



MONSTERKLUBBEN

Redaktör Richard Svensson

Etablerad 2008

richard@ungafakta.se

YOKAI 妖怪



Bild av japanske konstnären Utagawa Kuniyoshi (1797-1861), som visar hur häxan Takiyasha kallar fram ett jätteskelett för att skrämma några samurajer.

"Yokai" är ett uttryck i Japan som omfattar alla möjliga sorters monster, demoner, spöken och övernaturliga varelser i folktron. I Sverige har vi ordet "oknytt", vilket ungefär är samma sak, fast "yokai" rymmer så mycket mer. Det har alltid funnits berättelser om mystiska varelser i Japan, men det var under Edo-perioden (1603-1868) som olika tecknare började samla ihop alla dessa varelser och beskriva dem i olika litterära verk. Då blev dessa figurer populära som just yokai, ett samlingsnamn för att beskriva folktrons väsen. En sådan tecknare var Toriyama Sekien (1712-1788). Han är berömd för sitt försök att samla in och illustrera Japans alla yokai i fyra böcker: "En illustrerad nattparad av etthundra demoner" (1776), "Etthundra illustrerade demoner från dåtid och nutid" (1779), "Tillägg till etthundra demoner från dåtid och nutid" (1778) och "En illustrerad påse med etthundra osorterade demoner" (1784). Dessa samlingar med tuschbilder på märkliga monster var väldigt populära och inspirerade till fester som avslutades med att alla gästerna berättade spökhistorier för varandra. Detta skedde oftast under den heta sommaren i Japan, då skräckberättelserna skulle svalka genom att få lyssnarna att rysa. Den här traditionen har fortsatt med att filmbolagen i Japan väljer att släppa sina skräckfilmer under sommaren.

En sådan här spöckerättarfest kallades *hyaku monogatari*, eller "etthundra historier". En grupp människor samlades i ett stort rum där hundra ljus brann i lampor med blått papper runt, för att ge ett kusligt sken i rummet. Under kvällens gång berättades hundra rysliga historier om det övernaturliga, oftast ganska korta sådana, och när varje historia var avslutad släcktes ett ljus tills rummet var helt mörkt. Dessa spöckerättarfester var väldigt populära och folk kunde resa långt för att få vara med. Det fanns också berättare som blev kända för sin skicklighet och som bjöds in speciellt för att delta. Dessa kända spöckerättare drog så klart också folk till träffarna. Denna tradition gav i sin tur upphov till en helt ny yokai – *Ao-andon*, "Blå-lamp-spöket", som sadades uppbara sig för att skrämman människorna när sista ljuset släcktes.



Bild på den långhalsade yokai Mikoshi av Toriyama Sekien

Olika typer av yokai

Yokai kan delas in i olika grupper av varelser. *Oni* är en välkänd sort av människoätande jättar som lever i bergen. De kan vara röda, blå, bruna eller svarta och har ofta ett tigerskinn runt midjan. De bär hemiska svärd eller järnklubbor, har horn i pannan, stirrande ögon och breda munnar med en massa tänder. Oni-jättar spelar ungefär samma roll i sagorna som jättar i Svenska sagor eller ogres i berättelser från Storbritannien. De är dumma monster som hjälten måste överlista. Man har använt skulpturer av onis på tempel och hus för att skrämman bort ännu värre demoner och monster.

Obake och *bakemone* är namn på den största gruppen av yokai och betecknar varelser som kan förvandla sig. De flesta yokai kan ändra form för att lura människor eller maskera sig. Bland dessa hittar man *yurei*, vilka är spöken efter döda människor. *Yurei* är sedan uppdelade i olika klasser beroende på hur människan dött.

Henge är en stor grupp *obake*-yokai, vilken består av djur som har magiska krafter och som ofta förvandlar sig till människor. De mest kända *henge* är: *Tanuki* (mårdhundar), *Kitsune* (rävar), *Hebi* (ormar), *Mujina* (grävlingar), *Bakeneko* och *nekomata* (katter), *Okami* (vargar), *Tsuchigumo* och *jorogumo* (spindlar) och *Inugami* (hundar). Dessa varelser ser ut som vanliga djur, men går ofta på bakbenen och har kläder, parasoll, hattar, vapen, väskor, med mera som liknar människornas saker. Djurens liv framställs som hemligt och det är bara ibland som människor kan få en glimt av det, till exempel när rävarna firar bröllop i skogen. De två mest populära djuren är *Tanukin* och *Kitsunen*. *Tanukin* är en skojfrisk spjuver, med tjock mage och en enorm pung, vilken sägs symbolisera rikedom. Man skrattar åt honom i de småfräcka berättelser han dyker upp i och han används som en skyddande och lyckobringande symbol i hus och butiker. *Kitsunen* anses vara en farligare figur, eftersom dess kunskaper i trolldom är så stora. *Kitsunen* ser ut som en räv med två eller flera svansar, en svans per århundrade som den levat. Rävfolket är mycket nyfikna på människorna och förvandlar sig till människor för att beblanda sig med oss. Ibland har det hänt att en vanlig man gift sig med en



Tanuki i porslin.

kitsune-kvinna utan att veta om det. Det finns också populära romantiska och ledsamma historier om vackra kvinnor som egentligen är ormar.

Tsukumogami är en märklig grupp yokai som består av vanliga föremål som på sin hundraårsdag får liv. Det växer ut armar, ben, ett öga och en mun på dem och sedan springer de omkring i hemmen för att ställa till med hyss. De mest kända *Tsukumogamis* är *Karakasa* (gamla paraplyer), *Bakezouri* (gamla sandaler) och *Kameosa* (gamla brännvinskålar).

Flera yokai har börjat som människor, men efter att de drabbats av trolldom, förbannelser eller gudarnas vrede har de förvandlats till andra varelser. Ofta behåller de sin människoform, men med vissa ändringar. Vanligast är att kvinnor blir yokai. *Rokuro-kobi* är människor vars halsar sträcker ut sig flera meter om natten. Medan personen sover får huvudet eget liv och far omkring på den långa halsen för att skrämma andra.

Futakochi-onna är en kvinna som låtit sitt styvbarn svälta, medan hon öst kärlek över sitt eget barn. Som straff har hon fått en extramun bak på huvudet. Munnen är ständigt hungrig och håret kring den fungerar som bläckfisktentakler som rycker åt sig allt som går att äta. *Hari-onago* är en död kvinna vars hår också kan röra sig. Varje hårstrå slutar i en krok med vassa hullingar och hon använder sitt hår till att fånga in unga, smakliga män.

Sedan finns det yokai som är så udda att de blivit kända och omtyckta just därför. En av de mest kända av dessa är de fågellikta *Tengu*, som håller till i bergen. Tengus flyger omkring och letar efter högmodiga människor att straffa, men de belönar också de som är godhjärtade och trofasta. De är både otroligt starka och mäktiga i trolldomskunskap. De kan kalla fram stormar och ändra form och storlek. Tengus sägs ha tränat de första ninjorna i hemlig stridskunskap och också lärt upp den man som skapade kampsporten aikido.



Ett par *Rokuro-kobi* sträcker ut sina långa halsar.



En *Kappa* lurar i vassen.

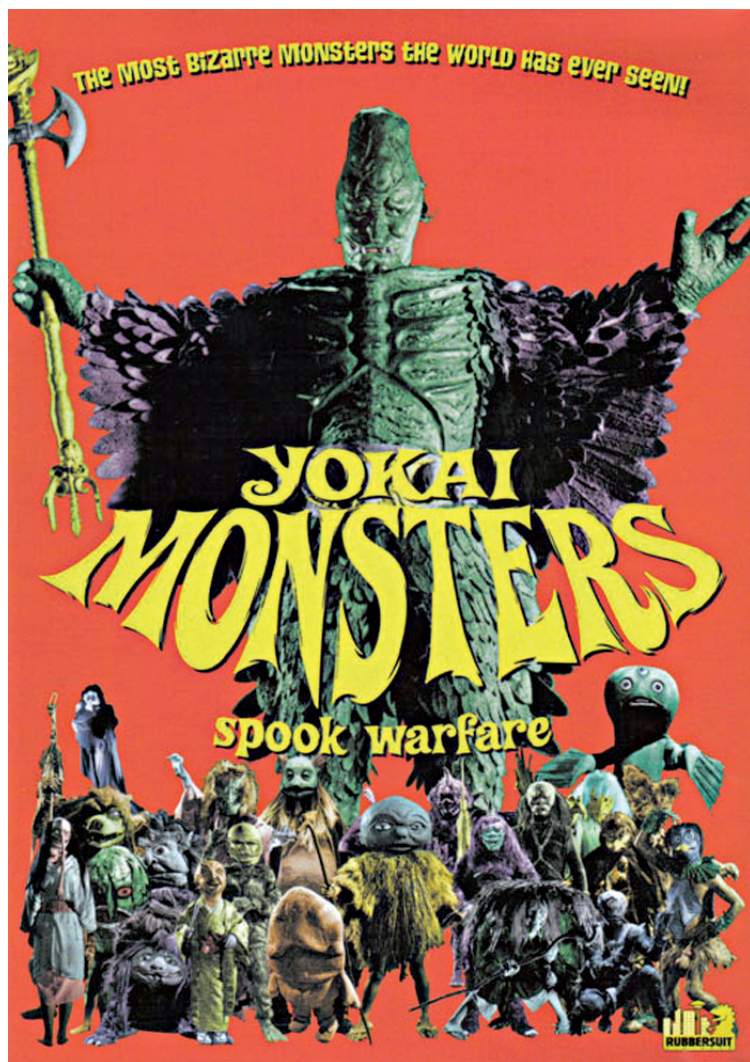
Den mest populära av alla yokai måste vara *Kappan*. Denna figur ser ut som en korsning mellan människa och sköldpadda. Han är inte större än ett barn, med otroligt stark. Helst håller sig kappan i vattnet men ibland går han upp på land för att utmana människor på sumobrottning. En människa överlever sällan en sådan kamp, men det finns ett idiotsäkert sätt att undkomma. *Kappan* har en grop i huvudet där han bär med sig vatten då han är på land. Om han tappar vattnet förlorar han sina krafter och han måste lämna landbacken. När man möter en *kappa* bugar man artigt mot honom och då måste *kappan* buga tillbaka. Hans vatten rinner så klart ut då och han får bråttom därifrån. *Kappas* älskar gurkor och man har i århundraden offrat gurkor i vattendrag för att skydda sig mot *kappan*. Varelserna är nämligen farligast när man går för att bada. Då biter sig *kappan* fast i baken på en människa och suger ut inälvorna genom offrets ändtarm.

Yokai i populärkulturen

Magateknare älskar yokai och det finns en massa typer av historier där folktrons väsen dyker upp. Den mest populära yokai-mangan har nog tecknaren Shigeru Mizuki gjort. Hans "GeGeGe no Kitaro" kom 1959, men har sedan dess fortsatt att berättas och gjorts om på olika sätt som TV-serier, spel och filmer. Serien handlar om en liten yokaipojke (Kitairo) som försöker mäkla fred mellan yokai och människor. Han är ett sorts spöke och har bara ett öga (men hans lugg hänger ner och döljer den andra, tomma ögonhålan). Han har en mängd prylar som är en blandning av modern teknologi och magi, bland annat radiostyrda sandaler, elchocker och en förtrollad lergök (som innehåller en batong, en piska och musik som besestrar andra yokai). Alla figurerna i "GeGeGe no Kitaro" är tecknade på ett sätt som passar barn, men även vuxna följer serien i sina olika versioner. I Mizukis hemstad Sakaiminato finns en gata uppkallad efter honom. Längs hela gatan står 100 små bronsstatyer av hans olika yokaifigurer.



Yokai-pojken Kitaro med många av sina spöklika vänner.



DVD-utgåva av Daieis andra Yokai-film.

Det finns flera mangateknare som hittat på egna yokai som blivit en del av den japanska folktraditionen. Några av dessa nya varelser är anpassade till vårt moderna samhälle eller speglar problem som krig och miljöförstöring.

På 1960-talet gjorde filmbolaget Daiei tre filmer om yokai som blev väldigt populära. De har blivit mest kända under sina engelska titlar: "Yokai Monsters: One Hundred Ghost Stories" (1968), "Yokai Monsters: Spook Warfare" (1968), "Yokai Monsters: Along With Ghosts" (1969). Den första filmen handlar om en spökbekämpningskväll som slutar med att en massa yokai dyker upp och skrämmer bort människorna. I "Yokai Monsters: Spook Warfare", som nog är den mest populära, dyker en demon från Babylon upp i Japan. En liten kappa samlar andra yokai för att driva bort den onda inkräktaren, vilket de till slut lyckas med. I dessa filmer är yokai-varelserna skådespelare i olika monsterkostymer och ibland dockor som styrs med trådar. Daiei är mest kända för sina yokai-filmer och filmerna om

den eldsprutande jättesköldpaddan Gamera. Tomoo Haraguchi jobbade med specialeffekterna till Gamerafilmerna. Han hade sett Daieis yokafilmer när han var liten och tyckte det var synd att det inte kom några nya. Så han beslutade sig för att göra en själv. 2001 kom hans "Sakura: Slayer of Demons", som utspelar sig under Edo-perioden. Filmen handlar om hur berget Fuji får vulkanutbrott och en massa monster som suttit fångna i berget släpps lösa. Den 17-åriga tjejen Sakura ärver ett magiskt svärd av sin pappa och ger sig ut för att bekämpa yokaimonstren med sin yngre styvbror, som är till hälften kappa. I "Sakura" får man möta en mängd yokai, både snälla och roliga, och onda och hemska. 2005 gjorde Takashii Miike en uppföljare till de tre filmer som gjordes under 1960-talet. "The Great Yokai War" utspelar sig i nutid och berättar om en pojke som utses till att skydda mänskligheten mot onda yokai som håller på att skapa en Tsukumogami av ett helt skrotupplag. Han får hjälp under äventyret av olika goda yokai.

Yokai dyker upp i flera japanska dataspel som "Darkstalkers", "Ninja sentai Kakuranger" och "Pocky & Rocky". Man kan också köpa yokai som olika dockor och leksaker. Man kan ju jämföra hur japanerna ser på sina yokai med hur vi använder våra tomtar, troll, näckar och skogsfruar, som ju knappast dyker upp i dataspel eller görs till leksaker.



Sakuya med spindelkvinna och en Oni i bakgrunden.

Yokai idag

Yokai är en så stor del av den japanska kulturen att det kanske är svårt att förstå detta för oss människor i västvärlden. Yokai förkroppsligar olika värderingar och sidor av människans natur. Det finns också andra saker som på samma sätt fungerar som symboler i Japan. För över hundra år sedan, när

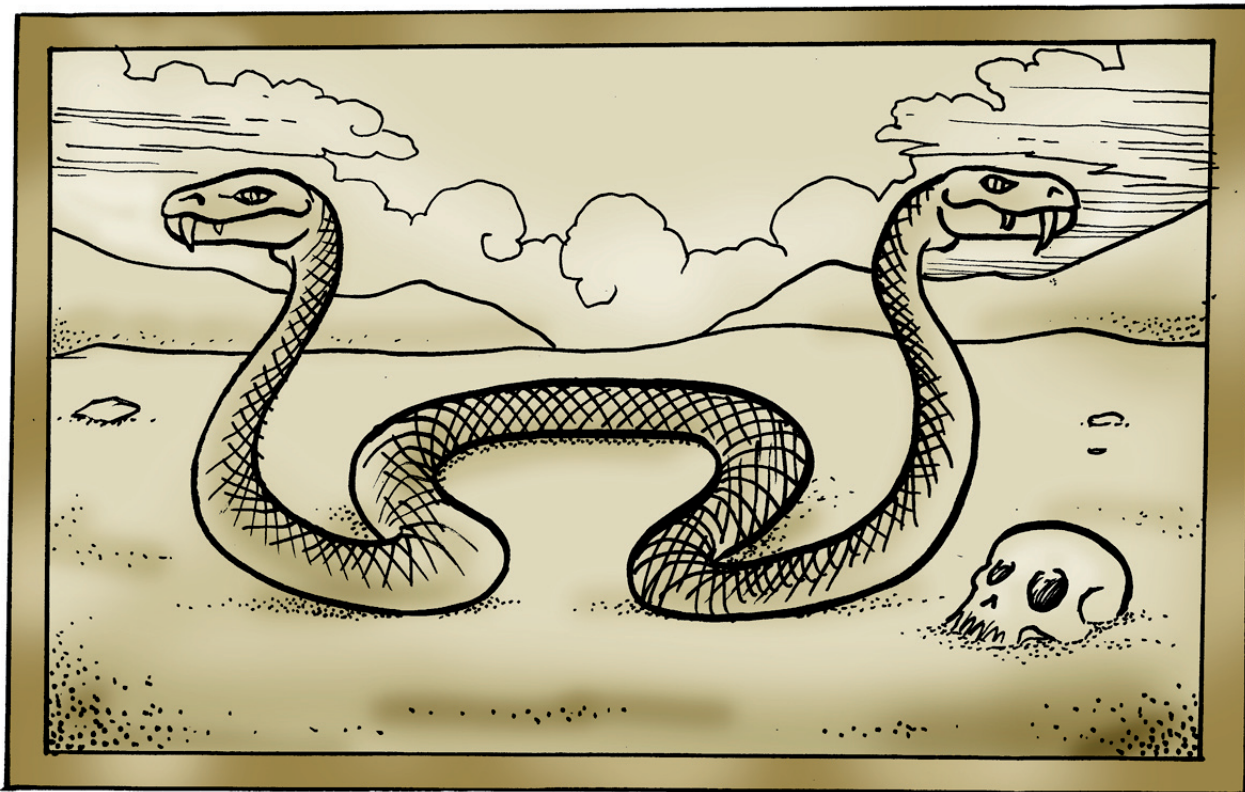


Yokai-leksak i plast.

tron på yokai var utbredd över hela Japan, var de en del av vardagen på samma sätt som gårdstomten och trollen var i Sverige för länge sedan. I templen kunde prästerna visa upp mumier av yokai, för att visa folket att det övernaturliga fanns mitt ibland dem och att man skulle vara på sin vakt. Dessa mumier var hopsatta av ben, skinn och fjädrar från fåglar och olika däggdjur. Idag finns det fortfarande människor i Japan som tror på yokai och utför traditionella riter för att skydda sig och sina hem. Andra utför riterna bara för att det är just tradition. Från början berättades historierna om yokai för vuxna, vid fester för vuxna. Nu är de flesta serier och filmer om yokai gjorda för barn, men ofta på ett sätt som gör att även vuxna kan ta åt sig dem. Intresset för yokai har börjat sprida sig till resten av världen, särskilt i USA. Tack vare framför allt filmerna och mangaserierna så har Japans favoritmonster hitta fram till folks hjärtan i andra länder också.

Ur Bestiariet!

Konstiga djur som naturvetare på medeltiden trodde fanns på riktigt!



Amphisbaenan

Under medeltiden var amphisbaenan en berömd och vida omtalad varelse, även om den nu är mindre ihågkommen än, till exempel, draken. Det var den romerske naturvetaren Plinius den äldre som först gjorde en ordentlig beskrivning av vidundret. Enligt hans verk *Naturalis Historia*, utgiven år 77, lever amphisbaenan i den Libyska öknen, där den lever av att äta myror och de dödas kroppar. Odjuret har ett huvud i var ända av kroppen och har fått sitt namn av detta – "amphisbaena" är grekiska för "bägge ändar" eller "ät bägge hållen". Enligt myterna föddes den första amphisbaenan ur de droppar som föll från Medusas huvud, då hjälten Perseus flög över öknen med huvudet i en säck. Från början var amphisbaenan en orm med två huvuden, men under medeltiden blev det vanligare att den avbildades med fötter. Till slut hade odjuret fått formen av en sorts drake med vingar, örnlör och horn och öron på den ena huvudet. Det andra huvudet placerades av konstnärerna längst ut på svansen. Amphisbaenan sades ha en mängd olika förmågor. Den kunde hypnotisera sina byten, dess tänder hade ett gift starkare än någon orms, den kunde snabbt gräva ner sig i marken och var, trots att den levde i öknen, en skicklig simmare. Om man mötte amphisbaenan under fullmånen kunde dess blick också döda. Odjuret sades också vara viktigt i läkekonsten. Den som bar ett amphisbaena-skinns klarade sig från reumatism och gravida kvinnor som hade en tam amphisbaenan, eller till och med bar den runt halsen, kunde vara säkra på en enkel och smärtfri förlossning. Den som dräpte en amphisbaena då det var fullmåne fick ökade krafter när man kämpade. Liksom många andra fabeldjur har amphisbaenan en verklig bakgrund. I Afrika och Sydamerika lever de så kallade masködlorna, vars huvud och svanstippar ser väldigt lika ut. Detta är troligen en knep som ödlan utvecklat för att förvillra rovdjur, som inte vet vilken ände de ska angripa. Masködlorna är benlösa, precis som den svenska kopparödlan, och liknar faktiskt stora daggmaskar. Deras latinska namn är *Amphisbaenia*, efter det mytologiska vidundret. Troligen såg resenärer genom öknen ödlan och när de kom tillbaka till sina hemländer blev deras historier om djuret ordentligt överdrivna.

"NURSERY BOGIES"

I den här avdelningen berättar vi för alla er elaka barn vad som händer om man inte uppför sig! Förr i världen var det populärt att berätta om så kallade "Nursery Bogies" (barnkammarmonster).

De här otäcka figurerna dök upp och straffade barn som inte gjorde som de blev tillsagda. Den här gången ska ni få läsa om Apotamkin som framför allt Passamquoddy-indianerna i Nordamerika berättade om.

Apotamkin sägs vara ett stort monster med långt stripigt och illaluktande hår, långa tänder och stora klor. I övrigt påminner den om en människa till formen. Apotamkin håller till ute i vildmarken och undviker människornas byar och läger. Framför allt vaktar den sjöar och föräldrar berättade för sina barn om monstret så att barnen inte skulle gå ut på sjöisarna ensamma om vintern, eller gå för nära vattnet utan att en vuxen var med dem.

Det verkar finnas olika versioner av Apotamkin runt om i Nordamerika. Till exempel berättade Ponca-folket om en liknande varelse som de kallade Indacinga. På många sätt påminner dessa vidunder om Bigfoot och Sasquatch –berömda ludna monster som folk idag säger sig ha sett ute i skogarna. Det finns olika uppgifter om varför Apotamkin är farlig (förutom att han ser otäck ut). Oftast sägs han äta upp barnen, som de flesta monster tycks vilja göra. Andra historier går ut på att han vill dränka dem eller suga deras blod.

I filmen Twilight hittar Bella Swan en internetsida om varelser som där kallas "Apotamkin", eller "de kalla". Här är de en sorts vampyrer och inga håriga monster i skogen.



B-FILMERNÄ

ANFALLER!

The Giant Claw

Under 1950-talet var filmer med olika jättemonster populära. Några var välgjorda och blev stora publiksuccéer, som *THEM!* (1954) om jättemyror och *The Beast From 20.000 Fathoms* (1953) om en dinosaurie lös i New York. Efter dessa följde en mängd liknande filmer, där vetenskapsmän tillsammans med militären försöker



sätta stopp för övervuxna djur av alla möjliga slag –så kallade "atom-monsterfilmer", eftersom monstret antingen skapades i början av filmen av atombomssprängningar eller avlivades i slutet med en bomb. De flesta av dem blev inte fullt så lyckade, framför allt för att man försökte göra filmerna så snabbt och billigt som möjligt. En av dessa mindre strålande exempel är *The Giant Claw* från 1957. Den producerades av Sam Katzman, som i Hollywood blev känd för att spotta fram filmer av alla slag gjorda för mycket lite pengar. Han var bland annat ansvarig för de allra första (icke-tecknade) Stålmannenfilmerna i slutet på 1940-talet. Katzman anställde helst regissörer som antingen var nya i filmbranschen, eller gamla och med svårigheter att hitta jobb. I vilket fall var bägge dessa typer av regissörer billiga i drift.

Handlingen till *The Giant Claw* är på pappret varken bättre eller sämre än de andra atom-monsterfilmerna under 1950-talet: Piloten och elektroingenjören Mitch MacAfee får under en flygning upp ett främmande föremål på sin radar. Han lyckas inte hinna upp det mystiska objektet och hans befäl tror att han hittat på allt. Men snart försvinner flera flygplan och militären kontaktar honom igen för att följa upp hans rapport. Det visar sig att en jättefågel från en "antimateriagalax" har kommit ur rymden till jorden. Den far fram i fyra gånger ljudets hastighet och sväljer flygplan. Dessutom använder den en sorts osynlig sköld som inga vapen kan tränga igenom. Militär och vetenskapsmän gör allt de kan för att stoppa monstret och till slut, när fågeln anfäller New York och raserar Förenta Nationernas hus, bombaderas monstret med kemikalier som förstör dess sköld. Sedan kan den skjutas ned av ett bestyckat flygplan.

Allt det där låter ju storslaget –och dyrt, något som inte gick ihop med Katzmans ekonomiska sinnelag. För att spela piloten och forskaren Mitch anställdes skådespelaren Jeff Morrow, en veteran från andra science-fictionfilmer, men också historiska epos, drama och krigsfilm. Mara Corday, som också var van vid monster på film, spelade hans vackra assistent. När de läste manuset föreställde de sig rymdfågeln som något hök- eller örnliskt, en varelse som flög så snabbt att den knappt kunde ses

med blotta ögat. De förutsatte att publiken egentligen inte skulle få se monstret på allvar förrän i slutet, då det dödats. Katzman kontaktade olika specialeffekts-makare i Hollywood och fick höra att effekterna med fågeln skulle kosta 10-15.000 dollar att framställa. Det där passade inte alls Katzmans budget. Istället kontaktade han rekvisitamakare i Mexiko, som kunde tillverka fågeln för under 100 dollar! Jeff Morrow gick på en premiärvisning av filmen i hans hemstad och blev skräckslagen av vad han fick se. Den Mexiko-tillverkade fågeln såg ut som en skabbig kalkon upphängd i trådar. Varje gång vidundret dök upp på bioduken skrattade folk hysteriskt och Morrow sjönk så långt ner i sätet han kunde, i hopp om att ingen i publiken skulle känna igen honom. När eländet var över smet han ut ur salongen så fort han kunde, men hörde till sin lättnad några kommentera hans medverkan i filmen: "Det är synd, för han är ju en bra skådespelare..."



Jeff Morrow och Mara Corday verkar undra vad som hände med deras karriärer.



Bortsett från den skrattretande dockfågeln har *The Giant Claw* andra problem att brottas med. Den är helt enkelt inte särskilt spännande och segar sig fram mellan scenerna då fågeln dyker upp (som ju iallafall är underhållande). För att ytterligare spara pengar har Katzman klippt in scener från andra filmer, framför allt av springande människor, hus som rasar och liknande. Dessa scener hänger dåligt ihop med resten av filmen. Dialogen är antingen helt obegriplig eller komiskt överdriven.

Några exempel:

General Considine: "Tre män rapporterade att de såg något och två av dem är döda."

Mitch: "Det gör mig till allt-i-allo i en enmans-fågelskådar-förening!" (Va???)

Och:

Doktor Karol Noymann: "Den fågeln är utomjordisk! Den kommer från yttre rymden, från någon gudsförgäten antimateria-galax miljoner och åter miljoner ljusår från jorden. Det finns ingen annan möjlig förklaring."

Och varför inte:

Berättarrösten: "Inget av jordens fyra hörn skonades från fasan att se upp i Guds blå himmel och se, inte frid och lugn, utan den befjädrade mardrömmen med vingar!"

Berättarrösten, ja. Den dyker upp när man minst anar det och förklarar både saker som man kanske sitter och undrar över och sånt som är glasklart. För det mesta låter det som om berättartexten är hopsatt av en apa:

"En elektronikingenjör. En radarofficer. En matematiker och systemanalytiker. En radaroperatör. Ett par skrivare. Folk som gör sitt jobb, tja, effektivt. Allvarligt. De har kul. De gör sitt jobb. Situation: Normal. För tillfället."

På senare tid har *The Giant Claw* fått uppmärksamhet just för att den är dålig. Man kan köpa plastbyggsatser av den knasiga monsterfågeln och filmen har släppts på DVD. Mest kan nog *The Giant Claw* användas som avskräckande exempel. Som en pilot i filmen säger efter att ha sett fågeln för första gången: "Jag ska aldrig mer kalla min svärmor för gammal skata igen!"