

# YŌKAI U SUVREMENOM JAPANU

---

**Bilen, Iva**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:992252>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-01-31**



*Repository / Repozitorij:*

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Filozofski fakultet

**IVA BILEN**

**YŌKAI U SUVREMENOM JAPANU**

**Završni rad**

Pula, 2023.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Filozofski fakultet

**IVA BILEN**

**YŌKAI U SUVREMENOM JAPANU**

**Završni rad**

**JMBAG:** 0303089928, redoviti student

**Studijski smjer:** preddiplomski studij japanskog jezika i kulture

**Predmet:** Uvod u povijest Japana 1

**Znanstveno područje:** Humanističke znanosti

**Znanstveno polje:** Filologija

**Znanstvena grana:** Japanologija

**Mentor:** doc. dr. sc. Nataša Visočnik Gerželj

Pula, rujan 2023.

## SADRŽAJ

1. UVOD .....	4
2. ŠTO JE FOLKLOR? .....	5
3. ŠINTOIZAM I KAMI .....	6
4. YŌKAI .....	7
4.1. Shigeru Mizuki i GeGeGe no Kitarō .....	9
5. FILM SPIRITED AWAY, IKAI I KAMIKAKUSHI .....	11
5.1. Ikai .....	12
5.2. Kamikakushi .....	13
6. YŌKAI U FILMU SPIRITED AWAY .....	14
6.1. Yamauba .....	14
6.2. Mizuchi .....	16
6.3. Nopperabō .....	17
6.4. Tsuchigumo .....	18
6.5. Shikigami .....	19
6.6. Tsukumogami .....	20
6.7. Okka .....	20
6.8. Namahage .....	21
6.9. Ushi oni .....	22
7. ZAŠTO YŌKAI? .....	23
8. ZAKLJUČAK .....	25
9. LITERATURA .....	27
10. SAŽETAK .....	28

## 1. UVOD

Od davnina ljudi govore o neobičnim stvorenjima i pojavama kojima su objašnjavali stvari koje nisu mogli objasniti, što zbog nedostatka znanja, što zbog strahopoštovanja prema višim silama. U suvremenom svijetu, urbane legende i vjerovanje u nadnaravna bića se sve više zamjenjuju racionalnim objašnjenjima i gube se u svakodnevicu. U Japanu su pak urbane legende zadržale svoj status popularnosti čak i u današnjici pa nije neobično čuti priče o ukletim internetskih stranicama, telefonskim brojevima ili bićima koja vrebaju kvartovima i zgradama. Bića iz japanskih urbanih legendi se nazivaju *yōkai* (妖怪) i zbog svoje raznolikosti i zanimljivosti su se stoljećima zadržala u mašti Japanaca i preživjela sve do danas. Nažalost, proučavanje japanske mitologije i legendi u svijetu je zanemareno pa se kod stranaca često javlja problem u razumijevanju nekog djela.

Ovaj rad se bavi analizom *yōkai* likova u filmu *Spirited Away*, analizom pojma *yōkai* općenito i važnošću održavanja tradicije i folklora u suvremenom svijetu. *Spirited Away*, jedan od najljepših Miyazakijevih filmova proizašlih iz *Ghibli* studija je prepun *yōkai* i folklornih elemenata, ali radnja i likovi nekolicini i dalje ostaju misterij. *Spirited Away* je mističan film magične atmosfere koji nas na neobičan način uvodi u svijet božanstava i duhova. Mnogi od tih duhova stranoj publici se čine kao neobična stvorenja ili čudovišta koja tumaraju kupalištem bogova u kojemu su u filmu zaposleni, no njihova pozadina seže daleko u japansku prošlost i daje im tradicionalna obilježja. Sve to gledamo kroz oči desetogodišnje djevojčice Chihiro koja se iznenada suočava s nadnaravnim svijetom i neobičnim stvorenjima kako bi spasila sebe i roditelje. Stoga, cilj ovog rada je analizirati i povezati izvorne *yōkaije* s određenim likovima u filmu, vidno inspiriranima japanskim folklorom i tradicijom.

U prvom dijelu rada, ukratko je objašnjen folklor i kako on opstaje u suvremenom društvu, zatim šintoizam i pojam *kami* (神) kod kojega se stvara problem u razlučivanju razlike od pojma *yōkai*. Zatim je pojašnjen sam pojam *yōkai*, navedeni su neki drugi nazivi koji su se koristili ili se koriste u Japanu te je naveden najvažniji povijesni zapis koji je zaslužan za današnje *yōkai* anime i mange te njihovu prisutnost u pop kulturi uopće. Nadalje, u radu se osvrćem na najznačajnijeg manga umjetnika koji je koristio *yōkaije* kao likove u svojim djelima, a to je Shigeru Mizuki. Shigeru Mizuki stvorio je podlogu za nastanak mnogih anime i manga serijala inspiriranih nadnaravnim bićima Japana, a među njima je i *Spirited Away*.

U drugom dijelu rada, objašnjena je opća problematika kojom se bavi Miyazaki u filmu *Spirited Away* te dva folklorna elementa koja su suptilno umetnuta u film i pokretači su radnje:

*ikai* (異界) i *kamikakushi* (神隠し). Nadalje, navedeni su svi likovi i njihovi izvorni, povijesni parnjaci, točnije *yōkai*.

Za analizu likova u filmu *Spirited Away*, koristila sam dostupnu literaturu koja se bavi analizom i definiranjem *yōkaija*, mitologijom u japanskim filmovima te analizom folklornih elemenata u filmu *Spirited Away*.

## 2. ŠTO JE FOLKLOR?

Razna vjerovanja, praznovjerja, urbane legende i priče o nadnaravnim bićima spadaju u folklor. Folklor određenog naroda služi kao alat kojim se ne samo stvara kultura već i objašnjavaju pojave i stvorenja van ljudskih granica razumijevanja, stvaraju običaji, oblikuju obrasci ponašanja i sl. Stoga se folklori diljem svijeta razlikuju i određuju mnoge aspekte naroda i njegove kulture. Folklor je složen pojam koji se ne poistovjećuje samo i isključivo s pojmom “kultura nekog naroda” već obuhvaća sve aspekte koji su stoljećima oblikovali tu kulturu. Folklor zbog složenosti možemo podijeliti na verbalni, materijalni i običajni. Verbalni uključuje mitove, urbane legende, praznovjerja, viceve, anegdote, čak i sleng, dok materijalni uključuje razne običaje kao što su origami, rezbarenje bundeve ili bacanje keramičkih tanjura itd. U običajni folklor spadaju rituali i razne svetkovine, odnosno kombinacija verbalnog i materijalnog folklor. (Foster, 2015: 33)

Tradicionalnost je dio folkloru koju čine i najmanji dijelovi (npr., način na koji ljudi koriste humor) koji su se kroz prošlost prožimali do sadašnjosti i koji će se prožimati u budućnosti. Npr., mitovi, legende i vjerovanja u nadnaravna bića, o kojima ću govoriti u ovom radu, mogu biti dobri pokazatelji obrazaca ponašanja određene kulture, ali i prikaz njihovog odnosa prema svijetu uopće. Osim toga, mitovi i legende služe za razumijevanje etike i moralnih vrijednosti nekog društva, razlučivanje razlika među kulturama i sl. Također zbog raznih vjerovanja, mogu pobliže objasniti kako se narod odnosi prema pitanju ljudske egzistencije – vječnog pitanja čovječanstva (Okuyama, 2015: 32). Foster (2015: 33) tvrdi da je tradicija kreativni kontinuitet, a običaji, ponašanja i vjerovanja iz prošlosti prakticiraju se u sadašnjosti jer nose veliku vrijednost i samim time imaju utjecaj na budućnost. Folklor u suvremenom društvu, dakle, ostaje jer ima emocionalnu vrijednost za zajednicu i nitko ga ne može nadzirati jer ne postoje nadzorne vlasti koje bi njime mogle upravljati ili ga određivati. Folklor je dio zajednice koja na njemu temelji svoj identitet.

Zato se on stalno mijenja i prilagođava i tako opstaje u sadašnjem i budućem vremenu. Ta veza vremena zaslužna je za očuvanje priča o japanskim *yōkaijima* koji su i danas dio japanske kulture i čine ju privlačnom, prožimajući se najčešće kroz najpopularniji japanski vizualni medij anime, ali i ostale poput mangi, filmova i videoigrice.

### 3. ŠINTOIZAM I KAMI

Najstarija zabilježena povijest Japana seže u 8.st. nove ere. Ove knjige sadrže mitove o stvaranju i prapovijest Japana, uključujući priče o carevima koji su potomci bogova. *Kojiki* (古事記) je završen 712.g., a uz njega se veže *Nihon Shoki* (日本書紀) iz 720.g. Ova dva zapisa su temelji japanske mitologije i carske genealogije. Neke legende su izmijenjene u *Nihon Shokiju*, a veza između bogova i careva nije toliko izravna kao u *Kojikiju*. Unatoč tome, oba zapisa su utemeljila šintoističku religiju koja je izvor japanskih tradicija i vjerovanja. (Cavendish i Ling, 1988: 75).

Šintoizam nema moralnih učenja, ali postoji vjera u zagrobni život te se temelji na kultu štovanja prirode, božanstava Izanami i Izanagi, vrhovne božice Amaterasu i ističe vjeru u carevo božansko podrijetlo. Naziv šintoizam zapravo se u Japanu počeo koristiti tek s dolaskom budizma kako bi se ove dvije religije mogle razlikovati jer je došlo do istovremenog postojanja velikog broja božanstava dvaju različitih religija. Do tada se koristio izraz “put bogova” (Piggot, 1969: 42-44). Budistički redovnik Kōbō Daishi (774. - 835.) zbog toga je stvorio sustav *ryōbu shinto* ili “šinto s dva lica” i tako su ove dvije religije mogle istovremeno postojati (Piggot, 1969: 42-44). U ovom sustavu mnoga šintoistička božanstva su se izjednačila s budističkim božanstvima pa možemo zaključiti da su mnoge legende i mitovi, osim šintoizma povukli inspiraciju iz budizma.

Važan pojam koji se veže uz *Kojiki*, *Nihon Shoki* i šintoizam, i nerijetko uz *yōkai*, je *kami* (神), a znači bog ili božanstvo. *Kami* je, osim božanstva, duh koji nastanjuje sve što okružuje čovjeka. Za razliku od monoteističkih religija koje imaju jedno vrhovno božanstvo, u šintoizmu se prakticirao animizam što znači da *kami* može biti sve, od nečega velikog poput planine do zrna riže. Ipak, javlja se problem pri razlikovanju *kamija* od *yōkaija*.

Kunio Yanagita (1875. - 1962.), koji je utemeljio folkloristiku u Japanu, smatrao je da su *yōkaiji* zapravo *kamiji* koji više nisu bili štovani pa su dobili titulu manjeg božanstva ili nadnaravnog bića koje nema veze s podrijetlom careva (Foster, 2015: 20-21). Općenito govoreći, razlika *yōkaija* i *kamija* ovisila je o tome kako su ih ljudi percipirali. Neki *kami* mogli

su bit dobri, dok su neki bili zli. Isto je vrijedilo i za *yōkai*, iako su u usporedbi s *kamijma* bili podložniji nestašlucima. Primjer problema u razlikovanju *yōkaija* od kamija je *kappa*<sup>1</sup>, vodeno stvorenje koje se smatralo *yōkaijem* jer je napadalo ljude koji se približavaju vodi, ali neki su ga smatrali *kamijem* jer je vladao vodom u kojoj obitava. Još jedan primjer bi mogao biti *tengu*<sup>2</sup> za kojeg se vjerovalo da je reinkarnacija velikog heroja ili božanstva, dok je s druge strane *tengu* mogao otimati djecu. Vjera da je u svemu *kami* zadržala se u Japanu sve do danas i to se često pripisuje plemenitom odnosu Japanaca prema prirodi, umjetnosti te osjećaja za estetiku i čistoću.

#### 4. YŌKAI

*Yōkai* se prvi put spominju u tekstu *Shoku Nihongi* (続日本紀) iz 797.g. gdje se navodi da je carski dvor morao biti pročišćen zbog neobjašnjivih nesretnih događaja (Foster, 2015: 19). Pojam se sastoji od dva *kanjija* od kojih prvi označava nešto očaravajuće ili nesretno, 妖 (*yō*; privlačan, čaroban, nesreća), a drugi misterij, 怪 (*kai*; misterij, čudo). Tijekom stoljeća, mnoge su se riječi koristile za objašnjenje ovog pojma. To je širok pojam za kojeg u hrvatskom ili engleskom jeziku ne postoji jedna riječ kojom bi se mogao točno opisati. Poput riječi *geisha* ili *sushi*, *yōkai* bi bilo dobro ne prevoditi s japanskog kako njegovo značenje ne bi shvaćali van konteksta japanske kulture. Kroz povijest su se za neobjašnjive pojave i bića koristili razni nazivi. Neki od najpoznatijih termina su *mononoke* (物の怪), *oni* (鬼), *bakemono* (化物) i *obake* (お化け) koji u Japanu većinom koriste djeca.

U razdoblju Heian (794. - 1185.), izraz *oni* je označavao čudovišna i demonska stvorenja, a pojavljivao se kao znak *ki* u izrazu *hyakkiyagyō* (百鬼夜行) ili “noćna povorka stotinu demona”. Ove povorke su se smatrale vrlo opasnim pa ih je većina izbjegavala. U Muromachi (1336. - 1573.) razdoblju je izraz *hyakkiyagyō* bio ime za oslikane *yōkai* svitke, a u razdoblju Edo (1603. - 1868.), Sekien Toriyama (1712. - 1788.) je objavio seriju oslikanih *yōkai* enciklopedija od kojih je najpoznatija *Gazu Hyakkiyagyō* (画图百鬼夜行, 1776.) ili

---

<sup>1</sup> *Kappa* (河童) je *yōkai* koji živi u vodi. Nalikuje kornjači i poznat je po udubini na glavi koja je ispunjena vodom i vjeruje se da je izvor *kappinih* moći.

<sup>2</sup> *Tengu* (天狗) je čovjekoliko biće nalik ptici koje u japanskom folkloru može biti dobro i loše. Postoje dvije vrste *tengua*, *kotengu* (小天狗) i *daitengu* (大天狗). *Daitengu* su moćniji i mudriji, ali su popularniji *kotengu* za koje se vjeruje da su otimali djecu.



*Ilustrirana Noćna povorka stotinu demona.* Njegove enciklopedije su osim ilustracija, sadržavale i detaljne opise *yōkaija*. U Sekienovim djelima sveukupno je dvjestotinjak *yōkaija* od kojih većina potječe iz japanskog tradicionalnog folklora, a četrnaest iz kineskog dok je neke stvorio sam Sekien (Foster, 2015: 49). *Yōkai* iz Sekienovih djela inspirirali su mnoge buduće umjetnike koji su nastavili širiti *yōkai* tradiciju na buduće naraštaje i pop kulturu Japana.

Još jedan važan *yōkai* zapis je *Tōno Monogatari* (遠野物語; *Priče iz Tōnoa*) iz 1910.g., čiji je autor folklorist Kunio Yanagita koji bilježi urbane legende i *yōkai* tradiciju tipičnu za grad Tōno u Iwate prefekturi. Smatrao je da su urbane legende i praznovjerja važan dio japanskog folklora i da ih je važno prenositi novim generacijama kako se ne bi izgubio kulturni identitet Japana koji je tijekom ovog razdoblja počela gasiti Meiji revolucija (1868. - 1898.) i otvaranje Japana zapadnim utjecajima. Yanagita o rodnom gradu piše kao mjestu koje ne poznaje granice tadašnjeg suvremenog svijeta i *yōkaije* stavlja u kontekst njegove svakodnevice kako bi tradicija i dalje živjela u moderniziranom društvu (Foster, 2009: 139-143). Može se uočiti da je isto učinjeno u filmu *Spirited Away* u kojemu Miyazaki postojanje stvorenja prošlosti ne isključuje iz stvarnosti. Ipak, za razliku od Yanagite, Miyazakijevi *yōkai* likovi u svijetu ljudi postoje samo ako čovjek zaluta u njihovom svijetu prolazeći kroz prolaz između realnosti i nadnaravnog koji vodi u *ikai* koji će biti pojašnjen u ostatku rada.

Popularan izraz koji se često može čuti uz *yōkai* je *yūrei* (幽霊), no poput pojma *kami*, javio se problem kod razlučivanja. *Yūrei* u užem smislu znači duh. Primjerice, smatralo se da su *yōkai* manje opasni jer su se nalazili na određenim lokacijama, npr. grmlju, šumarcima, mračnim ulicama i sl. i nisu odabirali žrtve. Stoga im se moglo pobjeći ili ih u potpunosti izbjeći jer je potencijalna žrtva mogla unaprijed raspoznati mjesto na kojemu bi se *yōkai* mogao nalaziti. S druge strane, *yūrei* su bili duhovi ljudi koji su uhodili određenu osobu pa je bježanje bilo nezamislivo. (Foster, 2015: 23).

Općenito, svijet *yōkaija* u užem smislu uključuje duhove, bogove, transformirane ljude i životinje, opsjednutost duhovima, urbane legende i druge čudne pojave. Na Zapadu, kada govorimo o čudovištima, prvenstveno mislimo na velika, zastrašujuća bića koja imaju fizički oblik. Nasuprot tome, *yōkai* predstavlja mješavinu fizičkog oblika s nečim tajanstvenim, a u svom radu Foster (2009: 22) navodi da on premošćuje nematerijalno i opipljivo, duhovno i materijalno, fenomen i predmet. To znači da su *yōkai* bića koja su iz mašte Japanaca zaživjela u njihovim svakodnevicama, postala dijelom obližnjeg kvarta ili šume, a manifestirala se u

obliku straha. Japanci su zbog toga pripisivali i ljudske emocije i ponašanja neljudskim pojavama, najviše zahvaljujući animizmu šintoizma.

“Yōkai mogu biti ljuti ili tužni, zahvalni ili sretni, a te emocije izravno utječu na ljudski svijet: ljutnja se može izraziti olujnim vremenom ili bolešću, a sreća dobrim ulovom ili obilnom žetvom” Foster (2015: 29).

Priče o *yōkaijima* najčešće se vežu uz mjesta iz kojih dolaze. To znači da su se legende o nekom *yōkaiju* prepričavale samo na jednom mjestu ili se ista legenda prepričavala na različite načine. To je zato što se *yōkai* često veže uz krajolik iz kojeg dolazi i objašnjava fenomene i pojave koje su zastrašivale tamošnje stanovnike. Npr., priče o *tenguima* koji žive u planinama, zatim priče o duhovima koji opsjedaju kvartove, priče o duhovima na Internetu, duhovi koji opsjedaju šume u blizini naseljenih mjesta i dr. Time možemo zaključiti da određeni *yōkai* može biti poznat određenom broju ljudi. Prema Fosteru (2015: 89), to se u folkloru naziva lokalna praksa, a nju određuje interpretacija *yōkaija* u odnosu na mjesto iz kojeg dolazi.

#### 4.1. Shigeru Mizuki i GeGeGe no Kitarō

Shigeru Mizuki (1922. - 2015.), jedan od najpoznatiji manga umjetnika, zaslužan za popularnost koju su *yōkai* stekli u anime svijetu koja se nastavlja i danas. Mizuki je stvorio Kitarōa, *yōkai* dječaka-demona koji ga je proslavio, ali i svijet *yōkaija* u popularnoj kulturi Japana. Njegov *yōkai* anime *GeGeGe no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎) prikazivao se u crno-bijelom formatu do 1969.g., nakon čega su uslijedile verzije u boji koje se prikazivale do 2009.g. Radnja se vrti oko Kitarōa, dječaka rođenog na groblju, koji je obučen u tradicionalnu japansku odjeću i koji je u društvu mnogih *yōkaija* koji se bore protiv zla. Kitarō je često u pratnji drugog popularnog *yōkai* lika Medama-Oyajija ili Papa Eyeball-a koji je prikazan u obliku očne jabučice s rukama i nogama.

Dječakovo ime se piše *kanji* znakom za *oni* (鬼) što aludira na njegovo *yōkai* podrijetlo. Kitarōva pozadina potječe iz *otogi-zoshi*<sup>3</sup> priča i *yōkai* narodne predaje. U srednjovjekovnim budističkim tekstovima, djeca rođena na groblju ili van civilizacije su imala velik značaj jer se smtaralo da posjeduju moći (Papp, 2010: 57-59). Ponekad se uz to vezala i sumnja da su takva

---

<sup>3</sup> *Otogi-zoshi* (お伽草子) su kratke ilustrirane priče Muromachi i Edo razdoblja.

djeca potencijalni *kami*. Tako Kitarōvo rođenje na groblju određuje njegovo *yōkai* podrijetlo. Osim Kitarōa, popularne su i Mizukijeve *yōkai* mange *Kappa no Sanpei* (河童の三平; *Kappa imena Sanpei*), *Akuma-kun* (悪魔くん; *Dječak-demon*) i anime film *GeGeGe no Kitarō: Yōkai Daisenso* (ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大戦争; *GeGeGe no Kitarō: Veliki yōkai rat*). Mizukijev rad općenito je prepun *yōkai* likova iz folklora i povijesnih tekstova i slika, ponajviše enciklopedija Toriyame Sekiena. Papp (2010: 65) navodi da se *yōkai* iz Sekienova djela nalaze u većem dijelu *GeGeGe no Kitarō* serijala, a tek oko 10% likova je inspirirano *yōkaijima* iz Meiji i Edo razdoblja. Dakle, kao što je Sekien utjecao na Mizukijev rad, tako je Mizuki oblikovao popularnu *yōkai* kulturu i utjecao na mnoga naredna manga i anime djela. Mizuki je svoje *yōkai* likove često usmjeravao djeci, stvarajući dječje likove od zastrašujućih čudovišta i demona povijesti.

Mizuki nije bio samo manga umjetnik, već je promijenio svijet uvođenjem *yōkaija* u svoj rad. Poput braće Grimm, spasio je i dao život bićima i legendama prošlosti i predstavio ih modernom društvu. Od 1980-ih, Japan je doživio “*yōkai boom*”. Stalna proizvodnja *yōkai* mangi i animea, ali i animacija publike za iste, pokazuje da *yōkai* postaje sve više komercijalno isplativ (Foster, 2015: 72).

## 5. FILM SPIRITED AWAY, IKAI I KAMIKAKUSHI

"Miyazaki vjeruje da anime ima sposobnost revitalizirati motive starih pripovijesti i prenositi dalje njihovu mudrost" (Okuyama, 2015: 99).

Film *Spirited Away* ili *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (千と千尋の神隠し; *Avanture male Chihiro*, 2001.), animirani je film Hayao Miyazakija (1941. - ), proizašao iz *Ghibli* studija, jedan od najpoznatijih animea diljem svijeta i film s najvećom zaradom u Japanu. Osvojio je nekolicinu nagrada, među kojima i nagradu *Oscar* 2003.g., a mnogi ga uspoređuju s klasicima Zapada poput *Alise u zemlji čudesa* ili *Harry Pottera*. *Spirited Away* je film magične i misteriozne atmosfere, prepun folklornih elemenata i iako vuče inspiraciju sa Zapada, temelj je japanski folklor i likovi inspirirani *yōkaijima* (Reider, 2005: 4).

Općenito, Miyazakijevi filmovi na neobične načine prikazuju kulturni identitet suvremenog Japana u sukobu s globalizacijom, najčešće kroz folklorne elemente, ponekad i stranih kultura. Prema Napier (2006: 287), Miyazakijev film *Kiki's Delivery Service* (*Kikina dostavna služba*, 1989.) inspiriran je Sredozemljem i Skandinavijom, a *Howl's Moving Castle* (*Howlov pokretni dvorac*, 2004.) engleskom i francuskom kulturom. S druge strane, *My Neighbor Totoro* (*Moj susjed Totoro*, 1988.) inspiriran je japanskim ruralnim, poljoprivrednim područjima, a *Princess Mononoke* (*Princeza Mononoke*, 1997.) Japanom u 14.st. *Spirited Away* vuče inspiraciju iz raznih zapadnih priča, poput *Alise u zemlji čudesa* ili *Čarobnjaka iz Oza*, ali svim ovim filmova je temelj japanski folklor čiji ih suptilni, ali neki i očiti elementi, čine magičnima i neobičnima. Dakle, kroz Miyazakijeve filmove konstantno se provlače *kokusaiika* (internacionalizacija) i *furusato* (rodno mjesto) motivi (Napier, 2006: 287). Iako je premisa filma *Spirited Away* odrastanje i sazrijevanje djevojčice u sukobu s neobičnim izazovima fantastičnog svijeta, cilj *Spirited Away-a* je kulturno oživljenje ili rehabilitacija tradicije u modernom, postindustrijskom društvu Japana (Napier, 2006: 289).

Osim što je stekao popularnost korištenjem elemenata tradicije i prošlosti u svojim djelima, Miyazaki je prvenstveno prepoznatljiv po dvije stvari: osebnim ženskim likovima u glavnoj ulozi i isto tako osebnim fantastičnim svjetovima. Svjetovi u koje nas vodi karakteristični su po neobičnim pojavama poput raznih letećih strojeva, neobičnih stvorenja koja lutaju istim i palete boja koja budi osjećaj nostalgije i sjete za mjestom koje nikad nismo posjetili. U njegovim filmovima često postoji element apokalipse kojim želi prikazati svijet u kojemu priroda ima moć, kojom još uvijek ne vlada čovjek, u kojoj vlada povijest i tradicija, primjerice u filmu *Princess Mononoke* (Napier, 2000: 123). Detaljnim, ponekad jedva

primjetnim miješanjem realističnih i elemenata fantazije, Miyazaki omogućuje postojanje dva različita svijeta istovremeno, tradicije i inovacije koje su u stalnom sukobu. U *Spirited Away* nije sasvim jasno sanja li Chihiro sve što se oko nje događa ili su to fragmenti njenog sjećanja ili mašte, ali doživljava duboke emocije i osjećaj zbunjenosti tijekom cijelog filma. Reider (2005: 8) navodi da je stvaranje fantazije otvaranje dijela podsvijesti u kojemu vlada psihološka stvarnost, a to bi značilo da fantazija ponekad može stvoriti osjećaj kao da je stvarnija od onoga što zbilja jest stvarno.

### 5.1. Ikai

Radnja filma se vrti oko glavne junakinje Chihiro koja s roditeljima seli u novi grad. Chihiro je ljuta i razočarana, a na putu do novog doma, obitelj nesvjesno ulazi u tunel ne znajući da je to granica za ulazak u *ikai* (異界) ili “drugi svijet”, odnosno “svijet duhova”. U japanskom folkloru, *ikai* se odnosi na svijet nadnaravnih bića ili svijet božanstava. Nekoliko je izraza za prijevod pojma, uključujući “nesvjesni svijet”, “nadnaravno carstvo” i “drugačiji svijet”. U prapovijesnom Japanu, smatralo se da *kami* i duhovi predaka prebivaju u *ikaiju*, a u razdoblju Heian, da su demoni i druga nadnaravna bića stanovnici *ikaija*. S druge strane, u razdoblju Edo, češće se vjerovalo da ga nastanjuju duše umrlih predaka. U japanskom folkloru se vjeruje da je *ikai* na nebu, unutar planine ili u dubinama oceana (Okuyama, 2015: 100). Suvremeni izraz za *ikai* je *ano yo* ili “onaj svijet” koji uključuje svijet nadnaravnih bića i preminulih.

U filmu radnici kupališta noću pozdravljaju jedni druge s "*Ohayō gozaimasu!*" (おはようございます!; *Dobro jutro!*). *Ikai* funkcionira u obrnutom vremenu, odnosno, noć u ljudskom svijetu je jutro za nadnaravna stvorenja. Japanci su u prošlosti vjerovali da su vrijeme i prostor suprotne pojave u svijetu ljudi i *ikaiju*. Ono što je za ljude “gore”, za duhove je “dolje”, “desno” je “lijevo” itd. Vjerovanje da duše predaka posjećuju ljudski svijet iz svijeta *ano yo*, ostalo je do danas ukorijenjeno u japanskoj naravi. (Okuyama, 2015: 100).

U filmu se roditelji pri ulasku u *ikai* pretvaraju u svinje jer jedu hranu za bogove, a Chihiro svo vrijeme prati neobično crno stvorenje Kaonashi. Film ima humoristične i horor elemente te oni u kombinaciji s očaravajućom animacijom čine magičnu i misterioznu cjelinu. Kasnije u filmu se pojavljuje i mistični dječak Haku koji pomaže Chihiro vratiti se u ljudski svijet. Kako bi se vratila, Chihiro se mora zaposliti u kupalištu bogova. *Ikai* je mjesto koje nas u ovom filmu upoznaje s mnogim *yōkai* likovima od kojih su najpopularniji Kaonashi, Haku i

Yubāba, vlasnica kupališta za bogove i duhove. Film osim *yōkaija*, govori o raznim temama poput ekoloških problema, odrastanja i kao što je rečeno, odlaska u “drugi svijet”.

## 5.2. Kamikakushi

Chihiro i njeni roditelji iznenadno nestaju u ljudskom svijetu i nalaze se u neobičnom svijetu duhova. *Kamikakushi* (神隠し), ili *spiriting away* na engleskom, koji se nalaze i u naslovu filma, prema rječniku Jisho (*Kamikakushi* 2023) doslovno se prevodi kao “biti skriven/otet od strane bogova”, ali točniji prijevod bi bio “nestati bez traga”. U prošlosti su se nestanci djece pripisivali ovom fenomenu. Reider (2005: 9) i Staemler (2005: 345) navode da je to iskustvo moglo biti dobro, ali većinom loše za pojedinca jer se smatralo da se izgubljena osoba iz *ikaija* vraćala mentalno nestabilna. Vjerovalo se da je osoba umrla u svijetu duhova ako se ne pojavljuje duže vrijeme u ljudskom svijetu. U filmu, Chihiro se vraća kao junakinja, ali njezini roditelji ne shvaćaju da se dogodilo išta neobično. Krajolik van tunela se promijenio, što bi značilo da je u ljudskom svijetu prošlo nešto vremena, no publici i dalje ostaje pitanje: je li obitelj još uvijek izgubljena u *ikaiju*? *Kamikakushi* je za japanski folklor imao velik značaj u prošlosti, ali se danas to vjerovanje izgubilo s dolaskom modernizacije. *Tasogare* (黄昏), odnosno sumrak, u Japanu je označavao vrijeme kada bi mladi, posebno dječaci i djevojčice, mogli nestati (Okuyama, 2015: 101). Vjerovalo se da djeca najčešće nestaju kada igraju igru lovice pa je ona bila zabranjena u mnogim selima. Staemler (2005: 349) navodi da je *kamikakushi* moguć tamo gdje nema mnogo ljudi, gdje civilizacija graniči s divljinom, baš kao što Chihiro i njeni roditelji nestaju u pustom okruženju gdje vlada priroda. U mnogim selima, kada bi dijete nestalo, vjerovalo se da je za *kamikakushi* te vrste bio odgovoran *yōkai* poput *tengua*, *tanukija*<sup>4</sup> ili *onija*<sup>5</sup>. To je bilo češće objašnjenje nego ubojstvo, otmica ili kakav nesretan slučaj (Okuyama, 2015: 101).

U filmu se susrećemo s raznim tradicionalnim elementima, ali i onim koji su dio suvremene stvarnosti. Od neumjerenosti u hrani i novcu kao kritike materijalizma suvremenog društva Japana pa sve do stalno prisutnih *yōkaija* koji su dio filma kao kakva svakodnevna pojava, živi u fantastičnom svijetu za koji ne možemo jasno razlučiti je li stvaran ili ne. Japan

---

<sup>4</sup> *Tanuki* (狸) je u Japanu vrsta životinje rakunasti pas, ali u *yōkai* svijetu je to duh rakuna koji može mijenjati oblike i opsjedati ljude.

<sup>5</sup> *Oni* (鬼) su jedni od najpoznatijih *yōkaija* poznati i kao demoni. Imaju dugu kosu, crvenu ili plavu kožu i podsjećaju na ljude, a poznati su po svojoj zloj naravi te im je zadaća kažnjavati i mučiti ljude.

je općenito poznat po tome što u njemu istovremeno postoje povijest, sadašnjost, i naznake daleke budućnosti u usporedbi s ostalim zemljama svijeta. Možemo zaključiti da u kontekstu suvremenog svijeta, *ikai* i *kamikakushi* služe kao mediji koji povezuju tradiciju i sadašnjost, a tradiciji otvaraju vrata budućnosti.

## 6. YŌKAI U FILMU SPIRITED AWAY

Mnogi *yōkai* likovi se pojavljuju u filmu. Neki imaju važne uloge, dok su neki samo prolaznici Yubābina kupališta koje vidimo na nekoliko sekundi. U ovom radu analizirani su likovi vidno inspirirani tradicijom i poviješću Japana, a neki od njih igraju velike uloge u radnji filma.

### 6.1. Yamauba

Glavni antagonist filma *Spirited Away* je Yubāba (湯婆婆; starica koja upravlja toplicama) ili “bakica” kako ju zove Chihiro. Yubāba je vlasnica i poslodavac u kupalištu za bogove i duhove i Zenibina sestra blizanka koju ne voli i želi njezin magični pečat s imenom kako bi ju mogla kontrolirati. Za razliku od sestre, prema svom razmaženom, divoskom sinu Bohu pokazuje veliku ljubav. Uz nju je uvijek njen sluga, harpija Yu-Bird, ali i učenik Haku koji pomaže Chihiro pobjeći iz svijeta duhova. Yubāba pridaje veliku važnost novcu i vrlo je sebična što možemo vidjeti prema izgledu njenog velikog ureda prepunog raznih predmeta, dok zaposlenici u kupalištu često imaju tek malenu sobicu u kojoj obitavaju. Unatoč tome, Yubāba je vrlo profesionalna u svom poslu pa često kada njeni radnici nisu sposobni obaviti teške zadatke, ona ih obavlja umjesto njih. Primjerice, scena kada pokušava zaštititi svoje radnike od pobješnjelog Kaonashija ili pranje Okusare-same (smrdljivog božanstva). Yubāba posjeduje sposobnost krađe tuđih imena koja veže za ugovor o radu u kupalištu i zato želi Zenibin pečat. Time nitko ne može prestati raditi u kupalištu dok ne povрати svoje puno ime. Primjerice, kada se Chihiro zaposli u kupalištu, Yubāba joj oduzme dio imena pa se ona od tada zove *Sen*<sup>6</sup>, što možemo primijetiti i u japanskom naslovu filma *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spiriting Away of Sen and Chihiro*). Osim toga, Yubāba može rigati vatru i letjeti. Yubāba je u filmu fizički velik lik, velike glave, sijede kose skupljene u pundžu, velikog

---

<sup>6</sup> Sen (千) i Chihiro (千尋) sadrže isti kanji znak 千.

iskrivljenog nosa i okruglog madeža među obrvama. Nosi plavu haljinu i zlatne naušnice, a na očima ima ljubičastu šminku.

Lik Yubābe inspiriran je *yōkaijem yamauba* (山姥; vještica s planine). *Yamababa*, ponekad i *onibaba*, ali najčešće *yamauba* je *yōkai* nalik starici koji luta planinama i šumama Japana. Ponekad je prikazan s rogovima ili očnjacima, ali većinom izgleda sasvim uobičajeno, sve dok ne napada. Vjeruje se da *yamauba* nastaje kada je osoba prognana. U prošlosti, kada obitelji nisu mogle uzdržavati sve članove, najmlađa ili najstarija žena iz obitelji bila bi protjerana (Meyer, 2012: 98). Vjeruje se da tada žena poprima oblik ružne starice i počinje se baviti crnom magijom. *Yamauba* živi sama blizu ceste kako bi prolaznicima mogla ponuditi hranu ili skrovište nakon čega bi se pretvorila u ružnu staricu nalik vještici i pojela ih. Priče o *yamaubi* širili su ljudi koji su navodno preživjeli njen napad. Iako su legende vezane za *yamaubu* većinom zastrašujuće ona, poput stroge Yubābe, ima i svoje vrline. U nekim legendama ju se prikazuje kao ženu velike snage koja je preživjela životne nepogode, a u nekim regijama Japana se vjeruje da *yamauba* donosi sreću. Vjeruje se čak i da je simbol majčinstva. U pojedinim mjestima se vjeruje da *yamauba* posjećuje tržnice, a onaj koji dobije njezin novac pratit će ga sreća (Foster, 2015: 145) Također se vjeruje da pomaže u kućnim poslovima poput predenja konca. *Yamauba* je većinom opisana kao visoka koščata starica velikih usta, ponekad rasparanih od uha do uha i duge bijele kose. U Kōchi prefekturi, vjeruje se da ako osoba sretne *yamaubu* u planinama, ona će joj prenijeti svoje prokletstvo. To donosi strašne bolesti koje zahtijevaju intervenciju egzorcista (Foster, 2015: 145). S druge strane, u istom području Japana, neki ljudi vjeruju da ako se *yamubu* pusti u kuću, to će donijeti veliku sreću i bogatstvo obitelji. Dakle, možemo zaključiti da je *yamauba* i dobar i loš *yōkai*, ovisno o interpretaciji. U suvremenom Japanu, *yamauba* je često predmet istraživanja feminističkih pokreta. Postala je simbol jake žene s margina društva i otpor patrijarhalnim rodnim ulogama. Osim toga danas je *yamauba* češće način na koji se zastrašuju djeca. Postoji urbana legenda 20.st. koja kaže da je majka ostavila troje djece u kući kako bi posjetila grob preminulog supruga (Foster, 2015: 145). Upozorava ih da nikome ne smiju otvarati vrata, posebno ne *yamaubi*. Nakon što majka odlazi od kuće, *yamauba* kuca na vrata, ali ju djeca prepoznaju zbog dlakave ruke i ne otvaraju. *Yamauba* obrije ruku i ponovno pokuša ući, ali bezuspješno. Nakon nekoliko pokušaja, djeca ju puštaju u kuću i tako ona proždire najmlađe dijete. Ovakve legende su se prenosile s generacije na generaciju i postale strašne “priče za laku noć” za neposlušnu djecu pa se često i danas u Japanu, poput babaroge na Zapadu, može čuti izraz: “Budi dobar ili će *yamauba* doći po tebe!”.



## 6.2. Mizuchi

Sljedeći popularan *yōkai* lik iz filma je Haku, pravog imena Nigihayami Kohakunushi (饒速水小白主; gospodar brze rijeke). Haku je lik koji izgleda poput dvanaestogodišnjeg dječaka obučenog u tradicionalnu odjeću. Haku je hladan, ali empatičan lik koji tijekom cijelog filma drži oko na Chihiro. Prvi put se susreće s Chihiro na mostu kupališta. Haku ju upozorava da prije noći mora pobjeći iz grada duhova preko rijeke, no Chihiro ne uspijeva. Nakon toga, Haku shvaća da Chihiro postaje nevidljiva pa joj predlaže da se zaposli u Yubābinu kupalištu. Objašnjava joj da ako čovjek koji je zalutao u *ikaiju* ne nađe posao, postaje životinja, poput Chihirinih roditelja. Nakon što joj Yubāba ukrade dio imena, Haku joj govori da ne smije zaboraviti svoje puno ime, inače će ostati u svijetu duhova zauvijek. Haku je u duhovnom svijetu duh rijeke koji se može pretvarati u zmaja. Chihiro u sceni kada leti na Hakuovim leđima prepričava događaj iz djetinjstva kada ju je duh rijeke spasio od utapanja u rijeci Kohaku. U tom trenu, Haku shvaća da je to njegovo pravo ime. Kasnije Haku shvaća da je svo vrijeme bio Yubābin rob kojeg je kontrolirala crvom u njegovom tijelu.

Haku je lik inspiriran *mizuchi* ili *mōryō* vodenim božanstvima i duhovima. Pojam dolazi iz kineske kulture, a naziv *mōryō* (魍魎; duh potoka, planine, stabla) je dio dužeg izraza *chimi mōryō* koji označava razne *yōkaije*. *Chimi* (魑魅; duh planine) označava *yōkai* vezan uz planine, a *mōryō yōkai* vezane uz vodu. U Sekienovim enciklopedijama, *mōryō* je prikazan kao dijete lijepe kose i cvrenih očiju. Poput *kappe*, hrani se iznutricama mrtvih tijela. U nekim izvorima navedena je *kappina* transformacija iz vodenog božanstva u *yōkaija*. *Mōryō* se kasnije pojavljuje i u Mizukijevim mangama. (Foster, 2015: 169).

U *Nihon Shokiju* postoji legenda o zmijolikom biću imena *midzuchi* koje je ubijalo prolaznike pored rijeke, a često se vodena božanstva povezuju sa zmajevima. Haku je u filmu prikazan kao bijeli zmijoliki zmaj koji je duh rijeke. Zmajevi su vrlo popularna mitološka bića, a u Japanu se pojavljuju većinom u spisima poput *Kojikija* i *Nihon Shokija*. Legende o zmajevima potječu iz Kine, ali su s vremenom postali vrlo važni za Japan. Razlika između kineskog i japanskog zmaja je u broju kandži: japanski zmaj ima tri, a kineski pet kandži. Najčešće žive u rijekama, oceanima i jezerima, a mogu letjeti i upravljati olujama. Azijski zmaj je opisan većinom kao zmijoliko biće s devinom glavom, jelenjim rogovima, šaranovim ljuskama na tijelu, zečjim očima, tigrovim nogama i orlovim kandžama. Često su prikazani s brkovima i bradom i dragim kamenom ispod brade. Također imaju sposobnost nevidljivosti i poprimanja drugih oblika. Zmaj je i horoskopski znak u Kini, a vjerovalo se da su četiri mora

zmajska kraljevstva i da zbog toga taj dio Zemlje nije nastanjiv. Osim mora, zmajevi su vladali Nebom, kišom, ali i čuvali skriveno blago kao što su drago kamenje i metali. (Hadland Davis, 1912: 362-363).

U svom radu Okuyama (2015: 182) navodi da je *mizuchi* zmijoliko biće s rogovima i četiri noge staro petsto godina, a vjerovalo se da kada navrší tisuću, pretvara se u zmaja. Neke legende govore o zmaju koji nakon preobrazbe postaje toliko moćan da upravlja olujnim vremenom. Odatle vjerojatno dolazi mitološka poveznica zmijolikog zmaja i vode.

### 6.3. Nopperabō

Kaonashi (顔無し; bez lica) je vjerojatno najpopularniji lik u filmu zbog svog mističnog izgleda i ponašanja. Kaonashi je usamljeni duh koji izgleda poput crne siluete bez ekstremiteta, ali posjeduje mogućnost da ih stvori i ostavlja otiske stopala iza sebe. Na “glavi” ima masku koja pokazuje samo osnovne ekspresije, malih usta, ali kasnije u filmu vidimo da su njegova prava usta mnogo veća kada proždire radnike kupališta, i da zapravo nema lice. Kaonashi može poprimiti oblik i ponašanje svega što pojede. Npr., u sceni kada proguta žabu Aogaeru, poprimi njen glas, a što više stvorenja pojede, to će glasovi biti brojniji i govoriti istovremeno. U suprotnom, Kaonashi ne može govoriti već samo mrmljati. U filmu Kaonashi prati Chihiro iz nepoznatog razloga, ali joj ne želi nauditi već se čini kao da želi biti u njenom društvu. Kaonashi prati Chihiro sve do Yubābina kupališta gdje se prilagođava okolišu i polako poprima loše osobine nezadovoljnih radnika kupališta. S vremenom postaje opsjednut Chihiro i želi biti samo u njenom društvu pa postaje agresivan i proždire radnike, poprimajući njihove misli i osobine i tako pobjesni te napravi nered u kupalištu. Chihiro ga uspijeva smiriti i sprijateljiti se s njim, a na kraju filma Kaonashi upoznaje Yubābinu sestru blizanku Zenibu koja ga moli da ostane s njom, na što Kaonashi zadovoljno pristaje i tako pronalazi mir.

Ovaj lik zasigurno je nastao prema *yōkaiju nopperabō* (野籠坊; svećenik bez lica), stvorenju bez lica, u potpunosti nalik čovjeku. Poput Kaonashija, *nopperabō* se pokušava uklopiti u svijet ljudi pa ga se često može vidjeti na ulicama i raznim festivalima gdje je mnoštvo ljudi. Ipak, za razliku od Kaonashija, u *yōkai* svijetu, *nopperabō* voli zastrašivati ljude. Često ih se može vidjeti i na tihim mjestima, gdje nema mnogo prolaznika kako bi zastrašili pojedinca. *Nopperabō* najčešće je leđima okrenut žrtvi, a kada mu se pride, okreće se i tada osoba vidi samo ljudsku glavu, bez nosa, očiju, ili usta. Ponekad se pojave s licem, ali ga obrišu rukom kako bi još više prestrašili žrtvu. Vole raditi u grupama pa tako jedan *nopperabō*

preplaši osobu, a osoba u bijegu nailazi na prolaznika kojemu objašnjava što je vidjela, a prolaznik odgovara sa: “Oh, misliš ovako?” i briše lice rukom (Meyer, 2012: 206). U prefekturi Aomori, postoji priča o stvorenju *zumberabō*, koje je susrelo čovjeka dok je pjevušio na planini i pokušalo imitirati njegovo pjevanje. Čovjek je upitao tko to radi, a *zumberabō* bez lica je uskliknuo: “Ja!”, nakon čega je čovjek pobjegao u obližnje selo i prepričao događaj prolazniku koji ga je upitao: “Je li izgledao ovako?” i okrenuo se prema čovjeku, ali nije imao lice. Slična je priča i u Kumamoto prefekturi gdje se spominje žena bez lica koja nudi skrovište noću u planini, ali plaši prolaznike kada otvori vrata te oni bježe i ponovno susreću *nopperabōa* kao u prijašnjim legendama. U svom radu Foster (2015: 209) navodi da su *nopperabō* vjerojatno povezani s bićima *nuppeppō*, ali razlika ova dva bića je u tome što *nopperabō* ima tijelo i udove, dok *nuppeppō* ima lice, ali nema tijelo pa je Kaonashi vjerojatno mješavina ova dva *yōkaija*.

#### 6.4. Tsuchigumo

Kamaji (釜爺; stari čudak iz kotlovnice) je u filmu lik koji izgleda kao starac sa šest dugih ruku i radi u Yubābinu kupalištu u kotlovnici. Njegovi udovi se mogu rastezati i dosezati najviše police u njegovoj radnoj prostoriji pa se ne mora pomaknuti sa svog mjesta. Kamaji u filmu najčešće ne napušta svoje radno mjesto nego tamo provodi većinu svog vremena. Za njega rade malene nakupine prašine koje izgledaju kao crne loptice s tankim udovima i očima i nose mu ugljen, a isti likovi se pojavljuju i u filmu *My Neighbor Totoro*. Ovi likovi se u *Ghibli* svijetu nazivaju *susuwatari* (すすワタリ; putujuća prašina). U početku Kamaji ne želi biti u dobrim odnosima s Chihiro i ne želi joj pomoći u potražnji posla. Nakon što Chihiro pomogne njegovim *susuwatarijima*, Kamaji ju zavoli i pretvara se da je njezin djed kako bi se lakše zaposlila. U sceni kada je Haku ozlijeđen, brine za njega i daje Chihiro karte za vlak te joj govori da ode u posjeti Zenibi. Do kraja filma, Kamaji Chihiro naziva prijateljom.

Lik Kamajija je zbog izgleda očito inspiriran *yōkaijem tsuchigumo* (土蜘蛛; zemaljski pauk). Za razliku od simpatičnog, ali čudnog starca Kamajija, u folkloru su ovi *yōkai* vrlo opasni. *Tsuchigumo* su u folkloru *yōkai* nalik paucima koji se nalaze posvuda u Japanu. Vrlo stari *tsuchigumo* mogu doseći zastrašujuću veličinu pa tako mogu loviti plijen poput ljudi. Žive većinom u šumama i planinama u skrovištima od mreže iz kojih vrebaju i mame plijen iluzionističkim trikovima, a ponekad posjeduju vojsku manjih paukova. *Tsuchigumo* se često

pojavljuju u *Kojikiju*, *Nihon Shokiju* i *fudoki*<sup>7</sup> spisima gdje se najčešće koriste kao negativan sinonim za autohtona stanovništva Japana. Od Kamakura perioda, ovaj *yōkai* se počinje javljati u pričama o velikim japanskim herojima. Jedna od njih uključuje i legendarnog ratnika Minamoto no Yorimitsua, poznatijeg kao Raikō, u kojima se *tsuchigumo* pretvorio u slugu kako bi mu dao otrov u obliku lijeka. Kada je Yorimitsu shvatio da je otrovan, zamahnuo je mačem prema slugi koji je pobjegao u šumu i otkrio svoj pravi lik gigantskog pauka i umro od uboda oštrice kada ga je Yorimitsu pronašao. U sljedećoj legendi o Yorimitsuu, *tsuchigumo* se pretvorio u žensku ratnicu koja je vodila vojsku *yōkaija* na Japan. Yorimitsu i njegova vojska dočekali su suparničku vojsku na bojnom polju gdje je Yorimitsu napao prerušenu ženu. Žena je pobjegla u spilju u šumi, a Yorimitsu je pošao za njom. Kada ju je našao, rasjekao je njen trbuh iz kojeg je izišla vojska manjih paukova koje je kasnije Yorimitsuova vojska pobijedila. (Meyer, 2012: 55).

## 6.5. Shikigami

*Shikigami* (式神; ritualni duhovi) su u filmu bića koja Chihiro prvo zamijeni pticama. U filmu su *shikigami* predstavljeni kao bića bez svijesti i emocija koja kontrolira Zeniba. Iako se čine bezosjećajnim i praznim, *shikigami* mogu biti vrlo opasni što vidimo u sceni kada ozlijede Hakua nakon što ih Zeniba pošalje na njega jer je ukrao njen pečat. Njihova tijela od papira nalikuju pticama i mogu letjeti vrlo visoko i brzo. Imaju šiljat vrh pa su vrlo opasni kada im je naređeno da napadaju.

U japanskom folkloru, *shikigami* je *yōkai* duh kojeg se zazivalo u *onmyōdō*<sup>8</sup> ritualima za razne namjene kao što su sreća, zaštita ili čak prokletstvo. Zazivanje *shikigamija* značilo je zazivati neku vrstu božanstva ili demona (Meyer, 2015: 391). *Shikigami* mogu biti mali, npr., nalaziti se u malim objektima poput komadića papira ili raznim talismanima, ali vrlo opasni. Kao što je navedeno, *shikigami* ne djeluju svojom voljom već tuđom. Služili su svojim gospodarima kao zaštita od zla, mogli su ubiti ili čak pretvoriti *yōkaija* u *shikigamija* koji bi tada služio njihovom gospodaru (Foster, 2015: 39).

---

<sup>7</sup> *Fudoki* su bili spisi koji su sadržavali kulturne, povijesne i geografske informacije nekog mjesta.

<sup>8</sup> *Onmyōdō* je sustav astronomije, prirodnih znanosti, magije i proricanja koji je u Heian razdoblju djelovao kao neovisna religija.

## 6.6. Tsukumogami

*Hopping Lantern* ili “skakutajuća svjetiljka” u filmu se pojavljuje kada Chihiro i Kaonashi posjećuju Zenibu i odvodi ih do njene kolibe. Putem, svo vrijeme skakuće i čini se živim, a kada dopiju do kolibe, ponovno postaje viseća rasvjeta i neživi predmet. *Hopping Lantern* izgleda kao svjetiljka koja je pričvršćena na dugu šipku, a na dnu šipke se nalazi bijela ruka uz pomoć koje skakuće.

Vjeruje se da su kućni predmeti nakon doživljene stote godine dobivali duše i time postajali *kami*. Takvi predmet nazivaju *tsukumogami* (付喪神; dugovječni predmet). Vjerovalo se da su kućni predmeti dobivali duše nakon sto godina korištenja. Često bi se dogodilo da su jednu godinu ranije ovi predmeti odbačeni iz kućanstva i tada bi postali zli *yōkai*. Od razdoblja Muromachi vjerovalo se da odbačeni predmeti imaju osvetoljubive duše, a to potvrđuju oslikani svici iz šesnaestog stoljeća, inspirirani budističkom vjerom u prosvjetljenje, govore o odbačenim predmetima koji su se željeli osvetiti bivšim vlasnicima. Očajni predmeti bi slijedili Budina učenja i doživjeli konačno spasenje (Foster, 2015: 240). *Tsukumogamijeva* narav ovisila je o tome kako su se ljudi odnosili prema njima prije nego su postali *yōkai*. Važno je spomenuti da su *tsukumogami* danas vrlo popularni u suvremenom Japanu zbog svoje komičnosti i raznolikosti. Osim toga, zadržala se i tradicija poput *kuyō* rituala<sup>9</sup>. Smatra se da ovakav pristup pokazuje i ekološku osviještenost Japanaca jer se predmet koristi iznova dok ne izgubi u potpunosti svoju funkciju (Foster, 2015: 241).

## 6.7. Okka

Aogaeru (青蛙; zelena žaba) je u filmu duh žabe koji radi u Yubābinu kupalištu. Kao i ostali zaposlenici vrlo je čangrizav, a pokušao je i ukrasti zlato koje je za sobom ostavio Okusare-sama. Kaonashi ga je progutao nakon što mu je pokušao podvaliti lažno zlato. Chihiro se prvi put susreće s ovim likom kada pokušava zadržati dah, a on ju u tome ometa dok prelazi most koji vodi do kupališta. Aogaeru je pokušao razotkriti Chihiro tako što je vikao da je u njihovom svijetu čovjek, ali ga Haku svojom čarolijom odbaci visoko u zrak. U filmu nosi plavi kimono i ima duge udove.

---

<sup>9</sup> Rituali u kojima se molilo za svakodnevne predmete poput igala, metli, naočala, svijeća i sl.

Ovaj lik je vjerojatno inspiriran *yōkaijem* imena *okka* (大化; iskrivljeni dječji izraz za *obake*). *Okka* je maleni, okruglasti *yōkai*, najčešće crvene boje, velikih očiju i malenog repa, no postoje razne varijacije. Jedan od mnogih naziva je i *gamanoke* što znači “žablji duh”. Osim što ga neki smatraju žabom, mnogi zapisi govore da je *okka* možda *tsukumogami* jer se često u ilustracijama javlja uz iste. Često ga se prikazuje i uz *yōkaija kanazuchibō* (svećenik s čekićem) koji ga pokušava udariti svojim čekićem. (Meyer, 2018: 27-28)

*Okka* također znači *obake* u dječjem govoru, a to dobro odgovara njegovom okruglastom, simpatičnom izgledu. Možemo zaključiti da je Aogaeru vjerojatno povukao inspiraciju iz ideje o duhu žabe koja je primamljiva djeci.

## 6.8. Namahage

Onama-sama (お生さま; drski duhovi) su likovi koji se kratko pojavljuju u filmu kada Chihiro dolazi do kupališta bogova i susreće ih na ulazu. Onama-sama duhovi imaju rogove, šiljate zube, široka usta i bijelu kosu. U filmu se čine strašnima, no nemaju namjeru nikome nauditi. Jednostavno čekaju svoj red za ulazak u kupalište kako bi napokon mogli odmoriti.

Ovi likovi su zbog izgleda najvjerojatnije inspirirani *yōkaijem* imena *namahage* (生剝; oguljeni žuljevi). *Namahage* u folkloru izgledaju poput demona koji žive u planinama bližu Japanskog mora. Nalik su *onijima* zbog crvene ili plave kože, duge kose, velikih usta sa šiljatim zubima i rogova. Odjeća im je načinjena najčešće od slame, a u rukama drže velike oštrice. U Japanu postoji vjerovanje da tijekom *koshōgatsua*, prvog punog Mjeseca u novoj godini, *namahage* silaze s planina u obližnje selo kako bi plašili stanovnike.

Ime *namahage* sastoji se od riječi *namomi* (vodeni žuljevi uzrokovani toplinom) i *hagu* (guliti se). Dolazi od podrugljive uzrečice koju su *namahage* upućivali lijenim ljudima koji su prema legendi dugo sjedili pred vatrom i dobili vodene žuljeve od topline.

Prema legendi, *namahage* najviše plaše malu djecu ili tek udane djevojke kako bi ih upozorili da se moraju dobro ponašati, naročito da ne smiju biti lijeni. Iako izgledaju zastrašujuće, *namahage* su dobroćudni *yōkai* koji upozoravaju da lijenost i loša ponašanja nisu dobre osobine. Danas u Akita prefekturi *namahage* imaju veliku ulogu u slavlju Nove godine kada se stanovnici sela oblače u *namahage* s *oni* maskama i plaše djecu i tek vjenčane parove. (Meyer, 2015: 55)

## 6.9. Ushi oni

U filmu *Spirited Away* pojavljuju se likovi nalik *ushi oni yōkaijima* koji su česti posjetitelji kupališta, ali nemaju veliku ulogu u radnji filma. Prikazani su s crvenom kožom, crvenom ili zelenom dugom kosom, životinjskim rogovima i životinjskim zubima te nose kimono. Ipak, na temelju izgleda možemo zaključiti da njihov dizajn vuče inspiraciju iz prikaza *ushi onija*.

*Ushi oni* (牛鬼; demonsko govedo) su *yōkai* koji žive u blizini vode. *Ushi oni* dolaze u raznim varijantama, npr. tijelo vola i glava *onija*, glava vola i tijelo pauka, mačke ili čak čovjeka u kimonu. Posljednji je japanska verzija minotaura i mogao bi biti *yōkai* koji je inspirirao likove u filmu. Iako su u filmu bezopasni, ovi *yōkai* su u folkloru prikazani kao vrlo zli. Imaju otrovan zadah, proždiru ljude, a neki od njih iznova napadaju isti grad i njime šire bolesti. Često rade u grupama s drugim *yōkaijima*. (Meyer, 2012: 125).

## 7. ZAŠTO YŌKAI?

Foster (2015: 30) kaže da su rasprave i pitanja koja se postavljaju u vezi *yōkaija* mnogo zanimljiviji nego njihove same definicije. Zbog toga su priče o *yōkaijima* tako dobro očuvane u suvremenom društvu, no ta se zasluga pripisuje i tome što su kroz povijest dugo bili predmet akademskih istraživanja. Važno je spomenuti i povezanost *yōkaija* s lokalnim mjestom. Mnogi *yōkai* povezani su sa određenim značajkama krajolika iz kojeg dolaze i time ljudi nastavljaju pričati priče o njima. Miyazaki je kroz *Spirited Away* mlađe naraštaje uspio upoznati sa svijetom autohtone tradicije. On u suvremeni svijet uključuje postojanje nečega poput *ikaija* i *kamikakushija* i tako tradiciju veže za sadašnjost, ali i budućnost. To je primjer već spomenute tradicionalnosti koja će kroz moderni medij poput anime filma kao što je *Spirited Away*, nastaviti svoj put prema novim generacijama.

Japan je od 17.do 19.st. doživio procvat kulture i umjetnosti, a samim time su i priče o duhovima i nadnaravnim bićima doživjele eksploziju u popularnosti. Toriyamina enciklopedija *Gazu Hyakkiyagyō* inspirirala je mnoge umjetnike pa se *yōkai* s lakoćom širio na sve aspekte japanske kulture i umjetnosti. Tijekom Drugog svjetskog rata, *yōkai* je nestao, ali se ponovno javlja tijekom 20.st. kada Shigeru objavljuje *yōkai* mangu *GeGeGe no Kitarō*. 1970-ih i 1980-ih, Japan je doživio "*yōkai boom*". *Yōkai* su se počeli pojavljivati u raznim medijima. Popularizirali su se i *j-horror* filmovi (japanski horor) u kojima se pojavljivao popularni ženski *yōkai kuchisake onna*<sup>10</sup>.

U svijetu animea, *yōkai*, ali i razni folklorni elementi se javljaju u animeima Studio Ghibli produkcije. Osim Studio Ghibli animea, *yōkai* se pojavljuju i u anime serijalima poput *kappa* u *Sarazanmai*, *kitsune*<sup>11</sup> u *Inuyasha* ili *Kamisama Kiss*, *oniji* u *Dragon Ball Z*, i mnogi dr. Mizukijeve mange su vratile *yōkai* iz prošlosti u moderni Japan te se i dan danas pojavljuju u Japanu, od mangi, animea, filmova i književnosti pa sve do glazbe i videoigrice, a česta su pojava i u internetskim legendama. Osim anime serijala i mangi, Mizuki nudi proizvode poput *yōkai* svijeća, figurica, torbi, Kitarō kalendara, Mizuki *yōkai* naljepnica, šalica, DVD-ova, igrice te cijeli niz aplikacija za pametne telefone. Zbog ovakvog utjecaja na društvo, *yōkai* su, posebno za djecu, suvremene zvijezde televizije, filma i videoigara. *Yōkai* su, osim u medijima, danas prisutni i u gradu Tōno u legendama o *kappa buchiju* (*kappa* jezero) koje je postalo

---

<sup>10</sup> *Kuchisake onna* (口裂け女) je *yōkai* u obliku žene sa rasječenim ustima.

<sup>11</sup> *Kitsune* (狐) je *yōkai* koji se najčešće prikazuje kao lisica, ali može poprimiti razne oblike pa tako i čovjeka.



turistička atrakcija, a *koban* (policijska kutija/stanica) izgrađena je u obliku *kappe* koja namiguje. Osim Tōnoa, Sakaiminato, Mizukijev rodni grad, prepun je *yōkai* referenci izvučenih iz njegovog rada. Zanimljivo je da se danas čak i u nekim japanskim školama, za razliku od razdoblja Meiji, podučava djecu o lokalnim *yōkaijima*. (Foster, 2015: 77-79).

U Japanu su nadnaravna stvorenja češći predmet razgovora, istraživanja i umjetnosti nego igdje drugdje u svijetu, a to možemo zahvaliti pojedincima koji su ih zadržali u svojoj mašti, a zatim im našli mjesto u pop kulturi. Tradicija se tako nastavlja obnavljati u sadašnjosti i razvijati daleko prema budućnosti i novim naraštajima Japana.

„U ovom vremenu bez granica, čovjeka koji nema gdje pustiti korijenje gledat će se s prijezirom. Rodno mjesto je prošlost, ali i povijest. Čovjek bez povijesti, ili narod koji je zaboravio svoju prošlost nema drugog izbora osim nestati poput svjetla ili kako kokoš beskrajno lijegati jaja koja će netko pojesti.” (Miyazaki, 2001: 16)

## 8. ZAKLJUČAK

Legende o nadnaravnim bićima nekada su služile kao objašnjenja pojava koje ljudski predci nisu mogli objasniti na racionalan način. Danas je takvih priča sve manje, naročito kada govorimo o zemljama Zapada, ali u Japanu su priče o nadnaravnim stvorenjima i dalje prisutne čak i u suvremenom Japanu, točnije pop kulturi. Dio pop kulture kojim se bavi ovaj rad je anime, a pobliže su objašnjena bića koja se pojavljuju u filmu *Spirited Away*.

Možemo zaključiti da su u prošlosti *yōkaiji* predstavljali nešto zastrašujuće, ljudi su ih izbjegavali, ali koristili kada donose sreću, ali *yōkai* nisu imali dobar status u japanskom društvu. S druge strane u filmu *Spirited Away*, vidimo da su prikazani kao simpatična bića koja tumaraju kupalištem za bogove. Tijekom proučavanja literature, uočen je brutalan prikaz *yōkaija* poput *ushi onija* ili *tsuchigumoa*. U filmu iste likove vidimo kao dobronamjerne koji “gledaju svoja posla” i ne mare u potpunosti za Chihiro dok su *yōkai* prema tradiciji većinom proždirali ljude.

Također je donesen zaključak da su neki likovi u filmu povukli inspiraciju tek iz izgleda *yōkaija*, dok neki pokazuju sličnosti u ponašanju, npr. *Yubāba* i *yamauba*. Osim toga, analizom je zaključeno da su *yōkai* preživjeli stoljeća japanske povijesti prvenstveno zbog svoje zanimljivosti i mogućnosti da se konstantno mijenjaju i stvaraju novi, a zatim i nastojanja japanskih folklorista i umjetnika da se održi tradicija. Kao što je rečeno, tradicionalnost je važan dio kulture pa su tako i *yōkai* dio ne samo stručne literature, već i suvremenog Japana i pop kulture. Najznačajnija imena suvremenog anime svijeta *yōkaija* su Shigeru Mizuki i Hayao Miyazaki. Zahvaljujući njima, *yōkai* su od svitaka i enciklopedija danas na malim i velikim ekranima i nastavljaju širiti svoju tradiciju.

Osim što se u današnje vrijeme priče o *yōkaijima* šire brže nego ikada prije, važno je poznavati njihovo podrijetlo kako bismo bolje razumjeli japansko društvo. Prema likovima u filmu *Spirited Away* možemo zaključiti da je Miyazakijevo nastojanje da fantastičan svijet prvobitno namijenjen djeci pretvori u tradicionalnu priču u kojoj likovi prošlosti obitavaju u svijetu koji istovremeno u kao kakvom međuprostoru postoji i u ljudskom svijetu i tako zbliziti suvremeno društvo i povijesna stvorenja Japana.

Od davnih vremena ljudi koriste priče o nadnaravnim stvorenjima kako bi objasnili neobjašnjivo, a *yōkai* su danas ostali u japanskom društvu kao dio praznovjerja, tradicije, priča za djecu i rastuće komercijalne industrije koja zbog interesa domaće, ali i strane publike ima

veliku zaradu. Tako će *yōkai* nastaviti svoj razvoj, ali osim poznavanja *yōkaija* u kontekstu pop kulture, ne smijemo zaboraviti njihove izvore. Bez oslikanih svitaka, enciklopedija, straha od prirode i nadnaravnog i mašte japanskih predaka, *yōkai* ne bi postojali. Zato je važno njegovati i obnavljati tradiciju, prenositi ju s generacije na generaciju kako ona ne bi bila zaboravljena, ili u najgorem slučaju, u potpunosti izgubljena u gomili trendova suvremenog doba.

## 9. LITERATURA

1. Cavendish, R. i Ling, T.O. (1988) *Mitologija: Ilustrirana enciklopedija*. 3.izdanje na hrvatskom ili sprskom jeziku. Ljubljana: Mladinska knjiga.
2. Foster, M. D. (2015) *The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Oakland California: University OF California Press.
3. Foster, M. D. (2009) *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
4. Hadland Davis, F. (1912) *Myths & Legends of Japan*. George G. Harrap and Co.
5. *Kamikakushi* (神隠し) (2023) Jisho. Dostupno na:  
<https://jisho.org/search/kamikakushi> (Pristupljeno: 1. rujna 2023.)
6. Meyer, M. (2012) *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yōkai (Yōkai Series Book 1)*. Matthew Meyer.
7. Meyer, M. (2015) *The Hour of Meeting Evil Spirits: An encyclopedia of Mononoke and Magic (Yokai Series Book 2)*. Matthew Meyer.
8. Meyer, M. (2018) *The Book of the Hakutaku: A Bestiary of Japanese Monsters (Yōkai 3)*. Matthew Meyer.
9. Miyazaki, H. (2001) *The Art of Spirited Away*. VIZ Media LLC.
10. Napier, Susan J. (2006) Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away. *Journal of Japanese Studies* 32 (2), 287-310.
11. Okuyama, Y. (2015) *Japanese Mythology in Film*. Lanham, Boulder, New York, London: Lexington Books.
12. Papp, Z. (2010) *Anime and Its Roots in Early Japanese Monster Art*. Folkestone: Global Oriental.
13. Piggot, J. (1969) *Japanese Mythology*. Prvo izdanje. London, New York, Sydney, Toronto: The Hamlyn Publishing Group Limited.
14. Reider, Noriko T. (2005) Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols. *Film Criticism* 29 (3), 4-27.
15. Staemmler, B. (2005) Virtual Kamikakushi An Element of Folk Belief in Changing Times and Media. *Japanese Journal of Religious Studies* 32 (2), 341–352.
16. *Yokai.com. The Online Database of Japanese Folklore* (2023) Dostupno na:  
<https://yokai.com/> (Pristupljeno: 1. rujna 2023.)

## 10. SAŽETAK

*Yōkai* u Japanu označava nadnaravna bića, urbane legende, mitove i sl. Kroz povijest su imali razne nazive. Primjerice, u davnoj prošlosti bilo je teško razlučiti pojam *kami* od pojma *yōkai*, dok su u narednim razdobljima dobivali nazive poput *mononoke*, *oni* i sl. Kroz ilustrirane enciklopedije Toriyame Sekiena, ali i mnoga druga djela raznih umjetnika i folklorista, *yōkai* su uspješni preživjeli stoljeća prošlosti i nastaviti se razvijati u pop kulturi Japana. Mizuki Shigeru je zaslužan zašto su *yōkai* dospjeli i do *Ghibli Studia*. Njegov serijal *GeGeGe no Kitarō* potaknuo je mnoge da nastave uključivati nadnaravna bića prošlosti u moderni svijet. Kada je riječ o *Studio Ghibli* animeima, *Spirited Away* na kojemu je fokus u ovom radu, dao je prostora *yōkaijima* poput *yamaube*, *tsuchigumoa* i *mizuchija* da ponovno ožive. Miyazaki desetogodišnju djevojčicu Chihiro ubacuje u duhovni svijet gdje se susreće sa stvarima koje ne razumije, poput *kamikakushija* za kojeg se nekada vjerovalo da predstavlja otmicu djece od strane duhova. Drugi je *ikai*, odnosno svijet duhova u kojemu se našla Chihiro. U *ikaiju*, Chihiro nalazi posao u kupalištu bogova i susreće se s mnogim neobičnim stvorenjima, poput *Kaonashija*, odnosno *yōkaija nopperabō*. *Yōkai* su zbog svoje složenosti zanimljiv predmet proučavanja, a taj magični svijet se i dalje nastavlja razvijati u mašti Japanaca.

**Ključne riječi:** *yōkai*, Toriyama Sekien, Mizuki Shigeru, *Spirited Away*, *kamikakushi*, *ikai*