



Studia
Filmoznawcze
42
Wrocław 2022

Samanta Pleskaczyńska

O KOGZYSTENCJI *YŌKAI* I LUDZI W PRZESTRZENI KULTURY NA PRZYKŁADZIE WYBRANYCH UTWORÓW *ANIME*

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.3>

WPROWADZENIE

Yōkai to nierozzerwalny element krajobrazu kultury filmowej Japonii, wywodzący się z mitologii, folkloru, literatury i sztuki, eksploatowany na gruncie kultury popularnej jako wyraz i środek radzenia sobie z tym, co ważne, trudne, aktualne z punktu widzenia przeciętnego człowieka.

Yōkai — główny przedmiot zainteresowania niniejszego artykułu — wydają się coraz śmielej wkraczać do świata *anime* i coraz lepiej w nim się odnajdują. Najważniejszym celem, dla którego podjęto starania przeanalizowania niniejszego zjawiska, jest próba odpowiedzenia sobie na pytanie, jak poszczególni twórcy filmowi, a przede wszystkim twórcy wybranych *anime* (zwłaszcza tych z XXI wieku), wykorzystali figurę *yōkai* oraz czego stała się ona nośnikiem. Z uwagi na mnogość tytułów *anime* z mniej lub bardziej rozbudowanym wątkiem *yōkai* postanowiłam zająć się wybranymi filmami, głównie powstałymi w ciągu ostatnich dwudziestu lat, ale też kilkoma pozycjami z lat dziewięćdziesiątych XX wieku, które według mnie są istotne dla podjętej tematyki.

Kolejnym celem jest przedstawienie, w jakich dziedzinach sztuki, literatury i szeroko pojętej kultury pojawia się temat *yōkai*, jak zostaje w nich zaprezentowany oraz to, jak duże znaczenie dla popkultury, z naciskiem na filmy fabularne i *anime*, ma osadzenie *yōkai* w mitologii i folklorze.

Jednym z celów artykułu jest także wskazanie na różnorodność samego pojęcia *yōkai* oraz odniesienie się do jego etymologii, dzięki czemu możliwe stanie się cho-

ciażby szczątkowe uporządkowanie świata stworzeń obecnych w różnych sferach kultury (tradycyjnej, folkloru i popkultury).

Aby jednak lepiej zrozumieć, czym są *yōkai*, z czego się wywodzą, a także dlaczego to *anime* zdaje się jedną z lepszych płaszczyzn, w której *yōkai* jako twór kultury może się realizować, należy krótko prześledzić ewolucję pojęcia, płaszczyzny, w których o *yōkai* opowiadano, oraz związki między folklorem a popkulturą.

1. YŌKAI — ZARYS DEFINICYJNY

Termin *yōkai* obejmuje całe spektrum bardzo różnych istot czy doświadczeń, które określa się mianem duchów, upiórów, zjaw, demonów, istot nadprzyrodzonych, zmiennokształtnych, zjawisk nadnaturalnych czy wreszcie potworów¹. Jest to zatem pojemna szuflada, która tylko pozornie daje rozeznanie, czym jest *yōkai*. Nie wszystko jednak, co straszy, napawa lękiem, czego nie można nazwać, zdefiniować, skatalogować, jest *yōkai*. Jednak część badaczy jest skłonna określać mianem *yōkai* nawet istoty wywodzące się z innych kręgów kulturowych, ze względu na pewne ich właściwości (na przykład zdolność do przeobrażania się)².

Samo słowo *yōkai* składa się z dwóch ideogramów (妖怪), z których pierwszy (妖) może oznaczać atrakcyjność, bycie uroczym, urzekającym, ale też klęskę, katastrofę, kataklizm, drugi (怪) natomiast — podejrzliwość, nieufność, zjawę, ducha, widmo. Warto podkreślić, że zanim *yōkai* zaczęto określać tym właśnie terminem, używano zupełnie innego aparatu pojęciowego, który ewoluował, aby przybrać swój ostateczny kształt, postać znaną dzisiaj. Choć wyraz *yōkai* pojawia się już w *Shoku Nihongi*, tekście mitohistorycznym z VIII wieku, zarówno w okresie klasycznym, jak i średniowieczu w piśmiennictwie występuje rzadko³.

W okresie Heian funkcjonuje przede wszystkim termin *mononoke* (物の怪), w którym *mono* (物) to istota, esencja rzeczy, a *ke* (気) to rodzaj energii towarzyszącej wszystkim istotom. Termin ten wiązano jednocześnie z niebezpieczeństwem, niepewnością, przerażeniem, z czymś trudnym do nazwania, określenia, co tylko czyha, aby wyrządzić krzywdę⁴. To właśnie próba oswojenia niektórych aspektów *mononoke* sprzyjała nadaniu imion poszczególnym zjawom, których wypowiedzenie na głos miało znacznie osłabić ich moc, a w konsekwencji doprowadzić do zniknięcia⁵. Kolejnym po *mononoke* pojęciem, które się pojawiło w odniesieniu do

¹ M.D. Foster, *Yōkai. Tajemnicze stwory w kulturze japońskiej*, Kraków 2017, s. 33.

² Część, albowiem ze stanowiskiem tym nie zgadzają się zwolennicy poglądów Atsutane Hiraty, których zdaniem *yōkai* są ściśle związane z Japonią i mianem tym nie mogą być określane istoty spoza niej.

³ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 38.

⁴ *Ibidem*, s. 34.

⁵ Zob. Z. Papp, *Anime and its Roots in Early Japanese Monster Art*, Leiden 2010, s. 10.

istot i zjawisk nadprzyrodzonych, było *oni* (鬼), tłumaczone jako diabeł, demon, a obejmujące wszystkie stworzenia groźne, odrażające i mające (choć nie zawsze) humanoidalny kształt⁶. Warto przy tym podkreślić, że zarówno *mononoke*, jak i *oni* należą do tej samej kategorii istot i fenomenów identyfikowanych z siłą bezosobową, często bezcielesną, taką, która może przybrać dowolny kształt, zawsze działającą na szkodę człowieka⁷. Szczególnym pojęciem, pojawiającym się już w okresie Heian, ale zdecydowanie umocowanym w okresie Muromachi, było *tsukumogami* (付喪神), składające się z trzech znaków, oznaczających kolejno przyleganie (付), żalobę (喪) i boga, bóstwo (神). *Tsukumogami* były przedmiotami domowego użytku, które po osiągnięciu stu lat przeistaczały się w istoty demoniczne. Źle traktowane, zapomniane, porzucone mogły zapalać żądzą zemsty i skrzywdzić człowieka⁸. W okresie Edo pojawiło się w końcu pojęcie *bakemono* (化物) — jego pierwszy znak *bake* (化) oznacza zmienianie się, przemienianie się, *bakemono* to zatem zmieniająca się rzecz, rzecz, która się zmienia⁹.

Pojęciem nierozdzielnie związanym z *yōkai* jest *yūrei* (幽霊), termin używany na określenie ducha (pierwszy znak oznacza ograniczenie, izolowanie, drugi — ducha, duszę). Zdaniem niektórych badaczy (na przykład Kazuhiko Komatsu) *yūrei* należy traktować jako kategorię nadrzędną wobec *yōkai*, wedle zaś innych (jak Kunio Yanagita) powinno się je traktować jako zupełnie oddzielne byty¹⁰. I właśnie to drugie podejście wydaje się bardziej uprawnione¹¹.

Jak można wnioskować z tego krótkiego wprowadzenia, *yōkai* nie mają jednej definicji, w zależności od okresu historycznego, kontekstu kulturowego, konstytuowania się ludzkich lęków mogą być wiązane z różnymi pojęciami i terminami. Są to byty mniej lub bardziej humanoidalne, wzbudzające lęk, strach, a niekiedy śmieszność, ale bardzo mocno zakorzenione w tradycji, i to z tej tradycji czerpie pełnymi garściami kultura popularna.

⁶ Obszerniejsze omówienie kategorii *oni* zob. A. Kozyra, *Mitologia japońska. Opowieści o bogach, demonach. Konteksty kulturowe. Historia i współczesność*, Warszawa-Bielsko Biała 2011, s. 321–329.

⁷ R. Iwicka, *Źródła klasycznej demonologii japońskiej*, Kraków 2017, s. 93.

⁸ R. Freeman, *The Great Yokai Encyclopaedia*, Woolfardisworthy 2010, s. 349.

⁹ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 38. Foster podkreśla, że w zasadzie identyczne znaczenie ma drugie z pojęć pochodzących z Edo, czyli *obake* (お化け), zapisywane najczęściej hiraganą, używane w szczególności przez dzieci.

¹⁰ Por. *ibidem*, s. 43; A.J. Johnson, *The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre*, UMass Amherst 2015, s. 7–8.

¹¹ *Yōkai* i *yūrei* więcej dzieli, niż łączy. *Yōkai* nawiedzają konkretne miejsca, podczas gdy *yūrei* konkretną osobę (nie sposób przed nimi uciec, można więc uznać, że są bardziej „mobilne”). *Yōkai* to upadłe bóstwa, *yūrei* to mściwi, niespokojni, szukający ukojenia w zemście martwi już ludzie. *Yōkai* żyją na granicy światła, chcą być dostrzeżone, *yūrei* żyją w mroku i pragną być dostrzeżone wyłącznie przez osobę, którą nawiedzają. Wreszcie *yōkai* mają zdolność do zmiany kształtu, transformacji, tworzenia iluzji, czego *yūrei* nie potrafią. Zob. A.J. Johnson, *op. cit.*, s. 7–8.

2. GENEZA FASCYNACJI: OD MITOLOGII PRZEZ LITERATURĘ AŻ DO FILMU WSPÓŁCZESNEGO

Yōkai obecne były nie tylko w mitologii czy folklorze, lecz także sztuce i literaturze, w końcu zaś zaistniały we współczesnej kulturze popularnej — filmie, animacji, komiksie, muzyce, telewizyjnych programach rozrywkowych itp. — a także na gruncie legend miejskich.

Choć w *Kojiki*¹² i *Nihonshoki*, najstarszych (znanych) japońskich tekstach kultury, pojawiają się istoty nadprzyrodzone, przerażające, nie są definiowane jako *yōkai*. Teksty te, uznawane za źródła oficjalnej mitologii (spisywanej na rozkaz cesarzy), nie mogły pod względem popularyzacji idei *yōkai* konkurować z nurtem tak zwanej mitologii popularnej, która rozwijała się w sposób spontaniczny, bardziej dynamiczny i początkowo była utrwalana wyłącznie w tradycji oralnej¹³. Oprócz *Kojiki* i *Nihonshoki* do wczesnych źródeł pisanych zalicza się także *fudoki* (opisy geograficzne i kulturowe japońskich prowincji), w których wspomina się o *yōkai*, *oni* czy *kami*, ale wybrzmiewa w nich bardziej kontekst społeczny lub polityczny niż folklorystyczny¹⁴. Począwszy od okresu Heian, powstało wiele źródeł pisanych, w których pojawiały się *yōkai*, spośród nich do najpopularniejszych gatunków należały krótkie opowiadania *setsuwa*¹⁵ i *otogizōshi*, charakteryzujące się lekką, zabawną formą i satyrycznymi ilustracjami.

Temat *yōkai* stał się szczególnie popularny w okresie Edo¹⁶. Podejmowało go wielu autorów. Jednym z pierwszych był Santō Kyōden, który w 1803 roku opublikował opowieść o duchach i zemście, zatytułowaną *Fukushū kidan Asaka no numa*. Była to klasyczna opowieść o *yūrei*, chętnie później adaptowana na grunt teatralny i filmowy. Równie ciekawym autorem był Negishi Shizune, wysokiej rangi samuraj, który z zasłyszanych opowieści o duchach stworzył dziesięciotomową antologię zatytułowaną *Mimi Bukuro*¹⁷. Także tacy autorzy jak Ueda Akinari czy Sanyūtei

¹² Polskie wyd.: W. Kotański, *Kojiki, czyli księga dawnych wydarzeń*, Warszawa 1986.

¹³ A. Kozyra, *op. cit.*, s. 267.

¹⁴ M.D. Foster, *op. cit.*, s. 56.

¹⁵ Do najbardziej znanych *setsuwa* należą: *Konjaku monogatari shū* (po polsku ukazała się część zbioru przełożona przez R. Iwicką: *Japońska księga duchów i demonów. Zbiór historii dawnych i obecnych. Konjaku-monogatari*, Bydgoszcz 2013) czy *Uji shū monogatari* (częściowo *Opowieści zebrane z Uji* znalazły się w zbiorze *Dziesięć tysięcy liści. Antologia literatury japońskiej*, przeł. W. Kotański, Warszawa 2019).

¹⁶ Warto zasygnalizować, że to właśnie w okresie Edo popularność *yōkai* była tak olbrzymia, że trudno znaleźć niszę, w której temat ten nie byłby realizowany. Dość wspomnieć o praktyce *hyaku-monogatari*, czyli ustnych opowieści grozy i organizowania w tym celu spotkań towarzyskich, czy niezwykle popularnej grze karcianej *obake-karuta*, w której podstawą zwycięstwa była doskonała znajomość *yōkai* i kontekstów folklorystycznych.

¹⁷ Literacki pierwowzór zainspirował japońskich twórców filmowych do stworzenia w latach 2003–2005 serii 33 krótkometrażowych (każdy trwa zaledwie pięć minut) filmów grozy — *Kaidan*

Enchō posługiwali się figurą *yūrei* w kategoriach przestrogi, traktując o ludzkich relacjach, niesprawiedliwościach czy zemście z za grobu¹⁸. Ciekawym ówczesnym fenomenem były ilustrowane opowiadania *kusazōshi* i ich specyficzny (seryjny) wariant *kibyōshi*, które podejmowały w barwny sposób między innymi temat *yōkai*.

W następnych epokach figura *yōkai* w literaturze wybrzmiewa jeszcze mocniej. Na plan dalszy schodzi jednak wzbudzanie strachu, niepokoju czy dyskomfortu, a postaci *yōkai* pełnią inne funkcje, na przykład metaforyczne. Przykładowo, Ryūnosuke Akutagawa czyni bohaterem *W krainie wodników*¹⁹ kappę, stworzenie wodne wywodzące się z japońskiego folkloru, które jednak nie straszy czytelnika, lecz skłania do refleksji nad społeczeństwem. Edogawa Ranpo, żyjący w podobnych latach co Ryūnosuke Akutagawa, w opowiadaniu *W objęciach fotela*²⁰, odwołując się pośrednio do figury *yōkai*, traktuje o ludzkich lękach, obsesjach i niepokojach. Podobnie oddziałują opowieści składające się na zbiór *Kwaidan* autorstwa Lafcadio Hearna²¹, w większość dotyczące *yūrei*, transformacji, zjawisk nadprzyrodzonych — zatem wszystkiego, co właściwe i bliskie terminowi *yōkai*. Także współcześnie wątek *yōkai* podejmowany jest w literaturze czasem w sposób bardziej dosłowny, innym zaś razem symboliczny i metaforyczny.

Sztuka wydaje się jeszcze bardziej niż literatura upodobała sobie temat *yōkai*²². W XII wieku powstała seria satyrycznych malowanych zwojów *Tengu zōshi emaki*, przedstawiająca mnichów pod postacią *tengu*²³. Od 1776 roku Toriyama Sekien zaczął dokumentować *yōkai* przez klasyfikowanie wiedzy o nich, przygotowując kolejno cztery zbiory ilustracji: *Gazu Hyakki Yakō*, *Konjaku Gazu Zoku Hyakki*, *Konjaku Hyakki Shūi* i *Gazu Tsurezure-bakuro*²⁴. Kontynuatorem pracy Sekiena był Takehara Shunsen, twórca *Ehon Hyaku Monogatari*. Znaczną rolę w formowaniu

Shin Mimi Bukuro. Ich realizacja to przykład tego, jak potężna jest siła opowieści o duchach, nawiedzonych miejscach i niewyjaśnionych zdarzeniach, pochodzących z takich epok jak Heian czy Edo, a wciąż aktualnych.

¹⁸ Zob. A. Ueda, *Po deszczu, przy księżycu*, Bydgoszcz 2021; E. Sanyūtei, *Dziwna historia o upiorach z latarnią w kształcie piwonii*, Kraków 1981.

¹⁹ A. Ryūnosuke, *W krainie wodników*, [w:] *idem*, *Życie szaleńca i inne opowiadania*, Warszawa 2019, s. 92–129.

²⁰ R. Edogawa, *W objęciach fotela*, [w:] *idem*, *Gąsienica*, Warszawa 2019, s. 132–145.

²¹ L. Hearn, *Kwaidan. Opowieści niezwykle*, Łódź 1984.

²² Więcej na ten temat zob. R. Freeman, *op. cit.*, s. 7–10.

²³ *Tengu* to skrzydlate gobliny. Wskazuje się na dwa rodzaje *tengu*. Pierwszy z nich, *karasu tengu*, to *tengu* krukokształtne. Są niskie, mają ptasie głowy z dziobami, skrzydła, odnóża z pazurami i rzadko zmieniają swoją postać. Słyszczą porywania ludzi i z antypatii do drwali, którzy zakłócają ich spokój. Drugie w swym wyglądzie bardziej podobne są do ludzi, choć także mają skrzydła i ptasie dzioby. Wszystkie *tengu* są zmiennokształtne. A. Kozyra, *op. cit.*, s. 350.

²⁴ Wszystkie one składają się na olbrzymi katalog zjaw, duchów, demonów, dzięki któremu nie tylko możliwe stało się porządkowanie dotychczasowej wiedzy o *yōkai* (do tej pory przekazywanej ustnie i w tej formie utrwalanej), ale też katalog ten stał się inspiracją dla późniejszych twórców i wyobrażeń.

wizerunku *yōkai* odegrali twórcy *ukiyo-e*. Prace takich artystów jak Utagawa Kuniyoshi, Tsukioka Yoshitoshi, Maruyama Ōkyo przeszły do masowej wyobraźni²⁵.

Zanim temat *yōkai* i *yūrei* trafił do kina, istniało już w przestrzeni kulturowej jego bogate zaplecze — poza wymienionymi wcześniej dziedzinami sztuki istotną rolę w jego popularyzacji odegrał teatr kabuki²⁶. Jednym z najwcześniejszych nowoczesnych²⁷ filmów o *yōkai* był *Kaidan kasane ga fuchi*, w reżyserii Nobuo Nakagawy („ojca” japońskiego horroru) z 1957 roku. Film ten, podobnie jak kolejne, czyli *Bōrei Kaibyō Yashiki*²⁸ (Japonia, 1958), *Opowieść o duchach z Yotsui* (*Tōkaidō Yotsuya kaidan*, Japonia, 1959) czy *Piekiło* (*Jigoku*, Japonia, 1960) eksploatowały temat zemsty z zaświatów, duchów i czynów, za które powinno się brać odpowiedzialność. Nie ulega wątpliwości, że jednym z najważniejszych i najpiękniejszych zarazem filmów o *yōkai* (opartym na *Kwaidanie Hearn*a) był *Kwaidan, czyli opowieści niesamowite* (*Kaidan*, reż. Kobayashi Masaki, Japonia, 1964). Choć dla wielu twórców temat duchów wydawał się atrakcyjniejszy, a w pewnym momencie nawet dominujący²⁹, w 1968 roku światło dzienne ujrziała *Kobieta kot* (*Yabu no*

²⁵ Jednym z takich motywów jest szkielet-kanibal, czyli *Gashadokuro* autorstwa Kuniyoshiego, wielokrotnie przetwarzany, adaptowany i eksploatowany na potrzeby wielu popkulturowych fascynacji. Innym przykładem może być obraz *Oyuki no maboroshi* („Duch Oyuki”) autorstwa Muruyamy, wizerunku *yūrei*, zaadaptowanego tak ochoczo na potrzeby popkultury (kobieta z długimi czarnymi włosami, lewitująca w powietrzu).

²⁶ Najstynniejszym opowiadaniem grozy wystawianym z imponującą częstotliwością była *Yotsuya Kaidan*, po raz pierwszy wystawiona w 1825 r. (opartą na opowieści o duchu Oiwy — zamordowanej żony, która wraca w postaci mściwego ducha). Zob. I. Rutkowska, *Teatr kabuki. Kwiat Edo*, Kraków 2016, s. 141–146.

²⁷ Warto mieć świadomość tego, że pierwsze próby realizowania filmów grozy miały miejsce już w latach trzydziestych XX wieku, a popularnością cieszył się gatunek *kaiki eiga*. W dużym uproszczeniu *kaiki eiga* to horrory (według europejskiej i amerykańskiej definicji horroru), a uściślając, wszystkie te obrazy, które wzbudzają lęk, grozę, dyskomfort, panuje w nich niepokojąca atmosfera, przyprawiająca o dreszcze. Termin *kaiki eiga* pojawia się przy okazji takich pojęć jak *kaidan* czy *obake eiga*. Więcej na ten temat M.E. Crandol, *Nightmares from the past: kaiki eiga and the dawn of Japanese horror cinema*, University of Minnesota 2015.

²⁸ *Kaibyō*, czyli koty o nadnaturalnej mocy, to motyw częsty zarówno w folklorze, jak i popkulturze. Współcześnie wiele *anime* korzysta z figury *kaibyō*, często w sposób przewrotny. Zob. Z. Davison, *Kaibyō: The Supernatural Cats of Japan*, Seattle-Portland 2017.

²⁹ W latach dziewięćdziesiątych XX w. film grozy, szczególnie opierający się na motywach nawiedzania, złych duchów, zemsty z zaświatów, przeżywał swój ponowny renesans. Na fali popularności mangi *Honto ni atta kowai hanashi* i wzrostu zainteresowań legendami miejskimi Tsuruta Norio w 1991 r. zrealizował film o tym samym tytule, a w kolejnych latach nawiązywał do tej formuły, produkując dalej *Honto ni atta kowai hanashi: Dai-ni-ya* (Japonia, 1992) czy *Shin honto ni atta kowai hanashi: Yuugen-kai* (Japonia, 1992). Zanim w 1998 r. zadebiutował *Krąg* (*Ring*) Nakaty Hideo (uważany za jeden z najbardziej klasycznych z j-horrorów), reżyser miał na koncie film *Honto ni atta kowai hanashi: Jushiryō* z 1992 r. (na który składają się trzy minihistorie grozy) oraz *Ducha aktorki* (*Joyūrei*) z 1996 r., w którym reżyser stopniowo popada w obłęd w związku z prześladowaniami przez ducha martwej aktorki. W 2000 r. Tsuruta Norio nakręcił *The Ring — Krąg 0. Narodziny* (*Ringu 0: Bāsudei*, Japonia, 2000), który był niczym innym jak opowieścią o tym, kim była Sadako, zanim stała się *yūrei*.

naka no kuro neko, reż. Shindō Kaneto, Japonia, 1968), w którym oś fabuły tworzy zemsta *bakeneko*³⁰. W tym samym roku premierę miała pierwsza część, tak zwana trylogia *yōkai*, wytwórni Daiei³¹. Do najnowszych realizacji podejmujących temat *yōkai* można zaliczyć między innymi *Sakuya: Yōkaiden* (reż. Haraguchi Tomoo, Japonia, 2000), *Yōkai daisensō* (reż. Miike Takashi, Japonia, 2005), *Yōkai kidan* (reż. Kamei Tōru, Japonia, 2007), *Kitaro (Gegege no Kitarō)*, reż. Motoki Katsuhide, Japonia, 2007) czy *Przeznaczenie (Destiny: Kamakura Monogatari)*, reż. Yamazaki Takashi, Japonia, 2017). Osobnym wkładem w historii o niesamowitych zdarzeniach, zjawach i przedmiotach są japońskie legendy miejskie³², z których najpopularniejsza to *Toire no Hanako-san*, i ich filmowe adaptacje³³.

Na żadnym polu kulturowych fascynacji i analiz temat *yōkai* nie został tak rozwinięty jak na gruncie mangi i *anime*. Nieograniczone środki wyrazu, synkretyzm gatunkowy, a do tego ogromne powodzenie sprawiły, że w każdym roku japońskie wydawnictwa i studia animacji wypuszczają kolejne tytuły. W przeciwieństwie do literatury klasycznej, kabuki czy filmu *yūrei* w mandze i *anime* jest znacznie mniej niż *yōkai*. *Yōkai*, tak jak ludzie, dzielą się na dobrych i złych, współegzystują z ludźmi, wpływają na ich decyzje, budują relacje, zmieniają, ukształtują, potrafią sprawić, że skrywane emocje (pozytywne, jak też negatywne) wychodzą na światło dzienne.

3. O PRÓBIE ZROZUMIENIA RELACJI LUDZI I YŌKAI

Historia *anime* sięga roku 1907, wówczas powstał pierwszy znany obraz animowany, trwający zaledwie trzy sekundy, wymownie zatytułowany *Katsudō shashin*³⁴,

³⁰ *Bakeneko* to inaczej kot, który transformuje, zmienia się. Obok *tengu*, *tanuki* i *kitsune* najpopularniejszy *yōkai*. Więcej na temat *bakeneko* można znaleźć w pozycji Z. Davisson, *op. cit.*, s. 31–45.

³¹ Składają się na nią filmy *Yōkai Hyaku Monogatari* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1968), *Yōkai Daisensō* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1968), *Tōkaidō Obake Dōchū* (reż. Kuroda Yoshiyuki, Japonia, 1969). O ile w pierwszej i trzeciej części *yōkai* odgrywają rolę drugoplanową i traktować je należy bardziej jako alegorię ludzkich słabości i błędów, o tyle w drugiej części *yōkai* to główni bohaterowie, podejmujący heroiczną walkę o wolność i dobro swojej ojczyzny z najeżdżącą z zachodu — Daimonem. Zob. Z. Papp, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Folkestone 2011, s. 164–168.

³² Więcej na temat japońskich legend miejskich zob. A. Kharchenko, *Japońskie legendy miejskie: między folklorem a literaturą*, [w:] *Dwa filary japońskiej kultury. Literatura i sztuki performatywne*, red. B. Kubiak Ho-Chi, I. Rutkowska, Warszawa 2013, s. 55–68.

³³ Opowieść o duchu Hanako została przeniesiona na grunt filmu aktorskiego i animowanego wielokrotnie, wystarczy chociażby wspomnieć: *Toire no Hanako san* (reż. Matsuoka Joji, Japonia, 1995), *Toire no Hanako san: Kyōfu kōsha* (reż. Sasaki Masato, Japonia, 1996), *Toire no Hanako san: Kieta Shōjo no Himitsu* (reż. Sasaki Masato, Japonia, 1997), *Shinsei Toire no Hanako san* (reż. Tsutsumi Yukihiko, Japonia, 1998) i *Jibaku Shōnen Hanako-kun* (reż. Andō Masaomi, Japonia, 2020).

³⁴ *Katsudō shashin*, czyli inaczej „ruchoma fotografie”, określenie używane w owym czasie w odniesieniu do filmu.

ale temat *yōkai* nie od razu stał się atrakcyjny dla tego konkretnego medium. Przyjmuje się, że jednym z pierwszych tytułów, w którym pojawiają się *yōkai*, była *Filmowa walka lisa i jenota* (*Ukokie kori no tatehiki*, reż. Oishi Ikuo, Japonia)³⁵ z 1933 roku, o bardzo klasycznej fabule, miejscem akcji jest ponura, zrujnowana świątynia, a głównymi bohaterami dwa najbardziej popularne *yōkai*, czyli *kitsune* i *tanuki*³⁶. Lata trzydzieste, czterdzieste i pięćdziesiąte XX wieku to szczególnie moment w historii Japonii: najpierw dążenia imperialistyczne, później czas wojny, czas klęski, a na koniec proces odbudowywania zrujnowanego kraju. Z tego też powodu mówi się albo o braku materiałów źródłowych, które spłonęły w trakcie bombardowań poszczególnych miast japońskich (zwłaszcza Tokio), albo o znikomej liczbie tytułów niemających wydźwięku propagandowego. Lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte XX wieku to ożywienie animacji. W szczególności na uwagę zasługują tytuły: *Gegege no Kitarō* (reż. Shidara Hiroshi, Japonia, 1968), *Demon (Oni)*, reż. Kawamoto Kihachirō, Japonia, 1972), *Mały sędzia z piekiel* (*Dororon enma kun*, reż. Yabuki Kimio, Japonia, 1973) czy *Dom płomienia* (*Kataku: nō motometsuka yori*, reż. Kawamoto Kihachirō, Japonia, 1979). Każdy ze wspomnianych tytułów dotyka tematu *yōkai*, ale bez wątplenia *Gegege no Kitarō*³⁷ wydaje się najbardziej reprezentatywny dla gatunku w porównaniu do pozostałych dwóch. Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte XX wieku to istna eksplozja *anime*, także tych, których tematem są *yōkai* i relacje między nimi a ludźmi (a czasami także między jednymi *yōkai* a drugimi). Główną rolę odgrywają w nich duchy i demony, najczęściej wrogo nastawione wobec ludzi (wyjątkiem jest duch lasu — Totoro z *anime Mój sąsiad Totoro* z 1988 roku w reż. Miyazaki Hayao). Tak jest w przypadku chociażby *Mrocznego mitu* (*Ankoku shinwa*, reż. Mochizuki Tomomi, Japonia, 1990), *Łowcy diabłów Yōko* (*Mamono hunter yōko*, reż. Shinbō Akiyuki et al., Japonia, 1990) czy *Pogromcy ogrów* (*Onikirimaru*, reż. Kato Takao, Japonia, 1996). Warto jednak zasygnalizować, że zdarzały się odstępstwa od tego schematu i możliwa była współpraca między ludźmi i *yōkai*, jak jest w *Wampirzej księżniczce Miyu* (*Kyūketsuki Miyu*, reż. Hirano Toshihiro, Japonia, 1988), *Yū Yū: aktach duchów* (*Yū Yū Haku-sho*, reż. Abe Noriyuki, Japonia, 1992), *Ushio i tygrysie* (*Ushio to tora*, reż. Yuyama Kunihiko, Japonia, 1992) czy *Ghost Sweeper Mikami* (*Gōsuto suiipā*, reż. Umezawa Atsutoshi, Japonia, 1993). Ostatnie dwie dekady obecności *yōkai* w *anime* jasno dają do zrozumienia o niesłabnącym zainteresowaniu motywem. I jak w poprzednich latach — czasami w mniej, czasami bardziej udanym wydaniu. Większość *anime* opiera się na tym samym schemacie — albo uzdolnieni nastolatkwowie walczą przeciwko *yōkai*, porządkując w ten sposób rzeczywistość i zapewniając harmonię

³⁵ Znany także pod tytułem: *Filmowa walka lisa i jenota*.

³⁶ Oba byty nadprzyrodzone zostaną omówione w dalszej części tekstu.

³⁷ Była to pierwsza z wielu późniejszych adaptacji mangi o tym samym tytule, autorstwa Shigeru Mizukiego. Kitarō jest potomkiem potężnego rodu *yōkai*, będąc jednocześnie pośrednikiem między światem *yōkai* i ludźmi.

w świecie ludzi, tak jak na przykład w *Historiach o szkolnych duchach* (*Gakkō no kaidan*, reż. Abe Noriyuki, Japonia, 2000) czy *Noragami* (Tamura Kōtarō, Japonia, 2014), poświęcając często samych siebie, swoje marzenia i pragnienia, normalność. Szczególnym tego przykładem jest *Widmo* (*Kyokō suiri*, reż. Gotō Keiji, Japonia, 2020), w którym główna bohaterka „składa” w ofierze oko i nogę, aby stać się bardziej wyczuloną i zdeterminowaną łowczynią demonów. Albo istnieje szczególna relacja i współpraca ludzi i *yōkai* kosztem innych *yōkai* (takich, które zagrażają człowiekowi), jak na przykład w *Inuyasha* (reż. Ikeda Masahi *et al.*, Japonia, 2000) czy *Humanoidalnych yōkai BEM* (*Yōkai ningen bem*, reż. Harada Hiroshi, Japonia, 2006). Oczywiście warto mieć też świadomość, że w swojej długiej historii gatunku i wśród mnogości tytułów odnaleźć można *anime* niewpisujące się w żaden sposób w schemat, jak na przykład *Mushishi* (reż. Nagahama Hiroshi, Japonia, 2005), którego główny bohater — specjalista do wyłapywania *mushi* (niezidentyfikowanych bytów, komplikujących ludzkie życie) — nie musi stosować złożonych egzorcyzmów i wyszukanej broni, aby możliwy był powrót do normalności.

W swojej analizie wybranych pozycji *anime* z wątkiem *yōkai* skupiam się przede wszystkim na tym, jak przedstawiane są w nich demony i duchy, jaką grają rolę i jak nakreślone są ich relacje z ludźmi. Już na tym etapie należy podkreślić, że sposób przedstawiania demonów na gruncie *anime* jest bardzo zróżnicowany. Potrafi być zakorzeniony w symbolice i konotacjach europejskiego folkloru, innym razem jest ściśle powiązany z folklorem japońskim. Do tego pierwszego kręgu nawiązywać będzie chociażby *anime Kuroshitsuji: mroczny kamerdyner* (*Kuroshitsuji*, reż. Toshiya Shinohara, Japonia, 2008)³⁸, jego tytułowy kamerdyner to Sebastian — demon, który w wyniku zawartego z jego podopiecznym (paniczem Cielem) paktu („kontraktu faustowskiego”) chroni go przed złem, podłością, wyzyskiem i wszystkim tym, co właściwe rodzajowi ludzkiemu. Mimo atrybutów istic demonicznych (jak: nieprawdopodobna szybkość, zwinność, siła, nadzwyczajny zmysł obserwacji, wzrok i słuch właściwy wyłącznie istotom nadprzyrodzonym, imponujący perfekcjonizm we wszystkim, co robi itp.) układ, jaki łączy Sebastiana i Ciela, nie wydaje się oparty wyłącznie na kontrakcie, lecz na prawdziwej przyjaźni i przywiązaniu (o tym, dlaczego takie podejście wydaje się uzasadnione, widz dowiaduje się z ostatniego odcinka drugiego sezonu serii). Sebastian nie jest jedy-

³⁸ *Kuroshitsuji: mrocznego kamerdynera* cechuje estetyka demoniczności, uміłowanie śmierci, motywy rokoka, kolor czarny, sentyment do róż. Te wszystkie elementy identyfikowane są z fascynacją gotykiem w Japonii, jego przeformuowaniem w imię postmodernistycznego ujęcia. Styl ten, popularny w szczególności od zakończenia drugiej wojny światowej, realizowany był na gruncie zarówno *anime*, jak i mangi. Przykładem tego niech będzie manga *Klan Poe* (*Pō no ichizoku*) z lat 1972–1976, gotycka opowieść z dreszczykiem o trzech młodych wampirach. *Kuroshitsuji* także wpisuje się w tę zachodnią, postwiktorianką rekonstrukcję estetycznie. Więcej na ten temat W. Loh, *Superflat and the postmodern gothic: images of western modernity in 'Kuroshitsuji'*, [w:] *Lines of Sight*, („Mechademia: Second Arc” 7), Minneapolis 2012, s. 111–127.

nym demonem ani istotą nadprzyrodzoną pojawiającą się w *anime*. Oprócz niego demonem jest też Claude Faustus (będący na usługach Aloisa Tracy’ego), główny antagonistą Sebastiana (nazywany przez niego „Pajęczym Lokajem”). Jest też kilku *shinigami* (na przykład Undertaker — właściciel domu pogrzebowego czy Grell Sutcliff — transpłciowa kobieta, podkochująca się w Sebastianie). Sebastian podobnie jak Claude nie zachowują się jak demony (uwzględniając najprostsze skojarzenie, w którym demon koniecznie musi być przerażający z wyglądu, niepotrafiący zapanować nad emocjami, wykorzystujący każdego napotkanego człowieka w celu osiągnięcia swoich celów). To raczej ludzie wyglądają i często zachowują się tak, jakby sami byli demonami. Są niemoralni, źli, wyrzuci ze wszystkich dobrych emocji, pasożytujący na innych, zdeprawowani. Sebastian (podobnie jak Claude) zastępuje swojemu podopiecznemu rodzinę. Jest jego rodziną. Opiekuje się nim, pełniąc jednocześnie funkcję lokaja, ale też przyjaciela czy ojca/starszego brata.

Szczególne relacje łączy Nezuko i Tanjiro, głównych bohaterów serii *Miecza zabójcy demonów* (*Kimetsu no yaiba*, reż. Sotozaki Haruo *et al.*, Japonia, 2019). Nezuko w wyniku napaści na jej dom jest jedyną, która przeżywa atak demonów. I choć jest wśród żywych, zostaje przemieniona w demona. Jej brat Tanjiro nie decyduje się jej zabić, za to podejmuje ogromny trud i wysiłek, aby się nią zaopiekować oraz zniszczyć napotkane na swojej drodze demony. Podział na „dobrych” i „złych” jest tutaj dość jasno zasygnalizowany, przy czym wyjątkiem pozostaje Nezuko. Mimo bycia demonem jako jedyna nie zatraciła człowieczeństwa. Nezuko nie tylko nadal przypomina człowieka (nie licząc bambusowej belki wetkniętej jej przez Tanjiro, aby pozbawić ją możliwości kłania, czy za długich paznokci — szponów), ale też udało się jej zachować ludzkie emocje. Walczy o brata, o bliskich, cechuje ją duża odpowiedzialność i silna wola (choć przyznać trzeba, że to dość abstrakcyjne pojęcia, które mogłyby opisywać naturę demona) — odmawia spożywania ludzkiego mięsa i krwi, nawet gdy doznaje dużych obrażeń³⁹. Relacja Nezuko i Tanjiro jest oparta na miłości, trosce, poczuciu odpowiedzialności. Daje też siłę Tanjiro do podjęcia wycieńczającego fizycznie i psychicznie treningu, wyzbycia się słabości i próby zawalczenia o przywrócenie normalności. W przeciwieństwie do Nezuko pozostałe demony, na czele z ich stwórcą — Muzanem Kibutsuji, choć mogą niekiedy przypominać istoty ludzkie, pozbawione są jakichkolwiek ludzkich odruchów, nie mówiąc o współczuciu, litości czy niechęci do przekraczania granic. Sama transformacja w demona dokonuje się w wyniku kontaktu człowieka z krwią bardzo silnego demona. Wszystkie demony (w tym także Nezuko) cechuje nieprawdopodobna siła, szybkość, zwinność, regeneracja (nawet odrodzenie utraconej kończyny), nieśmiertelność. Dzięki spożyciu krwi demony mają możliwość użycia tych zaklęć, które są właściwe wyłącznie konkretnemu demonowi. Tak jak zasy-

³⁹ Jednocześnie należy zasygnalizować, że pewne zachowania Nezuko zostaną zweryfikowane w drugim sezonie *anime*, który swoją premierę miał w grudniu 2021 r., co nie oznacza, że jako demon stała się antagonistką rodzaju ludzkiego. Wręcz przeciwnie.

gnalizowano, tylko Nezuko świadomie pozbawia się możliwości korzystania z tych wszystkich „przywilejów”, które są udziałem pozostałych demonów, czyniąc ich silniejszymi, ale też Nezuko (mimo bycia demonem) jest odporna na promienie słoneczne czy kwiat wisterii. Demony w *Mieczu zabójcy demonów* w przeważającej większości symbolizują wszystko to, co pierwotnie złe: chciwość, wyrachowanie, egoizm. Są też odbiciem ludzkich żądz i słabości. Koegzystencja świata ludzi i demonów nie jest możliwa. Nieuniknione jest unicestwienie jednego gatunku przez drugi. Kibicujemy gatunkowi ludzkiemu, ponieważ demony (mimo że mogą wzbudzać niekiedy współczucie, zwłaszcza jeśli poznamy ich historię, która stoi za ich przemianą) identyfikujemy jednocześnie ze złem i przemocą. Co ciekawe jednak (choć wcale nie zaskakujące), to właśnie ich obecność i działania prawdziwie motywują do podjęcia walki i przywrócenia równowagi w świecie.

Na bardzo podobnym antagonizmie — niemożliwości zbudowaniu relacji między ludźmi a demonami — opiera się fabuła *Błękitnego egzorcysty* (*Ao no exorcist*, reż. Okamura Tensai *et al.*, Japonia, 2011–2012). Główny bohater — Rin Okumura to egzorcysta zwalczający demony, ale jednocześnie półdemon (jest synem Szatana), a później już demon w czystej postaci. Demony, które próbuje zwalczać (wraz z innymi egzorcystami), podzielone są ze względu na przynależność do określonego Króla Demonów (mogą należeć do rodu Króla Światła, Czasu, Duszy, Ognia, Wody itp.), są złe, działają na szkodę ludzi, dezorganizują ich świat, zmierzają do zagłady. Rin Okumura, choć sam mieści w sobie demona (jego atrybutem są tak zwane niebieskie płomienie, które odziedziczył po ojcu, nad którymi potrafi panować i które wykorzystuje tak, jak chce. Posiadał też umiejętność szybkiej regeneracji, telepatii w stosunku do niższych rangą demonów, jest niebywale silny) jest troskliwy, skryty i współczujący. Nie zmienia to jednakowoż faktu, że częściowo jest też demonem, synem Szatana, więc bywa agresywny. Jego największym marzeniem jest pokonanie własnego ojca, więc w jego zachowaniu prym wiedzie częściej czynnik ludzki niż demoniczny. O ile Rin to dobra, pozytywna postać mogąca symbolizować każdego człowieka mającego w sobie sprzeczności, naturę dobrą i złą, o tyle demony, z którymi walczą egzorcyści, mają jednoznacznie zły wpływ na otoczenie, na ludzi — sięją spustoszenie, omamniają, prowadzą do wielu nieszczęść. Fabuła *Błękitnego egzorcysty* oparta jest na klasycznym dla wielu opowieści modelu walki dobra ze złem. Jest to dość jasno zarysowane. Odbiorca nie ma wątpliwości, gdzie przebiega granica między tym, co właściwe, a tym, co temu przeczy. Demony nie mogą współistnieć ze światem ludzi. Rin jest wyjątkiem potwierdzającym regułę. On sam nie krzywdzi z premedytacją, mimo że jest półdemonem. Istnienie demonów wydaje się jednak nieuniknione, jest też siłą napędową tych, którzy jednoznacznie opowiadają się za dobrymi, pozytywnymi wartościami.

W *Mistrzach przeklętej techniki* (*Jujutsu Kaisen*, reż. Park Seong-Hu, Japonia, 2020) również ma miejsce walka dobra ze złem, która sprowadza się do nieustannej pracy nad utrzymaniem porządku na świecie. Demony jednak w tym przypadku to

kumulacja złych emocji, negatywnych uczuć. W *anime* główne znaczenie ma tak zwana przeklęta energia. Rodzi się właśnie z negatywnych emocji. Zwykli ludzie nie potrafią jej kontrolować, co w konsekwencji prowadzi do narodzin Klątów. Nad energią tą panują wyłącznie Czarownicy Jujutsu. Klątwy są niczym innym jak przeklętymi duchami, demonami. Jest nim Mahito, jeden z głównych antagonistów, sadystryczny, przejawiający zachowanie wielce przemocowe, niedojrzały, bawiący się ludzkimi emocjami. Jest przekonany o tym, że ludzie powinni zniknąć z powierzchni ziemi bezpowrotnie, a ich miejsce powinny zająć Klątwy. Mahito posługuje się wyrachowanymi i ekstremalnie niebezpiecznymi technikami. Hanami to kolejny przeklęty demon. Równie silny, potężny, z niezwykłymi umiejętnościami. Co ciekawe, troszczy się o planetę. Zależy mu na niej bardziej niż na ludziach. Jest zdania, że ludzie niszczą planetę od tysięcy lat (z czym trudno się nie zgodzić). Chciałby zabijać ludzi po to, aby złożyć ich w ofierze i tym samym sprawić, żeby świat był lepszy, wolny od zła (*ergo*: ludzi). W *Mistrzach przeklętej techniki* demony to tak naprawdę odzwierciedlenie złych ludzkich emocji, uczuć, negatywnego nastawienia do ludzi i otaczającego świata. Są odbiciem skrywanych pragnień i żądy. Ich obecność wskazuje na kiepską kondycję człowieka. W przeciwieństwie jednak do tych na przykład z *Błękitnego egzorcyisty* nie są bezmyślne, bezrefleksyjne, stoi za nimi określone przesłanie, które każe nam się zastanawiać nad tym, czy rzeczywistość pojawienie się Klątów to najgorsze, co spotkało ludzkość.

Podobną funkcję — przestrogi przed tym, co może spotkać ludzi, jeśli sprzeciwią się prawom natury i jej samej — pełnią animacje studia Ghibli. Należy jasno zasygnalizować, że produkcje duetu Hayao Miyazakiego i Isao Takahaty w dużej mierze dość jasno precyzują, jaką rolę odgrywają w nich *yōkai*. Bez wątpienia *yōkai* mają znaczny wpływ na ludzkie życie, a przy okazji w większości przypadków jawią się jako lepsze istoty niż ludzie. Dbają o naturę, pielęgnują tradycyjne wartości, są przeciwne pogoni, konsumpcji, industrializacji. Konflikt człowieka i *yōkai* to tak naprawdę konflikt człowieka i natury⁴⁰. Pogoń za zyskiem oznacza porzucenie starych wartości, tradycji, stosunku do bóstw, do pradawnego świata⁴¹. Przykładem tego niech będzie chociażby jeden z flagowych obrazów studia Ghibli, czyli *Spiri-*

⁴⁰ *Spirited Away* to tak naprawdę nie tylko krytyka materializmu, licznych zanieczyszczeń, zarówno tych, które pochodzą z zewnątrz, jak i z wewnątrz, ale także swego rodzaju próba rehabilitacji kulturowej, odnowy kulturowej w skorumpowanym postindustrialnym społeczeństwie. Film jest zatem czymś więcej niż hołdem dla lokalnej kultury, porusza kwestie tożsamości kulturowej, upadku kulturowego, toksyczności między pokoleniami, zanieczyszczeń środowiska, zaniku tradycyjnych obyczajów i zwyczajów. Więcej na ten temat S.J. Napier, *Matter out of place: carnival, containment and cultural recovery in Miyazaki's "Spirited Away"*, „The Journal of Japanese Studies” 32, 2006, nr 2, s. 278–310.

⁴¹ Co ważne, *Spirited Away* to *anime*, które nie tylko nawiązuje do japońskiego folkloru, ale przede wszystkim też jest medium docierającym do milionów ludzi na całym świecie, wzbudzając ogromne zainteresowanie japońskimi tradycjami ludowymi, zwłaszcza w kontekście ekologii i obaw o kierunek, w jakim współczesny świat zmierza. Zob. S. Schnell, H. Hashimoto, *Guest editors introduction: revitalizing Japanese folklore*, „Asian Folklore Studies” 62, 2003, nr 2, s. 185–194.

ted Away: w krainie bogów (*Spirited Away*, reż. Miyazaki Hayao, Japonia, 2001). W świecie zdominowanym przez *yōkai* (jedyną ludzką istotą, nie licząc epizodycznego pojawienia się rodziców głównej bohaterki, jest Chihiro, dwunastoletnia dziewczynka — w wyniku dość niefortunnego zbiegu okoliczności⁴² znalazła się w miejscu, do którego nie należy, a które musi zrozumieć, aby w nim przetrwać), zarówno tych złych, jak i dobrych, przypomina się na każdym niemal kroku o tym, że zachłanność prowadzi do zguby. Zachłanność przy tym nie jest cechą typowo ludzką, występuje też w tytułowej „krainie bogów”. Wie o tym szczególnie Chihiro. Zachłanność rodziców została ukarana, zachłanność Noppera-bo⁴³ czy Yubāby⁴⁴ prowadzi do serii zgubnych dla nich zdarzeń. Z tego wszystkiego płynie skrupulatna nauka dla człowieka: pokora i dążenie do utrzymania równowagi (także w relacjach między ludźmi a naturą czy ludźmi a bóstwami, duchami) sprzyja porządkowi w świecie. W innym dziele studia Ghibli, *Szopach w natarciu* (*Heisen tanuki gassen pompoko*, reż. Takahata Isao, Japonia, 1994)⁴⁵, twórcy szczególnie położyli nacisk na galopującą, gwałtowną industrializację, dosłowną pogoń za betonem, w związku z którą ludzie przestali wierzyć w cokolwiek innego poza zyskiem. *Szopy w natarciu* to bardzo smutna diagnoza czasów, w których bogowie zostali zapomnieni, a duchy przestały budzić grozę i trwogę. Człowiek nie wierzy w konsekwencje swoich działań, pretenduje do bycia omnipotentnym. Jeśli nawet pochod stu demonów nie budzi w ludziach niepokoju, ich los wydaje się przesądzony. W *Szopach w natarciu* to *yōkai* zdeterminowane są tak, aby przejąć ster i unaocznić ludziom, do czego może doprowadzić, katastrofalna w skutkach, pogoń za zyskiem. To *yōkai* zmierzają do przywrócenia równowagi w świecie zaburzonym przez ludzką chciwość. Ludzie jawią się tutaj jako wyrachowane, pozbawione wyższych uczuć jednostki, dla których natura nie ma żadnej wartości. Podobnie jest zresztą w *Księżniczce Mononoke* (*Mononoke hime*, reż. Miyazaki Hayao, Japonia 1997). Tutaj jednak repre-

⁴² Warto przy tym zasygnalizować, że być może zbieg okoliczności można uznać za niefortunny, ale pobyt Chihiro w krainie bogów jest dla niej samej bardzo ważny. Ucieczka przed znanym jej światem do świata duchów i demonów doprowadza przecież konsekwentnie do odkrycia swojej własnej tożsamości. Tym samym realizuje się tutaj figura *kamikakushi* (dosł. ukrycie przed *kami*, przed bóstwami). Więcej na ten temat N.T. Reider, *Spirited Away: film of the fantastic and evolving Japanese folk symbols*, „Film Criticism” 29, 2005, nr 3, s. 4–27.

⁴³ *Noppera-bo*, mimo że w zasadzie nie koresponduje z żadną przypowieścią pochodzącą z folkloru japońskiego, wedle niektórych źródeł może być interpretowana jako figura młodego, samotnego Japończyka, który nie wie, jak się zaprzyjaźnić. Zob. *ibidem*, s. 19.

⁴⁴ Warto wskazać na paralele między Yubābą a pochodzącą z folkloru Yamaubą. Zob. *ibidem*, s. 11–14.

⁴⁵ Tytułowe szopy, znane pod japońskim terminem *tanuki*, odgrywają szczególną rolę w japońskim folklorze. Znane nie tylko z psotliwości, ale też siły, są wręcz doskonałą aluzją do charakteru inicjatywy, jaką podejmują w celu ratowania środowiska. Więcej na ten temat między innymi M.D. Foster, *Haunting modernity: tanuki, trains and transformation in Japan*, „Asian Ethnology” 71, 2012, nr 1, s. 3–29; V.H. Harada, *The badger in Japanese folklore*, „Asian Folklore Studies” 35, 1976, nr 1, s. 1–6.

zentantem świata *yōkai* jest ludzka księżniczka. To ona walczy i toczy (często bardzo nierówną) walkę z ludźmi, za wszelką cenę próbując ocalić naturę, jej czystość, bezkompromisowość⁴⁶. Człowiek, choć słaby, choć nie może istnieć bez natury, ma w sobie bezprecedensową naiwność, że poradzi sobie bez niej, a nawet że ją przewycięży, zdominuje, zapanuje nad nią. Relacje *yōkai* i ludzi są fatalne. Ludzie dążą do bezwzględnej dominacji, zbroją się, wszczynają konflikty, nie liczą się z nikim ani z niczym. Mając świadomość, że ingerując w rytm lasu, doprowadzą do zagłady stworzeń w nim mieszkających, pozostają głusi na jakiegokolwiek alternatywne rozwiązania. Tylko księżniczka Mononoke rozumie i odczuwa ból natury, jednoczy się z nim, przeciwstawiając się arogancji i brutalnej sile ludzi.

Z animacji studia Ghibli płynie często smutna konstatacja, traktująca o tym, że ludzie (na szczęście nie wszyscy, istnieją wyjątki) pozbawieni są skrupułów, zapomnieli (w pogoni za posiadaniem), skąd pochodzą, skąd powinni czerpać właściwą siłę i energię, w podejmowanych decyzjach pomijają rolę natury, skupiając się wyłącznie na swoim uprzywilejowaniu. *Yōkai* są tutaj bardzo często głosem samej natury, ale też tych wartości, do których Miyazaki i Takahata wracają w ujmujący, nostalgiczny sposób, ale które już dawno przebrzmiały. Co najsmutniejsze, diagnoza taka aktualna jest i dzisiaj. Natura dla wielu to dzisiaj przeszkoda, balast na drodze do osiągnięcia szczęścia. Wycinanie lasów pod nowe osiedla niesie takie samo przesłanie jak animacje studia Ghibli. W jednym i drugim przypadku priorytetem jest zysk, chciwość, poczucie władzy. Utrata kontaktu z naturą, a co za tym idzie także właśnie z *yōkai*, z duchami, z bóstwami, oznacza wyrzeczenie się tego, co rudymenarne, dzikie, proste i mistyczne jednocześnie.

Nie zawsze jednak relacja *yōkai* z ludźmi sprowadza się do wyzysku i eksploatacji ze strony gatunku ludzkiego. Bywa, że jest korzystna dla obu stron, a przy okazji sprzyja budowaniu więzi. Przykładem tego niech będzie seria *anime* (złożona z kilku sezonów, filmów pełnometrażowych i innych formatów) *Księga Przyjaciół Natsume* (*Natsume Yūjinchō*, reż. Ōmori Takahiro, Japonia, 2008). *Yōkai* w *anime* uzależnione są w znacznym stopniu od człowieka. Jest to relacja szczególna. Dla głównego bohatera — tytułowego Natsume *yōkai* to z jednej strony obciążenie (nastolatek często musi zapominać o swoich potrzebach, planach i pragnieniach), ale z drugiej strony ma z nimi niesamowitą wręcz więź. Zadaniem Natsume, posiadacza

⁴⁶ W *Księżniczce Mononoke* natura odgrywa istotną rolę. Duchy natury nawiązują tutaj do zagrożonych rdzennych wierzeń shintō w Japonii. Sama Mononoke jest przesiąknięta duchową mocą, więc jest naturalne, że identyfikuje się ją zarówno z naturą, jak i dzikością, pierwotnością. Jej walka o ochronę lasu to walka przeciwko przemysłowej eksploatacji, która w okresie powojennym zaczęła dominować w Japonii. Przesłanie *Księżniczki Mononoke* jest zatem proste: natura i człowiek muszą znaleźć sposób na współistnienie, koegzystencję, wypracowanie kompromisu. Zob. Ch. Filippone, *Ecological systems thinking in the work of Linda Stein*, „Woman’s Art Journal” 34, 2013, nr 1, s. 16; Ch. Watanabe, *Becoming one: religion development and environmentalism in a Japanese NGO in Myanmar*, Honolulu 2018, s. 70.

Księgi Przyjaciół (którą odziedziczył po babci, mającej te same co on zdolności), jest zwracanie imion *yōkai*, które zgłaszają się do niego z tą prośbą. Ma to pomóc im w uwolnieniu się od zniewolenia, na które skazała je babcia Natsume (zakłęcie czy też odebranie imion *yōkai* i uwięzienie ich w Księdze Przyjaciół dawało babci chłopaka władzę nad nimi). Natsume, który jednak niezależnie od własnej woli został „skazany” na przywrócenie ładu w świecie *yōkai*, to właśnie dzięki nim otwiera się na innych ludzi, to *yōkai* są pomostem między nim a jego ciotką (która się nim opiekuje) czy wreszcie dzięki *yōkai* jego relacje z rówieśnikami nabierają sensu, zażyłości i wartości. Dzięki *yōkai* Natsume dorasta, dojrzewa, staje się bardziej otwarty, łatwiej mu wyrażać własne emocje, konstruować myśli, definiować potrzeby.

Na bardzo podobnej koncepcji opiera się seria *Posępny Mononokean* (*Fukigen na Mononokean*, reż. Akira Iwanaga, Japonia, 2016). Główny bohater, Ashiya Hanae, to licealista, który gnębiony przez *yokai*, po wielu próbach poradzenia sobie z tą sytuacją, w końcu podejmuje decyzję o skorzystaniu z usług egzorcysty Abeno Haruitsuki i w wyniku zawiązanego porozumienia (a raczej przymusu ze strony Abeno) rozpoczynają współpracę. Współpraca ta polega przede wszystkim na odsyłaniu *yōkai*, które utkwily w świecie ludzi, ale też na rozwiązywaniu problemów ludzi z *yōkai* i problemów samych *yōkai*. W *anime yōkai* przedstawione są raczej jako istoty niegroźne, a nawet wrażliwe. Hanae jest w stosunku do nich wyrozumiały i pełen empatii, obserwuje je z uwagą, zyskując z czasem nowych przyjaciół, co przecież nie do końca mu się udaje w realnym świecie.

W *Posępnym Mononokeanie* to *yōkai* opierają się na ludziach, są od nich w jakimś stopniu uzależnione. Nie są to demony mściwe, złośliwe, ich szkodliwość jest znikoma (w przeciwieństwie do tych występujących na przykład w *Błękitnym egzorcystcie*). Relacja ludzi i *yōkai* opiera się na bezinteresowności, niesieniu pomocy. Niektóre *yōkai* wzbudzają w głównym bohaterze pozytywne uczucia (współczucie, a nawet wzruszenie czy rozczulenie), inne zupełną neutralność, ale żadne z nich nie prowokują otwartej wrogości. Świat *yōkai* nie zagraża światu ludzkiemu i nawet jeśli któreś z nich przez przypadek znajdzie się w ludzkim świecie, w ogólnym rozrachunku nie wpływa to na ludzką egzystencję.

Ciekawym konceptem serii, w której relacja ludzi i *yōkai* wykracza poza wszystko to, o czym już wspomniano, jest *Jak zostałam bóstwem* (*Kamisama Hajime-mashita*, reż. Daichi Akitarō, Japonia, 2012–). Główna bohaterka Nanami, doświadczona przez życie (nieżyjąca matka i ojciec hazardzista, który pozbawił ją dachu nad głową), znajduje schronienie w bardzo zaniedbanej świątyni, stając się opiekunką tego miejsca, a jej chowańcem (w wyniku niespodziewanego splotu wydarzeń) zostaje bardzo potężny lisi *yōkai* — Tomoe⁴⁷. Sęk w tym, że stosunki między

⁴⁷ Sięgnięcie po figurę *kitsune* w *Jak zostałam bóstwem* i budowanie relacji między akurat tym *yōkai* a człowiekiem wydaje się szczególnie znaczące, jeśli uwzględni się rolę *kitsune* w folklorze japońskim. Warto tu przytoczyć chociaż kilka pozycji literaturowych, które wskazują na naturę lisów, ich umiejętności, zdolności i miejsce w japońskim folklorze. Zob. U.A. Casal, *The goblin fox and bad-*

nimi, choć początkowo dalekie od ideału, przeradzają się w niezwykle mocną więź, a z czasem oboje zdają sobie sprawę z łączącego ich uczucia. Choć taki koncept wydaje się absurdalny (świat ludzi i *yōkai* nie ma prawa koegzystować w takim wymiarze, w jakim chcieliby tego Nanami i Tomoe), o dziwo zdaje egzamin. Relacje między Nanami a poszczególnymi *yōkai* występującymi w *anime* (pominawszy największych antagonistów jej i Tomoe) nie tylko układają się wspaniale, ale też jej relacje z ludźmi, szkolne przyjaźnie zostają umocnione. Wszystko dzięki temu, że jej życie w świątyni, obowiązki, jakie przejęła, a także świadomość bycia zaopiekowaną przez istoty nadnaturalne wzmocniły jej pewność siebie, uszczęśliwiły, dodały otuchy i motywacji (przede wszystkim motywacji do życia i walki o samą siebie, ale też o przyszłość). Nie tylko Nanami i Tomoe dzięki swojej relacji, bliskości i oddaniu zyskują. Kolejnym duetem złożonym z *yōkai* i człowieka jest Numano Himemiko (księżniczka-sum, władczyni bagien Tataru) i Urashima Kotarō (nieśmiały chłopak, który ma wielkie trudności w nawiązywaniu jakichkolwiek relacji z ludźmi). To dzięki Himemiko Kotarō staje się odważniejszy, pewniejszy siebie, bardziej otwarty na ludzi. Nawet gdy dowiaduje się, że Himemiko jest *yōkai* (i czuje się przez chwilę oszukany), nie zajmuje mu dużo czasu uświadomienie sobie, że księżniczka-sum jest miłością jego życia i to dla niej musi i chce być silniejszy.

Szczególną rolę w relacjach ludzi i *yōkai* odgrywa Ai Enma, główna bohaterka *Piekielnej dziewczyny* (*Jigoku Shōjo*, reż. Hiroshi Watanabe, Japonia, 2005–2006). *Anime* czerpie z motywu legend miejskich. Jego koncept opiera się na wzywaniu Enmy, za pomocą medium, jakim jest strona internetowa (wcześniej medium było inne i zależało od postępu technologicznego), do ludzi, którzy za cenę własnej duszy (zobowiązani są jej się wyrzec, ale dopiero po śmierci) zawierają z nią kontrakt, aby ta dokonała w ich imieniu zemsty. Każda z przytaczanych historii jest inna, choć najczęściej łączy je próba rozprawienia się z przemocą, prześladowaniem, molestowaniem czy stalkingiem. Enma to *yōkai* z bardzo trudną, bardzo przemocową historią w tle. Ona sama zmuszona, wbrew sobie, do pełnienia misji, stając się posłańcem ludzkiej nienawiści, wykonuje ją bardzo skrupulatnie, nawet gdy zabijana i wysyłana do piekła osoba jest niewinna. Enma wraz ze swoimi towarzyszami (Wanyūdō — czyli lewym kołem powozu, które stało się *yōkai* i straszyci ludzi, Ichimokurenem — czyli *yōkai* w formie katany, którą Enma znalazła na polu bitwy, a która po wyciągnięciu przeistoczyła się w istotę ludzką, i Hone Onna — prostytutką, która została zabita i wrzucona do rzeki, straszyci ludzi w formie szkieletu) jest potrzebna ludziom. Oni sami nie są zdolni podjąć decyzji o zemście, potrzebują impulsu, wydaje im się, że nie zostaną za to rozliczeni, że ich wina będzie mniejsza, jeśli nie będą wykonawcami.

ger and other witch animals in Japan, „Folklore Studies” 18, 1959, s. 1–93; M. Furmanik-Kowalska, *Ikonaografia jenotów, lisów i japońskich demonów w filmie „Szopy w natarciu. Pom Poko”*, [w:] *Studio Ghibli. Miejsce filmu animowanego w japońskiej kulturze*, red. J. Zaremba-Penk, M. Lisiecki, Toruń 2012, s. 199–214.

Nie można powiedzieć, że relacja ludzi i *yōkai* w *Piekielnej dziewczynie* przynosi cokolwiek dobrego. Owszem, są to wymierne korzyści dla każdej ze stron (Enma zyskuje kolejną duszę, a każdy z „zakontraktowanych” ludzi uzyskuje krótkotrwały spokój i poczucie satysfakcji), nie ma w tym jednak nic pozytywnego. Enma jest narzędziem w rękach ludzi (choć mogłoby się wydawać, że jest właśnie na odwrót), tak samo jak była narzędziem wiele lat wcześniej. Nie jest w stanie przeciwstawić się temu, jej los został przesądzony. Ludzie, którzy zwracają się do Enmy, są z kolei tak sfrustrowani, złamani, że nawet wizja piekła nie powstrzymuje ich od zawarcia (jakże przecież dla nich niekorzystnego, tyle że „odroczonego”) układu. W tej relacji (w dłuższej perspektywie) nikt nie zyskuje, nikt nie zaznaje szczęścia, ludzie i *yōkai* mogą żyć obok siebie, ale nie ma tutaj mowy o budowaniu głębszych relacji, wszystko opiera się jednak na pierwotnych instynktach i bodźcach: strachu, złości, pragnieniu zemsty, niepokoju.

PODSUMOWANIE

Złożoność i wieloznaczność terminu *yōkai* sprawia, że bardzo trudno przyjąć jedną definicję, która odpowiadałaby każdemu z przedstawień tych stworzeń. Należy mieć bowiem świadomość, że *yōkai* to byty zróżnicowane — bardziej humanoidalne, mogące wzbudzać lęk, strach i niepokój, a czasem też rozbawić, ale też byty swoim wyglądem czy cechami charakteru podobne do zwierząt, przerażające, budzące dyskomfort. Podobnie w *anime* przedstawienia *yōkai* bywają bardzo zróżnicowane. W ramach analizowanego zagadnienia podjęłam próbę przedstawienia tylko części *anime*, w których są *yōkai*, wybierając tytuły ukazujące ich świat w sposób różny.

Yōkai obecne są w kulturze już we wczesnych jej wiekach. Wzrost popularności tematu *yōkai* nastąpił w Edo. Figurą *yōkai* zaczęto posługiwać się w kategoriach przestrogi, pojawiała się w kontekście ludzkich relacji czy zemsty z za grobu. Z czasem wzbudzanie zwykłego strachu zeszło na dalszy plan, a *yōkai* stały się nośnikiem ludzkich lęków, obsesji i niepokojów. Ich popularność nie zmniejszyła się wraz z kolejnymi wiekami, wręcz przybrała na sile, zwłaszcza w XX i XXI wieku, stając się ważnym elementem krajobrazu popkultury.

Trudno o lepsze pole eksploatacji figury *yōkai* niż *anime*. Mając na względzie przykłady omawiane w tym tekście, udało mi się ustalić, że *yōkai* wykorzystywane są przez twórców bardzo zróżnicowanie. Tym samym można wskazać na istnienie kilku tendencji.

Istnieją animacje odwołujące się do tak zwanych *yōkai* właściwych, pochodzących z Japonii; zaliczyć do nich można przytaczane wcześniej *anime* studia Ghibli, na czele ze *Sprited Away: w krainie bogów*. W obrazie tym pojawia się nawiązanie do na przykład Yama-uby (starej górskiej wiedźmy o odraźającym wyglądzie, groźnej zwłaszcza dla wędrowców, ale też znanej z porwania dzieci, które tuczy i po-

zera. Uchodzi ona jednak także za dobrą, cierpliwą i kochającą matkę — wychowała w końcu legendarnego wojownika Kintaro), której figurę można bezpośrednio zestawić z Yubabą. Z kolei w *Szopach w natarciu*, oprócz głównych bohaterów opowieści — *tanuki* (jenotów, zdolnych do transformacji rubasznych istot mocno osadzonych w japońskim folklorze), pojawiają się też inne *yōkai*, takie jak na przykład *kitsune* czy *kappa*. Podobnie jak animacje ze studia Ghibli także w *Księdze przyjaciół Natsume* czy w *Jak zostałam bóstwem* pojawiają się istoty, które ściśle powiązane są z rodzimym japońskim folklorem i mitologią (*kitsune*, białe węże, smoki, a nawet *maneki neko*). Co ciekawe, *yōkai* pochodzenia japońskiego to strażnicy natury i porządku, ich obecność tworzyć ma przeciwwagę dla postępującej industrializacji, pogoni za kapitalizmem i konsumpcjonizmem. Te *yōkai* mogą wejść w relację z człowiekiem, dać z siebie dużo, ale też oczekiwać od ludzi zmiany postępowania, autorefleksji. Zadaniem *yōkai* jest uzmysłowienie ludziom, co ma prawdziwą wartość (rodzina, przyjaźń, natura), a także zachęcenie do budowania stałych, wartościowych relacji z innymi.

Istnieją jednak *anime*, które czerpiąc z folkloru okcydentalnego, traktują o *yōkai* mogących być odbiciem i symbolem chciwości, wyrachowania, egoizmu, ludzkich żądz i słabości. W *Mieczu zabójcy demonów* *yōkai* są bezwzględne, demoniczne, pełne nienawiści i skłonne zniszczyć cały ludzki rodzaj. Przypominają w dużej mierze zachodnie wampiry (żywią się krwią, boją się światła dziennego, mogą poruszać się wyłącznie po zmroku). W *Błękitnym egzorcycie* ludzie także nie będą w stanie dojść do żadnego porozumienia z *yōkai*, które są mściwe i zepsute. One same pod względem wizerunkowym czerpią wiele z dziedzictwa zachodniego, a nawet jeśli nie zachodniego, to niejapońskiego (jak na przykład biblijnego, na co wskazują już same imiona demonów: Azazel, Astaroth czy Behemoth, mitologii celtyckiej — o czym może świadczyć chociażby obecność *ketto shii*, nawiązującego do kota *sith* czy mitologii arabskiej — obecność *ghouli* w *anime*) jakby celowo uwypuklając różnice między tym, co rodzime (japońskie), bezpieczne, znane (reprezentantem tego mają być ci, którzy opowiadają się po dobrej stronie „mocy”, społeczeństwo japońskie, bezbronni ludzie i walczący z demonami egzorcyci), a tym, co obce, nieznanne, podłe, wyrachowane i zepsute (wszystkie demony, których rodowód można identyfikować z kulturą obcą, zachodnią). W *Mistrzach przeklętej techniki* przekłete dusze czerpią sadystyczną satysfakcję z dręczenia, niszczenia ludzi, lubią bawić się ich emocjami. Ich zdaniem najlepiej by było, gdyby całkowicie zniknęli ze świata. *Yōkai* w tym *anime* to wyraz kumulacji złych emocji i negatywnych uczuć, złego nastawienia do ludzi i otaczającego świata.

Bywa jednak, że ludzie są gorsi od samych demonów, bardziej bezwzględni, nielojalni i okrutni. Tak wygląda świat przedstawiony w *Kuroshitsuji: mrocznym kamerdynerze*. Układ między człowiekiem a demonem opiera się na faustowskim schemacie, ale to demon chroni człowieka przed złem, podłością, wyzyskiem, definiując więź, którą można określić mianem przywiązania czy nawet przyjaźni.

Relacji ludzi i *yōkai* nie można więc określić w sposób jednoznaczny — jako dobrej lub złej, ważnej czy mało istotnej, korzystnej dla ludzi czy wręcz przeciwnie. Wszystko zależy od bardzo wielu czynników. Co jednak ciekawe i co może tworzyć punkt wyjścia do przyszłych rozważań: japońskim *yōkai* przydaje się nieco inną wagę i rolę niż *yōkai* określanym mianem „zachodnich” (z nielicznymi wyjątkami). Te pierwsze są najczęściej bardziej wyrozumiałe względem ludzi, opiekuńcze, wybaczące, chętniej nawiązujące relacje z ludźmi i nawet jeśli dają im nauczkę, czynią to po to, aby skonfrontować ich z prawdziwymi wartościami i tym, na co należy zwracać uwagę w życiu. W przypadku *yōkai* „zachodnich” wejście w relacje z nimi wydaje się praktycznie niemożliwe, są okrutne, barbarzyńskie, skupione na własnych celach i korzyściach.

THE COEXISTENCE OF *YŌKAI* AND PEOPLE IN JAPANESE CULTURE BASED ON SELECTED ANIME FILMS AND SERIES

Summary

The aim of this article is to present *yōkai* in culture: literature, film and anime. In addition, it is equally important to discuss the part *yōkai* play in mythology and folklore and how it is related to popular culture, as well as their definition. The subject of the research will be selected anime titles in which *yōkai* have a special relationship with people. The consequences of these relationships will also be discussed.