiliza como arma contra os inimigos. (Figura 52).

¹⁴⁹ Disponível em: < <http://fragezeichen.web.fc2.com/mononoke/syoko/syoko015.html> > .

Figura 52: Nurikabe utiliza as desempenadeiras como arma contra o oponente (*yōkai* Nopperabō em forma de estátua)

Na versão animada de 2007, Nurikabe ganha uma esposa, representada como um bloco cor-de-rosa mais baixo que o original, e filhos, miniaturas do “pai”, apresentados no episódio 13, “Funtō! Nurikabe Yōjinbō”, ou “Que dureza! Nurikabe, o guarda-costas”. A personagem ganha colorido de pai protetor que trabalha duro por sua família.

Outra personagem recorrente na série, e tirada do catálogo de Yanagita, é a criatura Sunakakebaba (スナケババ, “anciã que atira areia”). No glossário, o estudioso escreve:

Dizem que aparece em diversos lugares da Província de Nara. Ameaça as pessoas atirando areia quando estas passam por lugares como sombras de florestas solitárias de um santuário. Apesar de não existir quem a tenha visto, dizem que possui a aparência de uma anciã.¹⁵⁰ (tradução nossa)

Mizuki, por sua vez, expressa visualmente essa criatura “invisível”: na série, Sunakakebaba é uma senhora de cabelos longos, que aparece sempre trajando um tradicional quimono. Apesar de parecer estar sempre nervosa, Sunakakebaba atua como uma espécie de conselheira para Kitarō, e o auxilia nas batalhas. (Figura 53). A *yōkai* ainda exerce a função de senhoria do apartamento em que moram os amigos de Kitarō: na série animada de 2007, Sunakakebaba aparece preocupada com o atraso de aluguel de seus inquilinos¹⁵¹.

Outro companheiro de Kitarō é Ittanmomen (一反木綿), cuja tradução seria algo como “Tecido de algodão de cerca de 7 metros” que aparece descrito em *Yōkai Meii*:

Monstro denominado Ittanmomen. Algo com essa forma surge flutuando à noite e ataca as pessoas, como é dito na região Kōyama, Província de Ōsumi. [Província de Kagoshima]¹⁵²(tradução nossa)

Em *Gegege no Kitarō*, Ittanmomen é uma espécie de um longo pano branco com braços e dois olhos avermelhados, que comumente serve de meio de transporte para Kitarō – às vezes ajudando-o a escapar de apuros. (Figura 54) Curiosamente, em 2005, durante o evento Expo Aichi 2005, nomeado 愛 地球博 (*Ai chikyū haku*, “Exposição de amor à Terra”, um jogo de palavras que remete à sede do evento em Aichi), que discutia, entre outros assuntos, a co-existência ecológica e tecnologias renováveis, um jornal local realizou uma votação para eleger o *yōkai* menos nocivo ao meio ambiente. Ittanmomen foi o mais votado, por se tratar de um modo de viagem aéreo ecologicamente correto.¹⁵³

¹⁵⁰ No original: 奈良県では処 でいう。御社の淋しい森の蔭などを通ると砂をばらばらと振掛けて人を嚇す。姿を見た人は無いという（大和昔譚）のに婆といって居る。 Disponível em: < <http://fragezeichen.web.fc2.com/mononoke/syoko/syoko015.html>>.

¹⁵¹ Episódio número 5, “Norowareta Eiga” (呪われた映画, ou “O filme amaldiçoado”).

¹⁵² No original: 一反木綿という名の怪物。そういう形のものが現われてひらひらとして夜間人を襲うと、大隈高山地方ではいう。 Disponível em: < <http://fragezeichen.web.fc2.com/mononoke/syoko/syoko015.html>>.

¹⁵³ Disponível em: < <http://web-japan.org/kidsworld/archives/cool/05-10/cool051001.html>>.

Figura 53: Sunakakebaba protege Kitarō da criatura
Te no Me ("Olhos da mão") com sua areia.

Figura 54: Ittanmomen ajuda
Kitarō a fugir do yōkai Akashita.

Mizuki visualiza ocorrências registradas por Yanagita, que por sua vez, as coletou em lendas orais e registros regionais, e as insere em narrativas, atribuindo-lhes forma, personalidade, voz, ou seja, transformando-as em personagens que interagem com suas próprias criações, em mídias modernas como o *mangá* e *anime*. Como figuras do meio do entretenimento, os *yōkai*-personagem são moldados para oferecer ao seu público alvo aquilo que o agrada: ganham poderes, lutam, amam, e é assim que chegam à audiência nacional. Ao comentar a transformação da personagem Nurikabe, Foster afirma que Mizuki converte um fenômeno invisível e local, em “um personagem reconhecido nacionalmente”. (FOSTER, 2009, p. 169). Kiba utiliza o termo *tsūzoku yōkai* (通俗妖怪, “*yōkai popular*”) para se referir às criaturas de Mizuki, enfatizando a importância do contexto atual na transformação desses seres. Segundo o estudioso, “*tsūzoku yōkai* no fim, não passam de amarras que circulam no período denominado ‘Era Moderna’”. (KIBA, 2010, p. 212). E foi por meio dessas tecnologias atuais que novos e desconhecidos *yōkai* entraram no imaginário popular de uma nação, gerando “modernos *yōkai* tradicionais”. Ainda, como personagens, novas noções puderam ser atribuídas a eles, como de protetores do meio ambiente. Como afirma Yasui,

Pode-se dizer que os *yōkai* passaram de uma existência negativa, como “algo assustador”, “algo temido”, para “algo gracioso”, “algo que pode construir um bom ambiente e sociedade” “algo que pode levar benefícios e coisas boas aos homens”, ou seja, para uma existência positiva. (YASUI, 2010, p. 620, tradução nossa).

Muito diferente dos terríveis *oni* e espíritos vingativos.

Criaturas que aparecem nos catálogos de Toriyama Sekien também deram origem a muitos personagens do universo de *Gegege no Kitarō*, mas diferentemente de Yanagita, cujas descrições de *yōkai* eram baseadas exclusivamente na palavra, os bestiários de Sekien forneceram fonte visual para Mizuki, que transporta esses seres – já estabelecidos na tradição *yōkai* – para as suas histórias, adaptando-as ao novo contexto que as insere. Como comenta Papp, “enquanto os animadores e o artista de *mangá* servem como preservacionistas culturais, seu produto da nova mídia replanta o imaginário do Período Edo facilmente em uma forma e cenário modernos”. (PAPP, 2008, p. 151-152).

Tomemos como exemplo duas criaturas já discutidas no presente estudo, Dorotabō e Mokumokuren (ver Parte II, Os *yōkai* de Sekien), ambas descritas no terceiro catálogo do artista, *Konjaku Hyakki Shūi*, e tidas como invenções do próprio Sekien. Devemos deixar claro, no entanto, que estes *yōkai* não são personagens recorrentes da série como os comentados acima, e aparecem também nas versões animadas em episódios fechados. Por motivos de ordem prática, nos restringiremos às narrativas originais de Mizuki da versão em quadrinhos da *Shōnen Magazine*.

A criatura Dorotabō de Sekien pode ser lida como paródia aos quartéis de prazeres do Período Edo, mas na narrativa de Mizuki, não há referência alguma a essa interpretação, mas não deixa de levar a uma reflexão ao estilo de vida japonês moderno.

No capítulo do *mangá*, *Dorotabō*, segundo relatos de pilotos, uma estranha e gigante criatura tem derrubado aviões em uma área militar nas noites chuvosas. Autoridades discutem os acidentes, e decidem fazer uso de metralhadoras na tentativa de derrubá-la, em vão. Quando a criatura aparece novamente à noite, solta pela boca lama de cor vermelha, e abate tanto as armas quanto os militares.

Os comandantes reúnem-se mais uma vez, para discutir a situação – um deles até suspeita de trama comunista – e decidem chamar o agora já famoso Kitarō para resolver o problema, pois seria de graça.

Kitarō e Nezumi Otoko chegam à base militar, e em uma noite chuvosa, só o menino embarca em um jato, de onde consegue identificar a criatura que surgira como o Dorotabō. Kitarō arremessa seu *chanchanko*, que parte o *yōkai* em diversos pedaços de lama, que jorram pela terra. No entanto, com a chuva, a lama se junta formando inúmeros Dorotabō que partem para o alojamento militar, para se vingarem de Kitarō, hospedado no local com Nezumi Otoko. O menino-*yōkai* enfrenta as criaturas com dificuldade, já que elas possuem um grande poder de regeneração, mas consegue secar a lama delas com seu poder elétrico. Nesse momento, ouve-se um grito “Devolva o arrozal!” – reminiscência do Dorotabō de Sekien – e Kitarō avista uma *hitodama*¹⁵⁴, que o guia até uma pedra dentro da floresta. Quando Kitarō resolve investigar entre os moradores locais, descobre que no passado, a área militar era uma pacífica vila rural cheia de arrozais. No entanto, antes da guerra, os militares, interessados na região, compraram a terra por um preço barato, e construíram a base aérea. Como consequência, os moradores empobreceram, mas se juntaram para protestar, só para serem fortemente reprimidos pelos militares. Com isso, muitos fugiram para a cidade, morreram por conta de doenças, ou cometeram suicídio. A pedra que Kitarō encontrara era um singelo monumento em lembrança aos mortos. Ao ouvir o relato dos moradores, Kitarō chega à conclusão de que Dorotabō era, na verdade, os espíritos dos mortos que ressentiam a perda de sua terra e se transformaram naquela criatura.

Depois de ouvirem um sermão de Nezumi Otoko, os militares resolvem construir um memorial melhor para apaziguar os mortos.

Da criatura original de Sekien, fica claro que Mizuki se baseou na representação visual que o artista criara em seu catálogo, retratando um ser de um olho e mãos com três dedos, mas agora de proporções muito maiores do que a imaginada por Sekien. (Figuras 55 e 56). O Dorotabō de Mizuki também faz referência à história descrita pelo artista de Edo, do falecido pai que, decepcionado com a atitude do filho em relação ao seu arrozal, culminando na venda deste, transforma-se na estranha criatura que, à noite, implora “Devolva o arrozal!”. O jogo de palavras que leva a Yoshiwara, no entanto, é removido, e o drama de Dorotabō torna-se, na verdade, metáfora relacionada à guerra.

¹⁵⁴ Dizem que o espírito de pessoas recém-falecidas tomam forma de uma grande bola de fogo, que flutuam no ar.

Figura 55: *Dorotabō* de Toriyama Sekien.

Figura 56: *Dorotabō* revela sua forma no mangá.

Apesar do título dedicado à criatura, é difícil perceber a narrativa como uma história do *yōkai*; *Dorotabō* surge somente para refletir sobre o militarismo e as condições que o período de conflito impõe, que nos são reveladas ao descobrirmos a origem da criatura.

Não são só os soldados que sofrem com a guerra; o conflito não acontece somente no campo de batalha, mas envolve mesmo aquele que não faz parte do Exército. Como descrito no capítulo, a vida dos moradores foi profundamente afetada, tendo que lidar com a perda de suas casas, trabalho, fonte de renda e com a autoridade abusiva dos militares.

Segundo Suzuki, “para Mizuki, a Guerra é maligna, não porque mata os humanos, mas porque cria uma condição na qual humanos e não-humanos não conseguem nunca, completamente, abraçar suas vidas.” (SUZUKI, 2011, p. 13). Nem o *yōkai* Dorotabō, que segundo Kitarō, “é *yōkai* que só habita arrozais”¹⁵⁵, consegue existir plenamente, já que não possui mais arrozais para morar.

Como um artista que vivenciou a Guerra como soldado de frente de Batalha, Mizuki não deixa de tocar no assunto na série de Kitarō, geralmente utilizando o *yōkai* como metáfora de vítimas da guerra, como por exemplo, na história *Yōka* (妖花, “Flor-*Yōkai*)¹⁵⁶. Na narrativa, Hanako (花子, ou “Menina-Flor”, trocadilho com o tema do episódio) vem sofrendo todos os anos com estranhas flores que florescem rapidamente e tomam conta de todo o seu quarto. A garota, preocupada, descobre que a espécie é nativa da região de selvas de ilhas do Sul – podemos ler como lembrança de Mizuki à sua experiência no Fronte de Rabaul – e, junto com Kitarō e Nezumi Otoko, parte para a região com o objetivo de investigar a flor- *yōkai*. Chegando a uma ilha, Kitarō sente a presença da criatura, e o grupo adentra a mata, passando por um enorme tanque de guerra abandonado, e descobrem que ali havia sido um campo de batalha. O grupo descobre, então, os restos mortais de um soldado, que trazia no dedo um anel com a inscrição Hanada (花田). A garota reconhece o artefato, e identifica o soldado como seu pai que morrera há vinte e três anos na guerra. A flor-*yōkai* era, na verdade, o espírito do pai de Hanako, que tomou essa forma e partiu para Tóquio para ficar ao lado da filha. O grupo enterra os restos mortais, e volta para casa.

No caso de *Yōka*, o soldado derrotado volta na forma do *yōkai*, e revela também que a guerra pode afetar toda uma estrutura familiar, deixando filhos sem pais, como Hanako revela em sua fala ao reconhecer os restos de seu pai: “Você estava sempre olhando por mim, tão solitária.”¹⁵⁷

Papp destaca o vanguardismo de Mizuki ao inserir no *yōkai*, novas noções como pacifismo, pois,

enquanto que até 1945 *yōkai* era igualado com o inimigo de guerra na representação visual popular, Mizuki, pela primeira vez, iguala os *yōkai* com os horrores da guerra, do ponto de vista das vítimas, e dos soldados abatidos. Neste sentido, Mizuki utiliza o *yōkai* para ajudar a processar o trauma que os soldados viveram na linha de frente e propagar uma mensagem pacifista através dos personagens *yōkai*. (PAPP, 2008, p. 219, tradução nossa).

¹⁵⁵ MIZUKI, Shigeru. *Gegege no Kitarō*. 2 ed. Tóquio: Chūōkōronsha, 1994, v. 3, p. 574.

¹⁵⁶ Também adaptado para a animação: episódio 32 da série dos anos de 1960, episódio 71 da versão dos anos de 1980, e episódio 30, da animação dos anos de 1990.

¹⁵⁷ MIZUKI, Shigeru. *Gegege no Kitarō*. 2 ed. Tóquio: Chūōkōronsha, 1994, v. 2, p. 153.

Dorotabō pode ser entendido como um meio para se refletir sobre a guerra, e nunca esquecer as lições advindas dessa experiência.

Mas os personagens *yōkai* de Mizuki também estão inseridos em um *mangá*, forma de entretenimento popular, e por essa razão, a criatura imaginada por Sekien ganha poderes como soltar lama pela boca, ou grande capacidade de regeneração, artifícios que tornam a narrativa mais atraente e dinâmica ao público a que se destina.

As preocupações de Mizuki não se concentram somente no período de batalha, mas muitas vezes sua crítica é dirigida ao Japão de desenvolvimento desenfreado do pós-guerra.

Tendo passado por extrema dificuldade logo após o final do conflito, o Japão já mostrava, no início da década de 50, sinais de recuperação, e do meio da década até o começo dos anos 70, o país viveu um período de rápido crescimento econômico. No final dos anos de 1960, já era a terceira maior economia do mundo, e o conhecido “milagre japonês” proporcionava à população um senso de prosperidade sem precedentes. Neste período, o país foi tomado pelo consumismo, e itens como geladeira, ar-condicionado, máquinas de lavar, podiam ser adquiridos tanto pelo japonês da cidade, quanto pelo do campo. O país tornou-se potência tecnológica e industrial, exportando seus produtos “made in Japan” para quase todos os países, capitalistas ou comunistas.

Contudo, o rápido sucesso trouxe à tona uma série de graves problemas; a pressa do crescimento industrial gerou graves consequências ao meio ambiente, contribuiu para a superpopulação e para a poluição em áreas urbanas.

Na história *Tenko* (天狐, “Raposa Celestial”), as raposas – tradicionais *yōkai* – surgem para trazer à tona a inconsequência humana e o lado negativo da modernidade. Na narrativa, as obras de construção de um estacionamento no subterrâneo de um arranha-céu de trinta e seis andares, começaram subitamente a sofrer com enchentes e deslizamentos, causando feridos e mortos. Especialistas, junto com Nezumi Otoko que estava trabalhando na obra, são convocados para checar as construções no subterrâneo, quando se deparam, em um dos andares abaixo da terra, com um bar e duas belas mulheres que lhes oferecem bebidas e chocolates. Os homens aceitam, e quando se dão conta, estão trancados em uma espécie de prisão. Uma raposa aparece diante dos prisioneiros trazendo uma mensagem de seu líder, *Tenko-sama*¹⁵⁸, para suspenderem de imediato as obras do estacionamento, que estavam afetando a vida de seu clã, moradores do local. Os homens são soltos, e após relatarem sua experiência, até as Forças de Defesa são convocadas e partem para o subterrâneo para investigar. Entretanto, como nenhum enviado voltava do local, como de costume, Kitarō é convocado para resolver a situação.

Já no subterrâneo, o menino solicita uma reunião com o líder *Tenko*, mas é impedido pelas outras raposas. Como sugerido por Nezumi Otoko, Kitarō e um representante das *kitsune* enfrentam-se em uma disputa de habilidades, e se o menino vencesse, ganharia o direito de se encontrar com o líder do clã, que é o que ocorre.

Na audiência com *Tenko-sama*, este revela que o clã das raposas está nervoso, não só por perder seu território, mas porque depois da guerra, o número de pessoas que levam

¹⁵⁸ Forma de tratamento honorífica, mais polida que “san”, comumente traduzido por “Sr.”.

oferendas a Inari (ver Parte I) diminuiu. O líder promete deixar as obras seguirem se os homens não deixarem as oferendas a Inari em todo o país se extinguir. Ao final, o estacionamento é inaugurado, e as raposas desaparecem.

Tudo é desencadeado por um erro de cálculo dos humanos; Nezumi Otoko explica para Kitarō que todos os dias entram e saem do arranha-céu cerca de vinte mil pessoas, e que na época do planejamento do edifício, não previam que os donos de automóveis chegariam a dez mil. Com a quantidade de veículos trafegando pela região, ela se tornou intransitável, e, portanto, decidiram construir um estacionamento subterrâneo grande o suficiente para abrigar os carros. Como mencionado anteriormente, a melhora da economia refletiu no aumento do poder aquisitivo do japonês, que agora podia adquirir bens de consumo, incluindo também os automóveis. Mas as raposas nos lembram do outro lado da industrialização e progresso que criam esse tipo de condição no pós-guerra japonês. Há aqueles que não podem morar em um arranha-céu, aqueles que, como as raposas, vivem na sombra da sociedade formada após a guerra, pois não há mais espaço para eles.

Nesse contexto, também os *yōkai* – representados por um de seus ícones mais tradicionais, *kitsune* – vão perdendo seu lugar, tornando-se incompatíveis com o novo projeto moderno de Japão. Afirma Suzuki, que “os *yōkai* de Mizuki (...) são a manifestação visual do mais fraco ou excluído da sociedade, que expressa criticamente a repressiva estrutura política e social do Japão do pós-guerra”. (SUZUKI, 2011, p. 14).

Ironicamente, é por meio de mídias cujo desenvolvimento só foi possível neste específico período da História Japonesa, que os tradicionais *yōkai* de lendas orais, de Yanagita e Sekien alcançaram o século XX.

Outra criatura do artista de Edo já analisado na presente pesquisa, e reinterpretado por Mizuki, é Mokumokuren (ver Parte II, Os *yōkai* de Sekien), que aparece em um capítulo de mesmo nome no *mangá*.

No catálogo de Sekien, Mokumokuren foi representado como vários pares de olhos que surgem nas portas de correr tradicionais japonesas, os *shōji*, geralmente em casas abandonadas, e pode ser interpretado como a visualização do ditado “as paredes têm ouvidos”, além de um trocadilho em referência ao universo do jogo de *go*. Mokumokuren de Sekien possui um lado lúdico, e até cômico, percebido nos pequenos olhos assustados. Já o Mokumokuren de Mizuki serve como um antagonista, e não só é capaz de surgir nos *shōji*, mas como também em roupas, cobertores, e até uma casa inteira!

Na história, uma pequena vila está fadada a desaparecer para dar lugar a estradas, mas quando os trabalhadores aparecem no local, um morador ancião os alerta a não encostarem em certa casa, já que esta servia de moradia ao Mokumokuren, e este poderia amaldiçoá-los. Os homens, incrédulos, zombam do idoso, e prosseguem com a obra – pois se tratava de ordens do governo.

A casa enfim é derrubada, e à noite, pares de olhinhos saem voando em direção à casa do chefe da construção, possuindo sua coberta e sufocando-o até a morte. Nezumi

Otoko, atrás de recompensa financeira, resolve capturar o *yōkai*, mas este acaba tomando posse de sua veste. Kitarō, então, é chamado para solucionar o caso, mas Mokumokuren também consegue se apossar de seu *chanchanko*. Ao ser salvo por seu pai quando este acende a luz, Medamaoyaji explica que

Mokumokuren possui a habilidade de reduzir o corpo em partículas de luz e tomar outras formas. Portanto, encolhem à noite.¹⁵⁹ (tradução nossa)

Mokumokuren é derrotado quando Kitarō e seu pai apontam uma lente para o *yōkai* – que havia tomado a aparência de uma pedra. Quando as partículas de luz se juntam e a criatura mostra a sua forma, Kitarō consegue aprisioná-lo.

Do original de Sekien, somente a representação visual de Mokumokuren é preservada (Figuras 57 e 58), já que Mizuki cria sua própria versão da criatura: Mokumokuren agora fala – ele ameaça Nezumi Otoko quando se apossa de suas vestes – e ganha a capacidade de possuir qualquer coisa e controlá-la. A descrição de Sekien é inexistente, e Mizuki transforma Mokumokuren em um *yōkai* ligado à luz, por meio da explicação quase científica de Medamaoyaji, e em um antagonista, que mata, intimida, e ainda tenta acabar com Kitarō, praticamente opostos aos olhinhos tristonhos de Sekien (Figura 59).

Figura 57: Mokumokuren de Sekien.

¹⁵⁹ MIZUKI, Shigeru. *Gegege no Kitarō*. 2 ed. Tóquio: Chūōkōronsha, 1994, v. 3, p. 894. No original: 「目目連は光の粒にからだを還元し他の姿に変える能力を持っているのだ。すると夜は小さくなるわけですね。」.

Figura 58: Capa do capítulo *Mokumokuren*.

Figura 59:
Mokumokuren
sufocando o chefe
de obras.

As obras de Yanagita Kunio e os bestiários de Toriyama Sekien figuram como fontes importantes para os personagens de Mizuki em *Gegege no Kitarō*, mas certamente não são as únicas. Além de criações próprias, como o trio principal, a flor-*yōkai*, Mizuki faz uso de fontes visuais do Período Muromachi, como pinturas em rolo, do Período Meiji, como as obras de Kawanabe Kyōsai, e do folclore ocidental, em especial vampiros e bruxas.

Estudar as diversas influências na obra de Mizuki daria um (ou até mais) trabalho a parte, e por isso, sugiro o estudo que Papp já conduziu sobre o tema em sua tese de Doutorado, “Investigando a Influência da Arte dos Monstros do Período Edo e Meiji na Mídia Visual Japonesa Contemporânea”, com foco nas animações de *Gegege no Kitarō*. Papp cataloga os tipos de *yōkai* que aparecem em cada série, traçando suas fontes e origens, e por meio de gráficos, aponta as principais influências de cada versão e suas implicações. Como a pesquisa foi completada antes do término da versão animada de 2007, a análise quantitativa não abrange a animação mais recente.

1.3. Os *yōkai* nostálgicos

Em seu *Yōkai Gadan* (妖怪画談, “Enciclopédia Ilustrada dos *Yōkai*), pequena enciclopédia com entradas ilustradas e descritivas sobre os *bakemono*, Mizuki escreve:

Certo verão, quando ainda era estudante do primário, caminhava com meu irmão mais velho, ambos calçando *geta*¹⁶⁰, quando escutamos, atrás de nós, o mesmo som de um *geta*. Fomos surpreendidos ao mesmo tempo, e por alguma razão, o coração começou a bater mais rápido, e não conseguíamos nos virar para trás. Suando frio, continuamos a caminhar, voltados sempre à frente, mas o som do *geta* ficava cada vez mais alto. Nosso pavor tornou-se tão insuportável, que disparamos a correr. Então, ao chegar em casa, perguntamos à vovó que muito sabia sobre os *bakemono*, e ouvimos dela: “Esta é a criatura chamada *Betobetosan*, e se ficar ao seu lado e disser ‘*Betobetosan*, vá em frente’ só o som do *geta* passará por você.” (MIZUKI, 1992, p. 38, tradução nossa).

Mizuki Shigeru nasceu Mura Shigeru em 1922, na urbana Ōsaka, mas foi criado na pequena vila rural de Sakaiminato, a qual o autor refere-se constantemente como sua cidade-natal, legitimando sua existência como alguém ligado às tradições rurais – e às narrativas de *yōkai* que ainda circulavam entre as pessoas do campo.

Em textos biográficos, como *Nonnonbā to Ore* (“Vovó Nonnon e Eu”), publicado em 1977, Mizuki conta que seu interesse por *yōkai* começou na infância, e que aprendeu muito sobre essas criaturas por meio das histórias que uma senhora da sua vizinhança, que

¹⁶⁰ Espécie de sandália de madeira.

trabalhava em sua casa cuidando de Mizuki e seus irmãos, narrava ao pequeno Mizuki, identificada como Nonnonbā. A “vovó” (ばあさん, *bāsan*) que explica aos meninos sobre o Betobetosan é a referida Nonnonbā.

Betobetosan também foi descrito em *Yōkai Meii* de Yanagita:

No Distrito de Uda, em Yamato [atual Província de Nara], acontece de, quando se está caminhando sozinho, ouvir o som de passos como se alguém estivesse se aproximando por trás. Nesta hora, dizem que o som dos passos desaparece se você abrir caminho e proferir: “Betobetosan, siga em frente”.¹⁶¹ (tradução nossa)

Em *Yōkai Gadan*, Mizuki, afirma que conheceu a criatura Betobetosan (cujo nome seria algo como Senhor “Grudento”, “Pegajoso”) por meio de Nonnonbā, assim como diversos outros *yōkai*. Entretanto, como já mencionado, o artista declarou, posteriormente, que muito de seu conhecimento dos *bakemono* veio pelas leituras das obras de Yanagita Kunio. Suzuki alerta-nos a olhar com cuidado os escritos de tom biográfico de Mizuki, já que ele “frequentemente cria sua personalidade pública (*public persona*) através de seus escritos sobre sua infância em memórias ou *mangá* autobiográficos” (SUZUKI, 2011, p. 6), como por exemplo, identificar a pequena Sakaiminato como sua terra-natal, criando uma “personalidade (*persona*) intimamente conectada com a imagem nostálgica do *yōkai* e do passado rural do Japão.” (FOSTER, 2009, p. 165).

De maneira alguma pretendemos subestimar a importância de Nonnonbā para Mizuki, ou julgar a veracidade de suas experiências; em *Yōkai Gadan*, por exemplo, Mizuki não só representa visualmente um fenômeno invisível como Betobetosan – no mesmo estilo de suas ilustrações dos quadrinhos – mas, diferentemente da descrição de Yanagita, que se limita ao local de origem e descrição do fenômeno, Mizuki associa o *yōkai* a sua vida, transformando-o em uma experiência “real” de sua infância, e criando um vínculo pessoal com a criatura. (Figura 60).

¹⁶¹ Disponível em: < <http://fragezeichen.web.fc2.com/mononoke/syoko/syoko015.html> >

Figura 60: *Betobetosan* べとべとさん de Mizuki Shigeru 水木しげる, em *Yōkai Gadan* 妖怪画談 ("Enciclopédia Ilustrada dos Yōkai"), 1992.

Em outra entrada do pequeno catálogo, Mizuki comenta sobre o *yōkai* Tenjō Name (“Lambedor de teto”):

Existe um *yōkai* chamado Tenjō Name.

Normalmente, você pensaria, “que grande ajuda algo que lambe um local tão difícil de limpar como o teto!”.

O fato de Tenjō Name lamber o teto mesmo sem ser solicitado é bom, mas inversamente, [ele] acaba deixando manchas no local.

Ele aparece em templos e casas quando não há ninguém, e lambe [o teto] com sua longa língua. E então, o suja.

Não é só sua língua que é comprida, mas também sua estatura. Além disso, é magro.

As pessoas de antigamente pensavam que se você achasse manchas no teto, isso seria obra do “Tenjō Name”.

Eu também ouvi da vovó sobre o Tenjō Name, e fiquei observando as manchas do teto. Realmente, tinham uma forma misteriosa. (MIZUKI, 1992, p. 46-47, tradução nossa).

Tenjō Name aparece em *Gazu Hyakki Tsurezure Bukuro* (ver Parte II, Os *yōkai* de Sekien), retratado como uma comprida criatura humanoide lambendo o teto com sua longa língua. A inscrição diz:

天井の-high is 灯くらうしへ冬さむしと言へども、これ家さくの故にもあらず。

まったく此怪のなすわざにて、ぞっとするなるべしと、夢のうちに思ひぬ。(In: KOMATSU, 2007, p.74).

Dizem que se o teto for alto, o [quarto] será escuro, e o inverno frio; mas isso não é devido ao planejamento da casa. É realmente por obra desta criatura [*kai*] que você se arrepia; não pense ser um sonho. (tradução nossa)

O que Sekien quis dizer foi que a claridade não chega ao quarto, não pela estrutura da casa, mas sim pela aparição de Tenjō Name. Tanto o *yōkai* quanto o título da coletânea referem-se ao ensaio (*zuihitsu*) *Tsurezuregusa* (徒然草, “Ensaio sobre o Ócio”), escrito pelo monge Yoshida Kenkō entre 1330 e 1331. Na passagem de número 55 da obra lê-se:

天井の-high is 冬寒く、燈暗し。¹⁶²

O teto é alto, e [portanto], no inverno é frio, e a luminária, escura. (tradução nossa)

Não se sabe, contudo, se o *yōkai* é invenção de Sekien, ou se o artista o criou a partir de histórias que circulavam entre o povo. (KOMATSU, 2007, p. 74). Entretanto, como é possível observar nas Figuras 61 e 62, o Tenjō Name de Mizuki é claramente baseado na figura representada visualmente por Sekien, e Komatsu comenta que Mizuki conhecia a versão de Sekien. (IDEM).

¹⁶² Disponível em: <<http://www.tsurezuregusa.com/index.php?title=%E5%BE%92%E7%84%B6%E8%8D%89%E3%80%80%E7%AC%AC%E4%BA%94%E5%8D%81%E4%BA%94%E6%AE%B5>>

Figura 61: *Tenjō Name* 天井嘗, de Toriyama Sekien (1712-1788)
鳥山石燕 em *Gazu Hyakki Yagyō*
画図百鬼夜行, ("A Procissão Noturna dos Cem Oni Ilustrada"), de 1776

Figura 62: A mesma criatura, por Mizuki Shigeru em *Yōkai Gadan*.

No entanto, na descrição de Mizuki, não há qualquer ligação com *Tsurezuregusa*; o artista toma como referência somente a fonte visual, mas associa o Tenjō Name às suas lembranças de infância, e às narrativas orais passadas pelo povo. O *yōkai* de Mizuki não é alegoria a uma obra clássica, mas sim uma criatura já enraizada no imaginário popular das pessoas do campo, da vila onde cresceu, e que podia surgir em um ambiente “real”. Antes do desenvolvimento e progresso das cidades, eram em locais assim, como Sakaiminato, que os *yōkai* viviam; o campo se torna uma espécie de “outro mundo”, e por meio da associação de sua vida pessoal ao *yōkai*, Sakaiminato se torna a representante de todas as vilas rurais de um Japão pré-guerra. A senhora que conta histórias sobre essas criaturas ao pequeno Mizuki; um ambiente bucólico, infestado de *yōkai*. Como destaca Foster:

Ao inserir suas próprias lembranças da infância em um compêndio enciclopédico de *yōkai*, Mizuki enfatiza sua autoridade folclórica como alguém com uma conexão pessoal explícita com as tradições do passado. Sua própria história não é informada nem pela familiaridade acadêmica com textos de Sekien e Yanagita, nem pelos muitos anos de atividade no mundo urbano da indústria de mídia em massa do pós-guerra, mas sim pela infância que passou na rural Sakaiminato antes da guerra. (FOSTER, 2009, p. 173, tradução nossa).

O artista Mizuki, ao mesmo tempo em que cria novos *yōkai*, atualiza criaturas que já assombravam o Japão muito antes da guerra, e as introduz em um novo tipo de mídia, e em um contexto atual aos seus consumidores. São personagens da indústria do entretenimento, mas que podem nos passar mensagens pacifistas e nos fazer pensar sobre a vida que levamos. O folclorista Mizuki nos apresenta os *bakemono* de sua infância, de sua Sakaiminato.

Seus *yōkai* são atuais, mas carregam um lado nostálgico; eles sempre evocarão um passado pastoral japonês de antes da industrialização, e como definido por Komatsu, é como se Mizuki os ilustrasse como uma “fotografia de recordação” (*kinen shashin*). (KOMATSU, 2007, p. 72).

Mas não foi somente Mizuki que conviveu com essas criaturas; mesmo hoje, são muitos os japoneses que lembram com nostalgia, uma infância povoada por Kitarō e seus estranhos amigos.

Mizuki Shigeru, com suas obras relacionadas ao *yōkai*, injetou sobrevida a essas criaturas, e abriu caminho para que outros artistas continuassem a criar novos seres e, através de suas próprias técnicas e percepções, reinterpretar os antigos, fazendo uso da mídia popular vigente, como *anime* e *mangá*, dando assim, continuidade e vitalidade à cultura dos *yōkai*.

CONCLUSÃO

Mizuki Shigeru reflete:

Dizem que o *yōkai* desapareceu assim que a luz elétrica surgiu. Monstros prosperaram na época pré-elétrica, quando as pessoas usavam *andon* e lamparinas a óleo. Eletricidade era muito brilhante para o *yōkai* sobreviver. A escuridão, com um toque de luz como o das lanternas de papel e lamparinas a óleo era ótima para o *yōkai*, e inspiravam as pessoas a imaginá-los.¹⁶³ (tradução nossa)

Em uma época sem iluminação, seja pela lâmpada, seja pelo esclarecimento da ciência, os *yōkai* representavam o medo do homem perante a natureza, como meio de explicar fenômenos e eventos que não compreendiam. Komatsu também comenta que “a profunda escuridão da noite foi sendo gradualmente conquistada pela luz elétrica, e os *yōkai* foram sendo banidos das ruas da cidade.” (KOMATSU, 2007, p. 147). As cidades e as vilas que foram se iluminando, pareciam indicar o começo do desaparecimento dessas criaturas.

No entanto, como acompanhamos nesse trabalho, os *yōkai* adaptam-se às eras e ao contexto em que estão inseridos, garantido sua sobrevivência. Foster destaca o caráter mutável dos *yōkai*, que “encontram um lar em qualquer meio de articulação que seja mais relevante e ressoante – seja uma lenda local de uma comunidade rural, seja pelo catálogo de Toriyama Sekien (...).” (FOSTER, 2009, p. 182).

Hoje, os *yōkai* encontraram um novo habitat no ambiente virtual, como personagens de novelas, games, quadrinhos, filmes, animação, e transmitem noções de amizade, amor, consciência ecológica; para garantir sua sobrevivência, esses seres estão em constante transformação.

Yamanaka observa com certo tom de descontentamento a posição das criaturas sobrenaturais como personagens em seu estudo sobre a animação *A Viagem de Chihiro*, de Miyazaki Hayao (1941-).

Lançado em 2001, *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (千と千尋の神隠し) tornou-se o filme mais rentável do ano no solo japonês, além de obter reconhecimento internacional por meio dos prêmios que recebeu, como Urso de Ouro no Festival de Berlim em 2002, e o Oscar de melhor animação no mesmo ano.

Na trama, a menina Chihiro, junto com seus pais, a caminho de sua nova casa, acaba entrando no domínio do sobrenatural, onde vê a família sendo transformada em porcos, por se alimentarem da comida dos deuses. A garota então sai em busca de um meio para trazê-los de volta à forma humana, e descobre que para salvá-los, teria que trabalhar em uma casa de banhos (no filme, *aburaya* 油屋) frequentada por deuses, e diversas criaturas estranhas.

¹⁶³ Disponível em: <<http://www.japantimes.co.jp/life/2005/02/06/to-be-sorted/drawing-on-experience-2/#.UXMmEqIsmSo>>.

A crítica de Yamanaka é direcionada ao *kami*, divindades, mas podemos também aplicá-la aos *yōkai*; como estudado na Parte 1, *kami* e *yōkai* são como dois lados da mesma moeda, uma vez que se configuram como entidades poderosas e transcendentais gerada pelo desejo humano de entender os fenômenos do mundo à sua volta. Ele escreve:

Como personagens de *anime*, eles [*kami*] significam o declínio do animismo tradicional, mais do que sua revitalização contemporânea. Sua manifestação em filmes, usando tecnologia avançada como gráficos de computador, desloca as divindades folclóricas ainda mais distante de seu contexto de culto tradicional. Em *A Viagem de Chihiro*, Oshirasama ou Kasugasama¹⁶⁴ não são mais figuras ritualísticas que inspiram respeito em uma localidade específica e ligadas a um conjunto de práticas ritualísticas e sistemas simbólicos, mas foram legadas a personagens secularizados, cômicos e consumidos para o entretenimento em massa. (...). No filme, a aura misteriosa dessas divindades esmoreceu. (YAMANAKA, 208, p. 252, tradução nossa).

Certamente, se os deuses não mais inspiram a veneração como antigamente, também os *yōkai* não são mais vistos como criaturas temidas e nocivas ao homem como outrora. No entanto, como analisado neste trabalho, não é de hoje que os seres sobrenaturais passam por transformações, e seu papel é alterado em sintonia com as épocas; os *yōkai* podem ser traçados como figuras do entretenimento, com exemplo, já há muito tempo.

O presente estudo buscou trilhar o caminho percorrido por esses seres até alcançar a condição de personagens da mídia popular japonesa. Antes de falar sobre o *yōkai*, no entanto, foi preciso entender *o que é o yōkai*, e, portanto, na Parte I, trabalhamos na definição do conceito dessas criaturas e suas diversas denominações. Por meio do confronto de teorias de estudiosos como EMA, 2004 [1923], KOMATSU, 1983 e ŌSHIMA, 1980, vimos como os *yōkai* são tipificados, e fazendo uso de exemplos de narrativas, apontamos os locais de manifestações tipicamente associados a esses seres. Ainda comentamos a oposição entre *kami* e *yōkai*, e a identificação destes últimos com o Outro, o marginalizado.

A Parte 2 tratou das mudanças de percepção desses seres no Período Heian, Muromachi e Edo, passando de entidades intangíveis, misteriosas e temidas, até seu estabelecimento como parte do imaginário cultural de Tokugawa.

Na Época Heian, as criaturas sobrenaturais que eram tidas como existências sem forma definida, como *mononoke*, *onryō*, começaram, ao final do período, a revelar uma forma mais tangível, e a coletânea de narrativas *setsuwa Konjaku Monogatari*, compilada no final da Época Heian, traz inúmeras narrativas que tratam dos seres sobrenaturais, além de um tomo dedicado a eles. Vimos o importante papel que a obra

¹⁶⁴ Divindades do panteão de *kami* japoneses, que aparecem como personagens no filme.

desempenha na cultura dos *yōkai*, através de seu reconhecimento: criaturas outrora sem nome e forma, tornaram-se conhecidas pelo processo de seleção, classificação e registro, além de identificáveis, através de narrativas que descrevem sua forma, locais de manifestação, e como costumam agir. Os *yōkai* invisíveis e imprevisíveis ficaram cada vez mais conhecidos.

No Período Muromachi, as criaturas que eram descritas somente pela palavra, ganharam representação visual, sendo a mais icônica, o rolo de pinturas *Hyakkiyagyō emaki*, visto no presente estudo. Notamos que o tema da Procissão Noturna dos Cem *Oni* é anterior às representações visuais do Período Medieval, e, analisando narrativas que o descreve, percebemos que o *Hyakkiyagyō* era um momento temido e devia ser evitado – pois indicava um risco àquele que o testemunhava. No entanto, a representação em rolo da parada noturna dos *oni*, os ilustra como criaturas estranhas, mas inofensivas, e até mesmo cômicas. A parada é colorida, moldada para o deleite humano, e a mudança de tom ao se tratar do *yōkai* pode estar ligada ao período de estabilidade e prosperidade vivido nos anos iniciais de Muromachi; os *bakemono* não mais precisariam estar associados ao medo. Contudo, como destacado, muitos mistérios cercam o *Hyakkiyagyō emaki*, mesmo com diversos estudos sobre o tema atualmente.

O período de desenvolvimento medieval parece ter gerado outro fenômeno: o tipo de *yōkai* conhecido por *tsukumogami*. Vimos como esses *yōkai*-utensílios representam o aumento na variedade dos *bakemono*, e como se aproximam do *yōkai*-personagem, já que ganharam representação visual, história (contada nas pinturas em rolo como *Hijō Jōbutsu emaki*).

A Época Edo configura-se como uma das mais ricas para o estudo dessas criaturas, em que temos diversidade nas representações do *yōkai*, permitida pelo momento de paz e desenvolvimento urbano do período do Regime Tokugawa. O *yōkai* é inserido no contexto cultural urbano de Edo como entretenimento, aparecendo em livretos, jogos. No estudo, no entanto, optamos por focar nas contribuições que o artista Toriyama Sekien proporcionou ao universo do *yōkai*: por meio de seus catálogos, essas criaturas ganharam nome, imagem, e uma “biografia”, tornando-se parte estabelecida do imaginário cultural de Edo. Por meio da análise de algumas criaturas representadas por Sekien – com o apoio dos trabalhos realizados por KONDŌ, 2010 e FOSTER, 2009 – vimos que Sekien não só ilustrou *yōkai* já representados antigamente, ou parte da tradição oral, como *Kappa*, mas criou os seus, além de se utilizar de (alguns) complexos jogos de palavras, trocadilhos, e referências eruditas para comentar assuntos contemporâneos a eles e seus leitores.

Na Parte 3, percebemos que artistas como Sekien continuam a influenciar criadores modernos. Destacamos a importância de Mizuki Shigeru, que com seus *mangá* de temática sobrenatural, em especial *Gegege no Kitarō*, traz de volta o *yōkai* no contexto popular, como personagem – já que no período da Segunda Guerra Mundial e Guerra Sino-Japonesa, essas criaturas foram utilizadas como propaganda de guerra.

Por meio da análise de seus personagens e alguns *yōkai* de seu catálogo *Yōkai Gadan*, analisamos como Mizuki realiza a releitura de *bakemono* já enraizados na tradição, seja por transmissão oral, seja pelos trabalhos de Yanagita Kunio e Toriyama Sekien. Adaptando essas criaturas e inserindo-as nas novas mídias visuais, o *yōkai* ganhou o *status* de personagem reconhecido nacionalmente, como parte da cultura do entretenimento, gerando, é claro, produtos e serviços baseados nessas figuras. Contudo, como estudado em narrativas escolhidas, essas criaturas podem surgir para falar de temas importantes a nós, como militarização, marginalização, problemas ambientais.

Um ponto essencial a ser destacado é que em momento algum pretendemos, com o trabalho, discutir a existência de fato desses seres, e como enfatiza Komatsu, “o interesse pelos *yōkai* criados pelos japoneses não tem relação com o fato de se acreditar ou não neles (...)” (KOMATSU, 2007, p.295); já os tomamos como uma parte indispensável da cultura japonesa.

Mas quem sabe eles não estejam por aí?

Apague a luz.

E ligue a televisão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALT, Matt; YODA, Hiroko. **Yôkai Attack! The Japanese monster survival guide**. Tôkyô: Kodansha America, 2008.

_____. **Hello, Please! Very helpful super kawaii characters from Japan**. São Francisco: Chronicle Books, 2007.

CLARK, Timothy. **Demon of Painting: The Art of Kawanabe Kyôsei**. Londres: British Museum Press, 1993.

CORDARO, Madalena N. Hashimoto. O pensamento no Período Edo (1603-1868). In: **Estudos Japoneses**. São Paulo: Centro de Estudos Japoneses da USP, 1998, n. 18, p. 77-100.

A DOG living in Kitayama took a human wife. In: **East**, v. XXII, p. 64-65, [s.l.], maio/jun. 1986.

EMA, Tsutomu. **Nihon Yôkai Henge shi**. (“A História dos yôkai-henge japoneses.”). Tôkyô: Chûôkôronsha, Edição Revisada, 2004.

FIGAL, Gerald. **Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan**. Durham: Duke University Press, 1999.

FOSTER, Michael Dylan. **Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yôkai**. California: University of California Press, 2009.

GILMORE, David D. **Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terror**. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 2003.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. Tradução de Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

HEARN, Lafcadio. **Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things**. 8 ed. Rutland: Charles E. Tuttle Company, 1977.

IKEUCHI, Teruo. (Ed.); MISUI, Yôichi; YOSHIWARA, Hideo. **Shin Sôgô: Zusetsu Koku-go**. (“Nova Compilação: Japonês Ilustrado”). 9 ed. Tôkyô: Tôkyô Shoseki, 2010.

IWANARI, Genshō. Setsuwa to Setsuwa Bungaku. (“*Setsuwa e Literatura Setsuwa*”). In:

MIKI, Sumito (et al.). ***Setsuwa Bungaku***. (“Literatura *Setsuwa*”). Tôkyô: Meiji Shoin, 1984, p. 1-6. (Kenkyû Shiryô Nihon Koten Bungaku [Material de Pesquisa de Literatura Clássica Japonesa], v. 3).

KEENE, Donald. **World Within Walls: Japanese Literature of the Pre-Modern Era, 1600- 1867**. Tôkyô: Tuttle, 1978.

KOMATSU, Ma to yôkai. (“O ‘demoníaco’ e o yôkai”) In: **Kami to Hotoke: Minzoku shûkyô no shisô** (Deuses e Buda: pensamento sobre a religião popular”), v.4, Tôkyô: Shôgakukan, 1983, p. 339- 414.

_____. **Yôkaigaku no Shinkô: Yôkai Kara Miru Nihonjin no Kokoro**. (“Novas considerações acerca dos estudos de yôkai: a alma dos japoneses vista a partir do yôkai”). Shôgakukan, 2007.

KOMATSU, Kazuhiko (Org.). **Yôkai Bunka no Dentô to Sôzô: Emaki • Zôshi kara Manga • Ranobe made**. (“A criação e tradição da cultura yôkai: dos Emaki e Zôshi até os Mangá e Light novel”). Yôkai bunka sôsho. Tôkyô: Serika shobô, 2010.

KONISHI, Jin’ichi. Prose in the Mixed Style: First Glimmerings. In: **A History of Japanese Literature**. Tradução de Aileen Gatten e Mark Harbison. Princeton: Princeton University Press, 1991. v.3. p. 117-136.

LI, Michelle Ilene Osterfeld. **Ambiguous Bodies: Reading the Grotesque in Japanese Set-suwa Tales**. California: Stanford University Press, 2009.

MABUCHI, Kazuo; KUNISAKI, Fumimaro; KONNO, Tôru. **Nihon Koten Bungaku Zenshû. Konjaku Monogatarishû**. (“Coleção completa dos Clássicos da Literatura Japonesa: *Konjaku Monogatarishû*”). Tôkyô: Shôgakukan, 1976. v. 24.

MACWILLIAMS, Mark W. (ed.). **Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime**. New York: An East Gate Book, 2008.

MARTINEZ, D.P. (ed.) **The worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

MASON, R.H.P.; CAIGER, J.G. **A History of Japan**. 2 ed. Vermont: Tuttle Publishing, 1997.

MIZUKI, Shigeru. **Ge Ge Ge no Kitarô**. Tôkyô: Chikuma Shobo, 1994.

_____. **Yôkai Gadan**. (“Dissertação ilustrada sobre o Yôkai”). Tôkyô: Iwanami Shoten, 1992.

MORRIS, Ivan. **The world of the Shinning Prince: Court Life in Ancient Japan**. New York: Kodansha Internacional, 1994 (1964).

NAKADA, Norio. **Nihon Koten Bungaku Zenshû. Nihon Ryôiki**. (“Coleção Completa dos Clássicos da Literatura Japonesa: *Nihon Ryôiki*.”). Tôkyô: Shôgakukan, 1975, v.6.

NAPIER, Suzan J. **Anime from Akira to Howl’s moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation**. New York: Palgrave, Macmillian, 2005.

_____. **The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity**. New York: Routledge, 1996.

PAPP, Zília. **Investigating the Influence of Edo and Meiji Period Monster Art on Contemporary Japanese Visual Media**. Sydney, 2008. 320 f. Tese de Doutorado em Filosofia. Universidade New South Wales.

_____. Monsters at war: The Great Yôkai Wars. In: **Mechademia**, v.4, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, p. 225-238.

REIDER, Noriko T. **Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present**. Logan: Utah State University Press, 2010.

RICHARD, Brigitte Koyama. **One thousand Years of Manga**. Paris: Flammarion, 2007.

RODRÍGUEZ, Amaury A. **Cultura popular y grabado en Japó: siglos XVII a XIX**. Mexico: El Colegio de Mexico, 2005.

SHIKIBU, Murasaki. Aoi. In: YAMAGISHI, Tokuhei. **Genji Monogatari**. Tôkyô: Iwanami Shoten, 1958, p. 351-364. (Nihon Koten Bungaku Taikei [Compêndio de Literatura Clássica Japonesa], v.1).

SHIRANE, Haruo (Ed.). **Early Modern Japanese Literature: An Anthology, 1600-1900**. New York: Columbia University Press, 2002.

TAKAHASHI, Rumiko. **Inu Yasha**. Trad. Arnaldo Massato Oka. São Paulo: JBC.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. Tradução do francês de Maria Clara Correa Castello, 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Série Debates).

UEDA, Akinari. O caldeirão de Kibitsu. Tradução de Luiza Nana Yoshida. In: **Contos da chuva e da Lua**. São Paulo: Centro de Estudos Japoneses da USP, 1996, p. 83-95.

WATANABE, Tsunaya; NISHIO, Kôichi. **Nihon Koten Bungaku Taikei: Uji Shûi Monogatari**. (“Compêndio de Literatura Clássica Japonesa: *Uji Shûi Monogatari*.”). Tôkyô: Iwanami Shoten, 1960, v.27.

YANAGITA, Kunio. **The Legends of Tôno**. Tradução do japonês de Ronald A. Morse. Tôkyô: The Japan Foundation, 1975.

_____. **Yôkai Dangi**. (“Monólogos sobre o yôkai”). Tôkyô: Kodansha, 1977, p. 291-307.

YÔKAI EMAKI: NIHON NO IKAI WO NOZOKU (“Yôkai Emaki: Espiando o ‘Outro Mundo’ Japonês”). Tôkyô: Heibonsha, n. 170, jul. 2010. Suplemento.

YOSHIDA, Luiza Nana. A Época Clássica Japonesa e suas Manifestações Literárias. In: **Estudos Japoneses**. São Paulo: Centro de Estudos Japoneses da USP, 1999, n. 19, p. 59-75.

_____. **A Figura Do Oni em Konjaku Monogatari**. In: **Estudos Japoneses**. São Paulo: Centro de Estudos Japoneses da USP, 1993, p.111-121.

_____. Histórias Extraordinárias nas Narrativas Setsuwa do século XII. In: **Estudos Orientais**. n.1. São Paulo, 1997. p.63-72.

_____. **Narrativas Setsuwa de Konjaku Monogatarishû: A Ruptura com o Refinamento Estético das Narrativas Cássicas da Época Heian**. São Paulo, 1994. 239 f. Tese de Doutorado em Teoria Literária e Literatura Comparada. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

DICIONÁRIOS CONSULTADOS

FUKUDA, Ajio. et al. **Nihon Minzoku Daijiten**. Tôkyô: Yoshikawa Kôbunkan, v. 2, 2000.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KAIZUKA, Shigeki; FUJINO, Iwatomo; ONO, Shinobu. **Kadokawa Kanwa Chûjiten**. 240. ed. Tôkyô: Kadokawa, 2004.

KATSUNORI, Wakisaka (Coord.). **Michaelis: dicionário prático japonês-português**. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 9ª impressão, 2008.

KINDAICHI, Ryôsuke (Ed. et al.) **Shin Meikai Kokugo Jiten**. 4 ed. Tôkyô: Sanseido, 1989.

KINDAICHI, Haruhiko (Ed.) **Shin Meikai Kogo Jiten**. 3 ed. Tôkyô: Sanseido, 1995.

ÔSHIMA, Tatehiko. Yôkai • Yûrei • Tsukimono. In: **Nihon wo shiru shôjijiten**, v. 5, Tôkyô: Shakaisôsha, 1980, p. 591-599.

SHÔGAKUKAN JITEN HENSHÛBU (Ed.) **Gendai kokugo reikai jiten**. 2. Tôkyô: Shôgakukan, 1995.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

ALT, Matt. **AltJapan**. Disponível em: <<http://altjapan.typepad.com/>>

_____. Entrevista concedida a Tokyo Damage Report. Disponível em: <<http://www.hellodamage.com/top/2008/10/17/interview-hiroko-yoda-and-matt-alt/>>

FOSTER, Michael Dylan. **The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan**. Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/330>>

FUJIWARA, Tetsuya. **Disable War Veterans during the Allied Occupation of Japan**. Disponível em: <<http://www.soas.ac.uk/jrc/translations/file76257.pdf>>

HEISEI TANUKI GASSEN PONPOKO. Direção: Isao Takahata. Tokuma Shoten/Studio Ghibli. Japão, 1994. DVD (119 min.), color. Animação.

HYAKUMONOGATARI KAIDANKAI. Database de *kaidan*. Disponível em: <<http://hyakumonogatari.com/>>

KAI • YÔKAI DENSHÔ DEETA BEESU- Database de *Yôkai* e do Outro Mundo. Disponível em: <<http://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/index.html>> Acesso em: jan. 2011.

KIMBROUGH, R. Keller. Crítica do livro *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai* de Michael Dylan Foster. Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/844>>

KOMATSU, Kazuhiko. Entrevista concedida a At Home Academy. Disponível em: <http://www.athome-academy.jp/archive/culture/0000000142_01.html. > Acesso em: mar. 2011.

_____. **Matsuriage to iu shinkō sahō: ningen, shizen, kami no kyōzon kyōei no shikō wo miru.** (“Matsuriage, o ceremonial da crença: refletindo sobre a coexistência e a prosperidade mútua do Homem, Natureza, e dos Deuses.”). Disponível em: <<http://www.shiojigyo.com/en/backnumber/0306/main.cfm> >

_____. **Supernatural apparitions and domestic life in Japan.** Disponível em: < http://www.jpf.go.jp/e/publish/periodic/jfn/pdf/jfn27_1.pdf>

_____. **Yōkai and the Japanese Mind's Eyes.** Disponível em: < http://www.gov-online.go.jp/pdf/hlj_ar/vol_0020e/26-28.pdf >

LILLEHOJ, Elizabeth. **Transfiguration: Man-made Objects as Demons in Japanese Scrolls.** Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/138>>

MORI, Kōichi. **Yanagita Kunio: An Interpretive Study.** Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2210>>

MORI, Masato. **Konjaku Monogatari-shū: Supernatural Creatures and Order.** Disponível em: < <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2246>>

NIHON SHOKI. Disponível em: < <http://nihonshoki.wikidot.com/scroll-23-jomei>>

THE OBAKEMONO. Database de yōkai. Disponível em: < <http://obakemono.com/> >

OTAKE, Tomoko. **Drawing on experience.** Disponível em: <<http://www.japantimes.co.jp/life/2005/02/06/to-be-sorted/drawing-on-experience-2/#.UXdVPqIsmSo>>

REIDER, Noriko. **Animating Objects: Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon Truth.** *In:* Japanese Journal of Religious Studies. Japan: Nanzan Institute for Religion and Culture, v.36, n.2, p.231-257, 2009. Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/nfile/2986>>

_____. **The Appeal of Kaidan: Tales of the Strange.** Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/publications/afs/pdf/a1343.pdf>>

_____. **Spirited Away: Film of the Fantastic and envolving Japanese Folk Symbols.** Disponível em: <http://www.corneredangel.com/amwess/papers/spirited_away.pdf>

_____. **Transformation of the Oni: From the frightening and diabolical to the cute and sexy.** Disponível em: <<http://nirc.nanzan-u.ac.jp/publications/afs/pdf/a1450.pdf>>

SMITS, Gregory. **Yōkai: Monsters, Giant Catfish, & Symbolic Representation in Popular Culture.** Disponível em: <<http://www.personal.psu.edu/faculty/g/j/gjs4/textbooks/172/ch8.htm>>

SUZUKI, CJ (Shige). **Learning with Monsters Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga.** Disponível: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/134>>

TAKAKO, T. **Understanding Mononoke over the Ages.** In: Japan Echo. Japan: Japan Echo Inc, v. 33, p. 55-58, 2006. Disponível em: <<http://www.japanecho.com/sum/2006/330516.html>>

TSUKUMOGAMI. Disponível em: <<http://www.j-texts.com/chusei/tukumo.html>>

TSUREZUREGUSA. Disponível em: <<http://www.tsurezuregusa.com/index.php?title=%E5%BE%92%E7%84%B6%E8%8D%89%E3%80%80%E7%AC%AC%E4%BA%94%E5%8D%81%E4%BA%94%E6%AE%B5>>

A VIAGEM de Chihiro. **Sen to Chihiro no Kamikakushi.** Direção: Hayao Miyazaki. Tokuma Shoten/Studio Ghibli. Japão, 2001. São Paulo: Europa Filmes, 2003. DVD (124 min.), color. Animação.

YANAGITA, Kunio. **Yōkai Meii.** (“Catálogo de *Yōkai*”). Disponível em: <<http://fragezeichen.web.fc2.com/mononoke/syoko/syoko015.html>>

KIDS WEB JAPAN. **Yōkai Craze Haunts Kids in Japan.** Disponível em: <<http://web-japan.org/kidsweb/archives/cool/05-10/cool051001.html>>

YŌKAI WONDERLAND. Site da Universidade de Tezukayama. Disponível em: <<http://www.tezukayama-u.ac.jp/yokai/index.html>>

Sobre as versões do *mangá* de *Gegege no Kitarō*:

http://www.gk3.x0.com/comic/1965_magazine_gegege05.html

Para assistir aos episódios de *Gegege no Kitarō*:

<http://www.freeanimedougadesu.blog70.fc2.com>

<http://www.animeonhand.com>

Para ler o *mangá* de Hakaba no *Kitarō*:

<http://www.Mangafox.com>

Para conhecer mais sobre *Gegege no Kitarō*:

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%82%B2%E3%82%B2%E3%81%AE%E9%AC%BC%E5%A4%AA%E9%83%8E>

REFERÊNCIAS EM VÍDEO

INOUE ENRYŌ, SASŌ TŌJŌ: MEIJI GOOSUTAA BASUTAA: YŌKAI HAKASE INOUE ENRYŌ NO FUSHIGI NA SEKAI (“Audaciosa aparição: o caçador de fantasmas da Época Meiji: Inoue Enryō e seu mundo misterioso”). *Rekishī Hiwa*. Tóquio, NHK. 12 out. 2011. Programa de TV.

JAPANOPHILES – MATT ALT. *Begin Japanology*. Tóquio, NHK, 22 mar. 2012. Programa de TV.

Entrevista de Mizuki Shigeru. Vídeo do You tube. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XyI3SNNnRNo>>