

Biuletyn Informacyjny



Marzec 2011

Baśnie i legendy Japonii

Wydawca: Ambasada Japonii w Polsce



Baśnie i legendy w kulturze Japonii



Mimo konkurencji ze strony gier komputerowych czy telewizji, dawne legendy i podania, przekazywane z pokolenia na pokolenie, wciąż cieszą się w Japonii niesłabnącą popularnością.

Zadania, jakie stawiali baśniom oraz legendom ich twórcy, są wielorakie. Część z nich stanowi próbę wyjaśnienia zjawisk niezrozumiałych dla dawnych mieszkańców archipelagu. Wiele takich przykładów możemy znaleźć w mitologii japońskiej. Jeden z mitów opowiada o wielkim smoku, który żyje pod wyspami japońskimi, a jego ruchy powodują trzęsienia ziemi. W okresie Edo (1603-1868) miejsce smoka w umysłach ludzkich zajął sum-gigant (*ōnamazu*). Innym przykładem może być wiara w królika mieszkającego na Księżycu. Układ kraterów na Srebrnym Globie przypominał bowiem mieszkańcom dawnej Japonii sylwetkę tego zwierzęcia. W wielu opowieściach można dostrzec także lęk przed nieznanym, stąd w wierzeniach i podaniach japońskich tak wiele dziwnych stworzeń, które czyhają, by splatać człowiekowi figla lub wyrządzić mu krzywdę. Świadczy to o dużej wrażliwości duchowej Japończyków i o respekcie, jakim darzyli otaczającą ich przyrodę.

Podobnie jak na Zachodzie, niezwykle istotna jest edukacyjna rola japońskich baśni i legend. Dają one ludziom wzór do naśladowania, uczą, jak należy postępować i czym kierować się w życiu. Przyświeca im zasada *kan-zen chōaku* – chwalić dobro i karać zło. Wysoko cenione są takie cechy jak dobroć, odwaga czy skromność, potępiane zaś są chciwość, egoizm, okrucieństwo. Częstym motywem baśni jest także zemsta za doznaną krzywdę lub upokorzenie. W świecie baśni zasady moralne są proste – ten, kto uczynił coś złego musi w końcu ponieść zasłużoną karę.

Baśnie japońskie, podobnie jak ich odpowiedniki w innych kulturach, dzieją się na ogół w nieokreślonym

miejscu i czasie (jedno z najczęstszych pierwszych zdań brzmi „Dawno, dawno temu, w pewnym miejscu...”). Pozostawia to słuchaczom i czytelnikom dużą swobodę interpretacji. Bohaterami baśni mogą być ludzie – bardzo często są to dziadek i babcia, zwierzęta, a także bóstwa, demony lub inne istoty rodem nie z tego świata. Pojawiają się także obdarzeni nadludzką siłą herosi, jak na przykład Momotarō (dosł. Brzoskwinowy Chłopiec), który pokonał zgraję demonów terroryzujących jego rodzinną wioskę, czy wychowany przez górską wiedźmę Kintarō (dosł. Żółty Chłopiec), do dziś niezwykle popularny w Japonii i obecny w książkach, komiksach, filmach animowanych lub grach wideo.

Większość baśni powstała w czasach, gdy łatwo można było stracić życie, a śmierć była dla ówczesnych Japończyków codziennością. Nie powinien dziwić więc fakt, że gości ona również w baśniach, których bohaterowie – zwłaszcza ci negatywni – niekiedy giną. Niektóre historie mogą też wydać się okrutne według współczesnych standardów, należy jednak pamiętać, że są odzwierciedleniem sposobu myślenia i stanu ducha ludzi sprzed wielu setek lat. Nie jest to też bynajmniej czymś wyjątkowym – wystarczy przypomnieć sobie niektóre z baśni braci Grimm. Niemniej jednak, podobnie jak w krajach Zachodu, część baśni uznana została za nieodpowiednie dla młodych ludzi, w związku z czym powstały ich nowe wersje, w których nawet negatywnym bohaterom udaje się na ogół ująć z życiem.

W niniejszym biuletynie chcielibyśmy zapoznać Państwa z przykładami najpopularniejszych i najbardziej znanych baśni i mitów japońskich. Być może pozwoli to Państwu lepiej zrozumieć Japonię, Japończyków i ich sposób patrzenia na świat.



Mnich walczący z demonem tengu

Najstarsze legendy – mitologia

Podobnie jak każda inna kultura, również dawni Japończycy starali się wytłumaczyć prawa rządzące światem za pomocą sił nadprzyrodzonych. Rdzenna religia Japonii, *shintō* (dosł. droga bogów) jest systemem politeistycznym, zakładającym istnienie niezliczonej ilości bóstw, które zamieszkują cały otaczający nas świat. Według wierzeń Japończyków, każde drzewo, każda rzeka, każdy kamień posiada swojego opiekuńczego ducha. Najstarszym tekstem religijno-historycznym, stanowiącym połączenie mitologii i kroniki dziejów państwa, jest spisane w 712 roku Kojiki (dosł. Księga Dawnych Wydarzeń).

Mit o stworzeniu Wysp Japońskich

Jak głosi Kojiki, Wyspy Japońskie zostały stworzone przez parę demiurgów – Izanagi i Izanami, przedstawicieli siódmego pokolenia bogów. Boska dwójka zstąpiła z niebios, Izanagi ujął niebiańską włócznię i zamieszał nią w bezkresnym oceanie, który pokrywał ówczesną Ziemię. Ił spadający z włóczni nagromadził się, tworząc małą wysepkę, na której Izanagi i Izanami ustawili niebiański słup i zbudowali swój pałac. Następnie okrążyli słup, każde w przeciwną stronę i połączyli się jako mąż i żona. Niestety, podczas tego rytuału Izanami odezwała się pierwsza, przez co pierworodna dwójka ich dzieci była nieudana. Bóstwa wróciły wtedy na niebiosa z prośbą o poradę. Zalecono im powtórzenie ceremonii z zastrzeżeniem, że jako pierwszy musi odezwać się Izanagi.

Drugie podejście przebiegło pomyślnie i wkrótce potem małżonkowie spłodzili ośmioro dzieci-wysp tworzących Japonię. Co ciekawe, nie było wśród nich wyspy Hokkaidō, która w momencie powstania mitu była Japończykom niemal nieznaną.

Izanagi i Izanami płodzili następnie kolejne dzieci i w ten sposób archipelag zapełniał się górami, lasami i rzekami. Niestety, rodząc bóstwo ognia, Homusubi, Izanami została śmiertelnie poparzona i odeszła do krainy ciemności, Yomi. Izanagi podążył za nią błagając, by zechciała wrócić. Izanami zgodziła się pod warunkiem, że najpierw porozmawia z duchami ciemności, a mąż nie będzie jej podglądał. Ten jednak nie dotrzymał obietnicy i w świetle pochodni zobaczył, że jej ciało się rozkłada. Przerażony tym widokiem uciekł. Rozgniewana Izanami zapowiedziała, że za karę codziennie uśmierci tysiąc ludzi. Izanagi odparł zaś, że w tej sytuacji za jego sprawą będzie się rodziło kolejne 1500. W ten sposób, choć każdego dnia ludzie umierają, jednocześnie rodzi się ich jeszcze więcej.

Główne bóstwa shintoistyczne

Po wizycie w krainie ciemności Izanagi postanowił obmyć swoje skalane ciało. Podczas ablucji narodziła się trójka najważniejszych bogów panteonu shintoistycznego. Podczas przemycania oczu powstały bogini Słońca



Izanagi i Izanami

Amaterasu (Świecąca na Niebie) oraz bóg Księżycy Tsukuyomi (Doglądający Księżycy), zaś podczas wydmuchiwania nosa – bóg burzy i wiatrów, Susanoo (Porywcy Niepohamowany Mąż). Izanagi przekazał trójce nowych dzieci władzę nad Ziemią i odszedł z tego świata.

Spośród trójki rodzeństwa, najważniejszą rolę odgrywa Amaterasu, będąca personifikacją Słońca, bez którego nie byłoby życia na Ziemi. Uważana jest także za dawczynię takich zdobyczy cywilizacji, jak rolnictwo, tkactwo, czy budownictwo. Według mitologii, Amaterasu żyła w niezbyt przyjaznych stosunkach ze swoim bratem, Susanoo, który uparcie czynił jej różne złośliwości. Pewnego razu miarka się przebrała i urażona Amaterasu zamknęła się w głębokiej pieczarze, zagradzając wejście głazem, przez co na świecie zapanowały ciemności. Pozostali bogowie postanowili wtedy wywabić ją z ukrycia. Przed jaskinią zatańczyła bogini Amenouzume, wzbudzając powszechny entuzjazm. Zaintrygowana Amaterasu wyjrzała ze swej kryjówki, a wtedy bóstwa ubłagały ją, by zechciała do nich powrócić.

Baśnie o ludziach

Dalsza część niniejszego biuletynu poświęcona będzie najbardziej znanym japońskim baśniom. Na początku przedstawimy te, w których główną rolę odgrywają ludzie. Oczywiście, jak to zwykle w baśniach bywa, są oni nierzadko obdarzeni nadludzkimi mocami oraz spotykają ich niezwykle przygody.



pomnik Urashima Tarō w Mitoyo, pref. Kagawa fot. Toto-tarou

Urashima Tarō

Jest to jedna z najstarszych opowieści japońskich, której pierwowzór pojawia się już w antologii Manyōshū (Zbiór dziesięciu tysięcy liści) z 8. wieku. Jej bohaterem jest rybak Urashima Tarō. Pewnego dnia, przechadzając się plażą, ujrzał dzieci znęcające się nad żółwiem. Bez chwili wahania uratował go, a wtedy wdzięczne zwierzę zabrało go na swoich plecach do pałacu władcy mórz na dnie oceanu. Podjęty z honorami przez córkę władcy, Otsuhime, Tarō spędził w podwodnym pałacu kilka dni. W końcu jednak zatęsknił za domem i postanowił wrócić. Wtedy księżniczka wręczyła mu bogato zdobioną szkatułkę, jednocześnie kategorycznie zabraniając kiedykolwiek ją otwierać.

Po powrocie na ląd Urashima Tarō ze zdumieniem stwierdził, że jego rodzinna wioska znacznie się zmieniła i nie mógł trafić do swojego domu. Zupełnie nie poznał też mieszkańców. W końcu spytał jednego z nich, jak

dojść do domu Urashima Tarō. „Urashima Tarō?” – odparł zapytany – „Nie znam nikogo takiego. Podobno żył tu kiedyś ktoś o tym imieniu, ale było to sto lat temu”. Urashima Tarō pojął wtedy, że choć spędził w pałacu władcy mórz zaledwie kilka dni, na lądzie minęły całe dziesięciolecia. Zrozpaczony przypomniał sobie o podarunku od Otsuhime i otworzył szkatułkę. Z wnętrza wydobył się dym i Urashima Tarō w jednej chwili stał się osiwiałym starcem. W szkatułce zamknięta była bowiem jego młodość.

Baśń o zbieraczu bambusu

Kolejna stara baśń japońska. Dawno temu, żyła sobie para starszków, którzy nie mieli dzieci. Mąż trudnił się zbieraniem bambusa. Pewnego razu znalazł pęd świecący dziwnym blaskiem. Gdy go ścinał, ze zdumieniem stwierdził, że w środku jest dziecko wielkości palca. Postanowił wraz z żoną wychować je. Od tej pory, kiedykolwiek ścinał pęd bambusa, znajdował w środku bryłkę złota, co w krótkim czasie przyniosło mu fortunę.

Dziecko z pędu bambusa w ciągu kilku miesięcy wyrosło na piękną dziewczynę, której nadano imię Kaguyahime. Z powodu niezwyklej urody o jej rękę staralo się wielu wysoko postawionych i szlachetnie urodzonych zalotników, jednak Kaguyahime konsekwentnie im odmawiała, stawiając niemożliwe do spełnienia warunki. Wreszcie jej urodą zainteresował się sam cesarz, jednak i on nie zyskał przychylności.

Latem, widząc pełnię księżyca, Kaguyahime pochmurniała i roniła łzy. Po długich namyślaniach wyznała swoim przybranym rodzicom, iż w rzeczywistości pochodzi z Księżyca i niebawem będzie musiała tam powrócić. Gdy dowiedział się o tym cesarz, rozkazał swoim wojownikom otoczyć jej dom i czekać na przybycie księżycowych ludzi. Jednak na nic się to zdało, gdyż kiedy przybyli posłańcy z Księżyca, strażnicy zostali porażeni dziwnym światłem. Kaguyahime napisała list z przeprosinami do rodziców i cesarza, po czym wsiadła do przygotowanego dla niej pojazdu i uleciała w przestworza. Przeczytawszy list, cesarz zasmucił się wielce i rozkazał swym poddanym zanieść go i spalić na szczycie góry, która jest najbliższa niebu – góry Fuji. Jego wola została wykonana, a dym z płonącego listu widać po dziś dzień.



Baśnie o zwierzętach

Częstymi bohaterami baśni japońskich są też zwierzęta. Podobnie jak w historiach z Zachodu, również w opowiadaniach rodem z Japonii na ogół zachowują się one jak ludzie, nierzadko przejawiają też inne niezwykle zdolności. Poniżej przedstawiamy dwie historie, które zna każde japońskie dziecko.

Wojna małpy i kraba

Jest to opowieść o przebiegłej małpie, którą spotyka zasłużona kara. Małpa zaproponowała krabowi wymianę ryżowej kulki *onigiri* na nasienie persymony. Krab zgodził się, po czym zasadził ziarenko, z którego wkrótce potem wyrosło drzewo obsypane owocami.

Ponieważ krab nie był w stanie samodzielnie zebrać persymon, poprosił małpę o pomoc. Ta błyskawicznie wspięła się na górę i zaczęła zjadać najdorodniejsze owoce, ani myśląc się nimi dzielić. Gdy krab upomniął się o swoją własność, małpa cisnęła weń niedojrzałym i twardym owocem. Krab zginął od uderzenia, zdążył jednak przedtem wydać na świat potomstwo, które poprzysięgło małpie zemstę. O pomoc młode kraby poprosiły swoich przyjaciół – kasztan, moździerz i pszczołę.

Krabie dzieci zaprosiły małpę do domu. Przedtem jednak kasztan ukrył się w palenisku, pszczoła w beczce z wodą, a moździerz na dachu. Gdy małpa przysunęła się do ognia, aby się ogrzać, kasztan wybuchł jej w twarz. Gdy poparzona chciała zaczerpnąć wody, użądliła ją pszczoła. Krzyżąc z bólu małpa próbowała uciec i wybiegła z domu, lecz wtedy moździerz spadł z dachu, zabijając ją na miejscu. We współczesnych wersjach baśni małpie udaje się ująć z życiem i okazuje żal za swoje czyny.

Kachi-kachi yama

Kolejna historia, której tematem jest zemsta za wyrządzone krzywdy. Dawno temu, żyła sobie para staruszków. Pewnego dnia babcia schwytała złośliwego jenota, który wyrządzał szkody na jej poletku i uwięziła z zamiarem przyrządzenia zeń zupy. Jednak przebiegły zwierzak obiecując poprawę zdołał nakłonić babcie do uwolnienia go. Odzyskawszy swobodę natychmiast zapomniał o swoim przyrzeczeniu i zatłukł staruszkę pałką. Następnie przyrządził z jej ciała zupę, sam zaś wy-



Ilustracja do „Wojny małpy i kraba”

korzystał swoje magiczne umiejętności i przybrał postać babci. Gdy dziadek wrócił do domu, przemieniony jenot nakarmił go potrawką z babci, po czym pokazał swoje prawdziwe oblicze i czmychnął do lasu.

Gdy o wszystkim dowiedział się zaprzyjaźniony ze staruszkami królik, poprzysięgł zemstę na jenocie. Kusząc szybkim zarobkiem, zaproponował wyprawę po chrust. Następnie podpalił wiązkę drewna, którą jenot niósł na plecach. W oryginalnym tekście użyte do wywołania ognia krzemienie wydają dźwięk *kachi-kachi*, stąd tytuł baśni. Królik przekonał jenota, że to tylko odgłosy ptaków, wskutek czego ten, niczego nie podejrzewając, uległ ciężkim poparzeniom.

Następnego dnia królik odwiedził obolałego jenota, proponując mu cudowną maść na poparzenia. Jenot skwapliwie przystał na propozycję królika, który ponownie go oszukał, smarując mu całe plecy pastą z ostrej papryki.

Gdy jenot wyleczył swoje rany, królik postanowił wykorzystać jego nieposkromiony apetyt, zapraszając go na ryby. Przygotował dwie łódki – mniejszą z drewna i większą z gliny. Następnie namówił jenota do zajęcia miejsca w glinianej łódce, która rzekomo mogła pomieścić więcej ryb. Po wypłynięciu na jezioro łódka z gliny zaczęła rozmiękać i nabierać wody. Tonący jenot zaczął błagać królika o pomoc, ten jednak pozostał niewzruszony i wepchnął go wiosłem pod wodę, dopełniając zemsty. Podobnie jak historia o małpie i krabach, również ta baśń została uznana za zbyt okrutną i w obecnych jej wersjach zarówno jenot, jak i babcia unikają śmierci.

Na styku dwóch światów – zwierzęta i ludzie

Podobnie jak w baśniach znanych na Zachodzie, również w japońskich ludzie często wchodzą w kontakt ze zwierzętami, które potrafią mówić ludzkim głosem i przejawiają inne cechy antropomorficzne. Nierzadko dysponują też przeróżnymi mocami magicznymi, jak na przykład zdolnością przybierania ludzkiej postaci. Czasami są przyjazne, a niekiedy wręcz przeciwnie. Ze spotkań świata ludzi i zwierząt wynikają różne nieprzewidziane i niezwykle sytuacje, o których opowiemy na tej stronie.

Wdzięczny żuraw

Jest to jedna z najbardziej znanych baśni japońskich, na podstawie której powstała między innymi sztuka teatralna oraz opera. Jej głównymi bohaterami jest para staruszków. Pewnego śnieżnego zimowego dnia, dziadek wybrał się jak zwykle do miasta sprzedawać chrust. W drodze powrotnej zauważył żurawia schwytanego we wnyki. Zrobiło mu się żal ptaka, więc go uwolnił. Jeszcze tej samej nocy, podczas śnieżycy, do domu staruszków zapukała piękna dziewczyna, prosząc o schronienie. Dziadek z babcią z radością zgodzili się, a ponieważ śnieżycy nie ustępowała, niespodziewany gość został u nich na dłużej. Dziewczyna, wdzięczna za gościnę usługiwała staruszkom, a pewnego oświadczyła, że chciałaby utkać materiał i poprosiła o zakup odpowiednich nici. Następnie, udając się do pomieszczenia z warsztatem tkackim, zabroniła komukolwiek zaglądać do środka, dopóki nie skończy. Materiały tkane przez dziewczynę były nadzwyczaj piękne, tak więc staruszkowie sprzedawali je i w krótkim czasie stali się bogaczami. Jednak ciekawość nie dawała im spokoju i pewnego razu postanowili zajrzeć do pokoju z warsztatem. Ku swojemu bezgranicznemu zdumieniu ujrzeli żurawia, który wyrwał sobie pióra, wplatając je następnie pomiędzy nici osnowy. Okazało się, iż był to ocalony wcześniej przez dziadka żuraw, który tkając piękny materiał chciał okazać swoją wdzięczność. Jednak gdy tajemnica wyszła na jaw, nie mógł dłużej przebywać pod postacią dziewczyny i odleciał, płacząc żałośnie.

O wróbelku z odciętym języczkiem

Historia ta opowiada o dziadku, który uratował od śmierci małego wróbelka i zabrał go do domu. Staruszek opieko-

wał się ptaszkiem i bardzo go polubił. Co innego babcia, z natury zła i zrzędliva kobieta. Nie znosiła zwierzątko i bez przerwy mu dokuczała. Pewnego dnia, pod nieobecność dziadka, babcia wymieniała papier w ścianie *shōji* i przygotowała do tego celu krochmal. Wróbelek zaczął go wyjadać, co strasznie rozgniewało staruszkę. Schwytawszy ptaszka, wielkimi nożycami ucięła mu język i wypędziła z domu. Gdy dziadek wrócił do domu i dowiedział, co się stało, udał się do lasu na poszukiwanie wróbelka. Po długiej wędrówce trafił do wróblowego domku, gdzie został przyjęty z wdzięcznością i honorami. Na pożegnanie wróble postawiły przed dziadkiem dwa kosze – mały i duży – i poprosiły o wybranie jednego. Dziadek, dobry i skromny człowiek, wybrał ten mniejszy. Gdy po powrocie do domu otworzył go, okazało się, iż jest pełen złotych monet i innych kosztowności. Zobaczywszy to, babcia zrugła dziadka twierdząc, że duży kosz z pewnością zawierałby jeszcze więcej cennych przedmiotów, po czym popędziła do lasu w poszukiwaniu wróblej siedziby. Mimo jej wcześniejszego zachowania została przez wróble przyjęta bardzo uprzejmie i podobnie jak dziadek, dostała do wyboru dwa kosze. Oczywiście wybrała większy z nich. Chciwość nie pozwoliła jej nawet donieść go do domu i po drodze uchyliła wieko. Wtedy z wnętrza kosza wypełzły węże, skorpiony, żaby i inne okropności. Prerażona babcia uciekła w siną dal (według jednej z wersji została pożarta przez potwory, które wyszły z kosza).



Wróbelek z odciętym języczkiem
aut. Katsushika Hokusai (18.-19. w.)

Kaidan czyli opowieści z dreszczykiem

Wśród baśni i legend japońskich szczególne miejsce zajmują opowieści zwane *kaidan*, w których występują wszelakiego rodzaju duchy, upiory, potwory i inne stworzenia rodem nie z tego świata. *Kaidan* są nadal popularne, zwłaszcza wśród młodych Japończyków, którzy lubią w ciemnym pomieszczeniu przy świetle latarki poopowiadać sobie mrozące krew w żyłach historie. Kilkanaście najslynniejszych opowiadań *Kaidan* zebrał i przedstawił Zachodowi w 1904 roku pisarz i etnolog, Lafcadio Hearn. Poniżej prezentujemy te najbardziej znane.



Ilustracja do opowiadania *Sarayashiki*
aut. Katsushika Hokusai (18.-19. w.)

Bezuchy Hōichi

Bohaterem tej opowieści jest niewidomy o imieniu Hōichi, słynny ze swojej biegłości w recytacji i grze na lutni *biwa*. Jego numerem popisowym była historia rodów Heike i Genji, a w szczególności opis bitwy pod Dannoura, miejscem ostatecznej klęski Heike.

Pewnego letniego wieczora Hōichi został wezwany przez nieznanego, który podawał się za posłańca nadzwyczaj ważnej osobistości przebywającej w pobliżu z wizytą. Gość poprosił Hōichiego o występ przed swoim panem. Ten się zgodził i odegrał swój popisowy numer przed – jak mu się zdawało – gronem dostojników i dam dworu. Słuchacze, będąc pod wielkim wrażeniem kunsztu niewidomego grajka poprosili go, by przychodził umilać im czas muzyką i recytacją przez kolejne siedem wieczorów. Jednocześnie zabroniono mu mówić o tym

komukolwiek. Hōichi przystał na te warunki, lecz jego codzienne potajemne wymykanie zaniepokoiło mnichów ze świątyni, w której mieszkał. Postanowili go śledzić i ujrzeli, jak pogrążony w transie gra przed nagrobkiem młodocianego cesarza Antoku, który zginął w bitwie pod Dannoura. Wokół Hōichiego tańczyły błędne ogniki – duchy pokonanych wojowników rodu Heike. Mnisi zabrali Hōichiego do świątyni i wyjaśnili sytuację. Następnie, by ochronić go przed złymi mocami, przeora pokrył całe jego ciało tekstem sutry oraz nakazał mu siedzieć nieruchomo i nie odpowiadać na wezwania podczas kolejnej wizyty posłańca. Niestety, zapomniał o uszach, które pozostały bez magicznej ochrony.

Następnego wieczora jak zwykle przybył posłańiec i począł nawoływać Hōichiego. Ten jednak, pomny ostróg przeora siedział w milczeniu, a święte teksty czyniły go niewidzialnym dla oczu demona. Jedyne co ujrzął, to unosząca się w powietrzu para uszu. Rozgniewany urwał je i zaniósł swemu panu w dowód, że cesarskie rozkazy zostały wykonane.

Okaleczony Hōichi z pomocą do lekarza wrócił do zdrowia. Opowieść o jego niezwykłej przygodzie stała się powszechnie znana i wkrótce wielu ludzi przybywało, aby usłyszeć jego recytację. Dzięki temu stał się bogaty, lecz już na zawsze przyłgnęło do niego miano „Bezuchy Hōichi”

Potwory żyją wśród nas – *yōkai* i miejskie legendy

Według wierzeń ludowych, japońskie góry, lasy i rzeki zamieszkane są przez wiele dziwnych i strasznych stworzeń. Można do nich zaliczyć np. złośliwe demony *tengu*, charakteryzujące się wielkim nosem, czy też wodniki *kappa* przypominające skrzyżowanie człowieka z żabą, z charakterystyczną łysinką na głowie, w której gromadzi



kappa

się woda niezbędna im do życia. W górskich ostępach można zimą spotkać przerażającą kobietę śniegu (*yuki onna*), która czyha na nieostrożnych podróżnych.

Różne potwory zamieszkują także japońskie miasta. Swego czasu popularna była miejska legenda o *kuchisake onna*, kobiecie w masce chirurgicznej, która zaczęła dzieci pytaniem „czy jestem piękna?”. Gdy ofiara potwierdzała, kobieta zdejmowała maskę, ukazując usta rozcięte od ucha do ucha, pytając „nawet teraz?”. Ci, którzy odpowiadali przecząco, mieli podobno zostać przez nią rozszarpani.

Echa baśni we współczesnym języku

O niesłabnącej popularności baśni w kulturze Japonii może świadczyć fakt, iż na ich podstawie powstały wyrażenia funkcjonujące do dziś w języku codziennym. Na przykład, po długiej nieobecności w kraju, Japończyk może mieć przejściowe problemy z przystosowaniem się do życia – nie jest na czasie z najnowszymi wydarzeniami, nie zna popularnych piosenkarzy czy programów telewizyjnych. Wtedy zwykle mówi, iż czuje się niczym Urashima Tarō, który za sprawą magii wrócił do swojej wioski po stu latach. Podobnie, energicznego i dobrze zbudowanego człowieka określa się niekiedy żartobliwie mianem Kintarō. Japońskie matki zwykle pragną, by ich pociechy rosły i rozwijały się równie zdrowo i pomyślnie, jak bajkowy siłacz.

Z baśni wywodzi się także wyrażenie *oshiri ni hi ga tsuku* (dosł. pośladki się zapalają), używane w sytuacjach działania w sytuacji braku czasu, pod ogromną presją, kiedy wszystko wali się na głowę. Jest to nawiązanie do *Kachi-kachi Yama* i jenota, któremu królik podpalił wiązkę chrustu na plecach.

Sprawdź swoją wiedzę!

1. Wymień 3 główne bóstwa panteonu shintoistycznego

- a)
- b)
- c)

2. Bezuchy Hōichi grał na:

- a) biwa
- b) shakuhachi
- c) shamisenie

3. Ile czasu spędził Urashima Tarō w pałacu władcy mórz?

- a) rok
- b) trzy miesiące
- c) kilka dni

Odpowiedzi w następnym numerze!



Kintarō mocujący się z ogromnym karpem

Odpowiedzi do quizu z poprzedniego numeru

1. odp. b – w Japonii obowiązkowe są szkoła podstawowa i gimnazjum
2. odp. c – studia licencjackie na japońskim uniwersytecie trwają 4 lata
3. trzy główne elementy życia studenckiego to: nauka, działalność w klubach i praca dorywcza



Ambasada Japonii
Wydział Informacji i Kultury
Al. Ujazdowskie 51
00-536 Warszawa

<http://www.pl.emb-japan.go.jp>
e-mail: info-cul@emb-japan.pl

