

日本のホラー文化

**Cultura de Terror Japonesa**

*Uma narrativa – múltiplos cenários*



*Lisboa*

*Dezembro, 2020*

**FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DE LISBOA**

**CURSO DE ESTUDOS ASIÁTICOS**

**CULTURA JAPONESA**

日本のホラー文化

***JAPÃO: CULTURA DE TERROR***

***UMA NARRATIVA – MÚLTIPLOS CENÁRIOS***

Trabalho apresentado à disciplina de Cultura Japonesa

**Discentes:** Cam Viana

Maria Cavaquinho

Rita Moreira Pinto

Sara Saad

1º semestre    Ano Letivo 2020/2021

Lisboa

# Índice

Introdução	4
1. Anterior ao Período Edo	6
2. Período Edo	7
2.1. Kaidan	7
2.2. Literatura: Kaidan-Shu 怪談書	9
2.3. Teatro – Kabuki	10
2.4. Arte pictórica – Ukiyo-e	12
2.5. Contexto sociocultural	15
2.5.1. Fascinação com o bizarro e o exótico – Uma fonte de entretenimento	16
2.5.2. Comentário Social	18
3. Período Moderno	20
3.1. Cinema	20
3.2. Videojogos	25
3.3. Literatura e Manga	28
4. Padrões e semelhanças	30
4.1. Comentário Social	30
4.2. Uma fonte de entretenimento	31

Palavras-Chave: kaidan, histórias japonesas bizarras, Cinema japonês, J-horror, fantasmas, yurei, yokai.

# Introdução

É possível considerar que ‘bom terror’ permite causar algo mais do que apenas um susto, é através do mesmo que se consegue entender a própria sociedade que o desenvolve.<sup>1</sup>

O terror, no seu sentido mais primitivo, surge associado principalmente ao medo da morte e ao seu impacto no dia-a-dia. É constantemente projetado na forma de monstros e espíritos, formas estas que se entendem como imagens universais, na medida em que são esculpidos por culturas e sociedades distintas nas quais emergem. O processo de evolução destas projeções verifica-se através de vários momentos históricos, de acordo com os desejos e desafios das pessoas que contam essas histórias e, também de acordo com os meios através dos quais as transmitem.<sup>2</sup>

Com a seleção e análise das produções culturais, bem como, dos respetivos contextos, o presente trabalho visa o estudo do processo cultural de terror no Japão. Procura-se apontar qualidades distintivamente japonesas, notando como uma grande variedade e diversidade de géneros de produção cultural se apresentam numa posição paralela perante a tradição de terror na sua generalidade.<sup>3</sup>

Contrariamente ao que era de esperar, os fantasmas, o ‘bizarro’, o ‘sangrento’ e o ‘cruel’ não são produto de um mundo de guerra e de violência, surgem exatamente em momentos de paz. Como Toshio Kawatake sublinha:

*In a world of war and strife, when ordinary people's lives and fortunes are at risk, no one has time to watch fictional blood tragedies; there are enough tragedies occurring in real life. But when war has receded from people's consciousness and life's preciousness has been forgotten amidst the safety and stability of everyday life, gory plays and strange tales of revenge begin to thrive, and reckless acts of folly and senseless murders intrude themselves on the real world. Such things are the products of peace; it is then when we have time in our everyday lives to spare for them, when, dulled by nihilism and boredom, feelings of profound alienation, uncertainty and distrust lurk below the surface of our consciousness.<sup>4</sup>*

---

<sup>1</sup> (Iwasaka e Toelken 1994, Capítulo introdutório)

<sup>2</sup> (Foster 2015, p.69)

<sup>3</sup> (Iwasaka e Toelken 1994, p.172)

<sup>4</sup> Citação: (Toshio 2003, p.183 )

Adicionalmente a este conceito, a temática do terror tem vindo a ser produzida e, simultaneamente, consumida por todo o Japão. Pessoas de todos os contextos sociais, tais como: poetas e outras figuras importantes, trabalhadores e outros profissionais e, populações rurais e urbanas, todos eles tiveram um papel importante na preservação dessa mesma tradição até aos dias de hoje.<sup>5</sup> Deste modo, a presente análise tem como foco as produções culturais associadas a dois períodos da história do Japão com um forte peso na cultura popular e, importantes momentos de paz pós-guerra.<sup>6</sup>

Pode-se dizer que, compreendendo o que assusta e o que assustou outrora os japoneses, é possível entender os mais profundos valores culturais da sociedade japonesa perante a multiplicidade de contextos históricos. Neste sentido, é dada especial atenção às figuras de *yōkai* e aos *Yūrei*<sup>7</sup> como são projetadas, representadas e por quem são consideradas dentro do seu período histórico. De facto, os *yōkai* e os *Yūrei* podem ser encontrados em todo o tipo de criações culturais ao longo da história Japonesa.<sup>8</sup> Todas estas produções culturais eram merecedoras de uma análise individual e mais pormenorizada, no entanto, neste trabalho será apenas apresentada uma breve explicação de cada um destes elementos culturais. Assim, é possível uma transmissão mais abrangente da continuidade e mudanças, tanto a nível da identidade como da cultura japonesa, refletidas nestas figuras.

---

<sup>5</sup> (Iwasaka e Toelken 1994, p.31)

<sup>6</sup> (Iwasaka e Toelken 1994, p.31)

<sup>7</sup> *Yōkai* são criaturas e monstros estranhos e misteriosos; *Yūrei* são espíritos, o equivalente do fantasma ocidental.

<sup>8</sup> (Foster 2015, p.38)

# 1. Anterior ao Período Edo

Como iremos inferir no próximo ponto, os *Kaidan* são talvez o elemento de mais importância para todas as redes conjunturais de produção cultural relacionada com o género de terror. Etimologicamente, o carácter para *Kai* 怪 significa ‘estranho, misterioso, raro, aparição’ e *Dan* 談, significa ‘história narrada’. Por outras palavras, *Kaidan* tem uma tradução literal para “Narrar histórias do Estranho”<sup>9</sup>. Tal como referido pelo carácter Dan, o elemento oral dos *Kaidan* é de extrema importância. O aparecimento do termo no período Edo e a sua popularidade pode ser atribuído, parcialmente, aos contadores de histórias de tempos anteriores.

Já existiam histórias semelhantes em larga circulação como *Kowai Hanashi* 怖い話 (histórias assustadoras), *Shinpiteki Hanashi* 神秘の話 (histórias misteriosas) e *Mezurashii Hanashi* 珍しい話 (histórias extraordinárias).<sup>10</sup> Todas elas narradas por contadores de histórias viajantes que as complementam com instrumentos musicais. Na tradição oral, a história era suplementada pelo narrador, através de gestos, entonações, expressões faciais e pela habilidade do mesmo de interagir espontaneamente com a audiência. Era verdadeiramente interativo e dinâmico, e personalizado a cada audiência.<sup>11</sup>

No século XVI, o desenvolvimento da economia comercial japonesa permitiu uma intensificação da comunicação, enquanto que, o crescimento da integração de uma economia nacional expôs a cultura urbana do Japão às áreas rurais e vice-versa. Foram vários os agentes populares de mudança (mercadores viajantes, artistas, viajantes, padres itinerantes), foi a sua participação que proporcionou a propagação destes ‘contos do estranho’ entre o mundo rural e os centros urbanos. As fontes destas histórias eram tão variadas como os seus agentes, desde eventos em zonas locais até textos clássicos budistas chineses. Assim, o aumento da popularidade desta vertente de entretenimento deu origem a uma procura de contadores de histórias profissionais.

Por toda a narrativa cultural já se verificava um palpitar deste género de terror. Nos períodos Heian, Kamakura e Muromachi também já era visível, no entanto, algumas histórias que se encaixam nos moldes dos *Kaidan* recebiam tratamentos literários, normalmente

---

<sup>9</sup> (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000, p.266)

<sup>10</sup> (Dutkina 2016) Nota sobre o autor: Apesar desta obra ser maioritariamente em russo pelo jornal de Estudos Asiáticos na Rússia, o seu abstrato em inglês é riquíssimo em informação de pesquisa sobre o tema em questão.

<sup>11</sup> (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000, 266)

incluídos como parte de um trabalho maior como curtas narrativas em prosa reunidas e organizadas em coleções.

Estas coleções surgem como um material didático, apresentando várias lições morais. Por conseguinte, grande parte das coletâneas foram concebidas de modo a promover princípios especificamente budistas. As mais famosas entre estas coleções são o *Nihon Ryōiki* 日本靈異記 (Histórias Miraculosas sobre retribuição cármica sobre o bom e mau no Japão, produzido entre 787 e 824 por Kyōkai) e *Konjaku Monogatari shū* *Konjaku Monogatarishū* 今昔物語集 (Coletânea de Narrativas do Agora É Passado ca. 1120).<sup>4</sup> Grande parte dos *Kaidan* e *Kaidan Shu* subsequentes tinham origem em histórias budistas com uma natureza mais didática. Envolviam elementos de karma, especialmente vinganças fantasmagóricas por más ações. Sendo estes contos budistas resultados de grande influência chinesa, em confluência com a absorção deste riquíssimo folclore, produziu-se uma peculiaridade tipicamente nacional devido aos mecanismos específicos de adaptação cultural, que tornam os *Kaidan* em fenómenos claros de cultura Japonesa na escola mundial.<sup>12</sup>

## 2. Período Edo

### 2.1. Kaidan

O período Edo (1603- 1867) trouxe mudanças colossais para a vida e cultura japonesa. Sem que sejam simplificados estes quase três séculos de Xogunato, pode-se afirmar que foi um período de relativa paz e ordem social rígida, com uma contínua tentativa de reforço por parte do governo. As cidades expandiram-se rapidamente, tornando centros urbanos (como Edo e Osaka) em locais dinâmicos de trocas e criatividade cultural. É, então, neste contexto que surge o teatro Kabuki e, também, uma indústria massiva de produção de Ukiyo-e<sup>13</sup> e publicação de inúmeras obras literárias.<sup>14</sup>

Tal como mencionado anteriormente, viajantes, comerciantes e artesãos que se encontravam em constante itinerância, facilitaram a difusão das histórias de folclore local, o

---

<sup>12</sup> (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.86-90)

<sup>13</sup> Imagens de um mundo flutuante, eram xilogravuras que retratavam inúmeras temáticas. Predominantemente ligadas ao quotidiano da população.

<sup>14</sup> (Dutkina 2016, 25-41)

que permitiu, por outro lado, a emergência de um interesse nas crenças e lendas folclóricas da antiguidade. Grande parte dos encontros em massa (competições de poesia em Renga, Haikai, as cerimônias do chá e *matsuri*) não foram exceção, integrando-se nesta temática como palco para os contadores de histórias extraordinárias e estranhas.<sup>15</sup>

O terror e as suas figuras Yōkai e Yurei floresceram durante este período de atividade cultural vibrante, tornando-se facilitada a chegada dos mesmos a novos palcos para além da literatura erudita, ou seja, no mundo da arte comercial e literatura e teatro popular. Simultaneamente manteve-se na cultura local, agora dinamizada pela possibilidade de deslocação livre por todo o país, deste modo, o Folclore e Lendas foram dinamizadas adquirindo um caráter próspero. Todas estas conjunturas acabaram por se misturar intrinsecamente, influenciando-se umas às outras.<sup>16</sup>

Foi no século XVII, em pleno período Edo, que os Kaidan 怪談 emergiram finalmente. A estabilidade deste período foi a razão para que o terror e morte se tornassem associados a guerras civis, algo que estava por isso associado ao passado. Assim, a população começa a interagir com o terror e com o ‘estranho’, estes vão ser encarados como um fenómeno de entretenimento e que fomenta a curiosidade.

A materialização desta mentalidade pode ser analisada a partir de um jogo que surgiu neste período: o Hyaku Monogatari Kaidankai 百物語怪談会 (Gathering of One Hundred Kaidan Tales). Este jogo tornou-se extremamente popular, especialmente porque existia a crença de que depois de serem contadas uma centena de histórias seria invocado um elemento estranho ou sobrenatural. Pensa-se que tenha derivado de uma prática conhecida como Hyakuza hōdan 百座法談 (One Hundred Buddhist Stories),<sup>17</sup> também se considera a possibilidade de ter sido inspirado na tradição da guerra civil durante o século XVI.<sup>18</sup>

Como o elemento principal deste novo jogo não era nem didático nem moral, mantinha-se apenas a vertente de entretenimento:

*When the number of recounted tales reach one hundred, the night will already deepen; one's consciousness deteriorates, and one becomes sleepy. The light is covered by pale-*

---

<sup>15</sup> (Dutkina 2016, 25-41)

<sup>16</sup> (Foster 2015, p.141)

<sup>17</sup> Uma prática de narrar cem contos budistas durante cem dias. Acreditavam que entre budistas se pudesse induzir milagres a partir de tal prática.

<sup>18</sup> Samurai contavam histórias assustadoras como forma de cultivar a coragem. (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.85)

*colored paper. At first there are one hundred lights [in the room] and [the room is] bright, but gradually it becomes darker and foreboding. As sleepiness creeps in, one's state of mind becomes dreamy.... The purported experience of a few prompted others to attempt their contact with the supernatural<sup>19</sup>*

## 2.2. Literatura: Kaidan-Shu 怪談書

Uma das transformações mais dramáticas na história da literatura japonesa foi a transição do período medieval (1185-1600) para o início da era moderna (1600-1867). Desta passagem nasceu uma nova literatura vernacular e sínica. Foram vários os fatores que permitiram uma hiper-difusão da produção e do consumo de livros, nomeadamente a transição dos Samurai de uma classe militar para uma classe governante; o aumento do poder económico-cultural do mundo urbano; o aumento exponencial do acesso à educação e, a presença da indústria de impressão na vanguarda cultural de Edo.<sup>20</sup>

A literatura popular, contrariamente à antiga literatura quase exclusivamente para classes eruditas, abre as suas portas a uma nova diversidade de géneros literários, especialmente géneros vernaculares. Focaram-se, essencialmente, na sociedade urbana e refletiam o lado exuberante, cómico e violento desta cultura contemporânea, novamente como uma forma de entretenimento estimulante.<sup>21</sup>

Neste contexto, refletindo a popularidade dos Kaidan orais e principalmente do jogo “Hyaku Monogatari Kaidankai”, a literatura derivada destes contos orais cresceu incessantemente. A esta conjuntura favorável adiciona-se a adoção da impressão, no início do século, tornando possível uma literatura popular que permitia à população desfrutar destes *Kaidan*, tanto oralmente como verbalmente. Deste modo, os *Kaidan* aparecem em livrarias por todo o mundo urbano de forma abundante.<sup>22</sup>

Em meados do século XVIII, os *Kaidan* alcançaram o seu pico de popularidade. Apesar disso, enquanto as histórias *Kaidan* se mantinham tão populares, o jogo das cem histórias

---

<sup>19</sup>Citado de: (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000, p.268)

<sup>20</sup> (Shirane, Suzuki e Lurie 2016, p.373)

<sup>21</sup> (Shirane, Suzuki e Lurie 2016, p.373-374)

<sup>22</sup> (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.92)

kaidan perdeu a sua relevância. Assim, no século seguinte, destacam-se os *kaidan-shu*<sup>23</sup>. Grande parte destes *kaidan-shu* tinham a sua origem em histórias budistas que integravam elementos relacionados com o *karma* e com a moralidade, mas durante o período Edo, as lições morais foram rapidamente substituídas por todos aqueles detalhes estranhos e macabros que prevalecem em tais histórias.<sup>24</sup>

De um género de terror com teor didático e moral vai transformar-se numa literatura de entretenimento. Os Kaidan-shu tiveram um longo percurso desde as suas origens religiosas e didáticas nos contos Kaidan, para o seu mais contemporâneo sentido de entretenimento. Neste sentido, deve ser realçado que a transformação não significou a exclusão completa destes elementos associados à sua origem. Um bom exemplo desta conjuntura era o Ugetsu Monogatari, uma narrativa literária de ficção que originava de um Kaidan muito simples da tradição oral. Mesmo não excluindo os elementos religiosos e didáticos, era um trabalho exemplar nesta passagem para uma literatura secular Kaidan.<sup>25</sup>

O conto Otogi Boko (Marionetas), com inspirações nos Hyaku Monogatari (Cem Contos) 白物語 (de Asai Ryoji 浅井了意) é indiscutivelmente uma das obras de maior influência para o desenvolvimento dos Kaidan, sendo considerado a origem dos Kaidan literários (os Kaidan-shu). O seu trabalho de passagem de uma obra oral para escrita conhecida como Otogi Monogatari é rico em formas poéticas. Permite, também, observar o esforço de Asai Ryoji para narrar as histórias a partir de um estilo altamente literário da prosa japonesa, ou seja, uma narrativa centrada em volta de temas fascinantes dinamizados pelo estilo de escrita.<sup>26</sup>

## 2.3. Teatro – Kabuki

Os Kaidan, que literalmente significam histórias de fantasmas, podem ser adaptados para qualquer esfera de produção cultural. Ainda que originalmente transformado para o género literário, os Kaidan rapidamente se expandiram para fora desta abordagem literária.

---

<sup>23</sup> Livros continuamente populares e que mantinham uma rápida sucessão (inclui-se o *Seiban Kaidan Jikki* 西播怪談実記 'True Records of Kaidan in the Western Parts of Harima Province', de 1754, e 諸国怪談帳 "Kaidan Notes from Various Provinces", em 1757, entre muitos outros).

<sup>24</sup> (Reider 2001, p.82)

<sup>25</sup> (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.92)

<sup>26</sup> (Reider 2001, p.88)

Começaram numerosos vínculos com outras artes e outras esferas de produção cultural, principalmente as artes pictóricas e performativas: os Ukiyo-e e o teatro Kabuki, respetivamente, que adaptaram e interpretaram estas histórias orais para os seus meios.<sup>27</sup>

Desde o século XIV, o teatro tem sido um ponto central na vida cultural japonesa, tornando-se uma tradição rica e incomparável na sua diversidade e continuidade na produção de literatura e encenação dramática. O teatro não era somente as peças em palco. Era um aspeto vibrante e estimulante da vida cultural do período Edo, em que indivíduos de diferentes origens sociais participavam. No fim do século XVIII, a explosão da literatura popular estava intensamente relacionada com os atores Kabuki. Adicionalmente, o trabalho destes artistas teve um profundo impacto na literatura, teatro, música, arte, moda e costumes contemporâneos.<sup>28</sup>

Não existe melhor maneira de explicar a presença deste género no teatro Kabuki do que dando o exemplo, do mais famoso Kaidan até hoje. Como será referido nos pontos seguintes, teve repercussões intensas em toda a cultura até ao presente, sendo importante sublinhar a sua adaptação por mais de trinta vezes na tela de cinema japonesa. A peça Yotsuya Kaidan 四谷怪談, deve a sua intensa popularidade à forma como atingiu os medos dos indivíduos, trazendo os fantasmas do Japão para fora dos templos e mansões dos aristocratas para dentro da casa de pessoas comuns que constituíam o público deste tipo de teatro, que já na sua contemporaneidade foi tão popular que foram necessárias encenações extra fora de temporada.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> (Dutkina 2016, p.25-41)

<sup>28</sup> (Shirane, Suzuki e Lurie 2016, p.376)

<sup>29</sup> Originalmente o conto foi escrito por Tsuruya Nanboku IV para uma peça de Kabuki em 1825. O conto trágico começa com Oiwa, num casamento infeliz. O seu marido, para além de um ronin e pobre, tem uma falta de moral, insensível e interesseiro. Num certo dia, Iemon conta a Oume que o seu pai havia sido morto. Ela exclama vingar o seu pai, e Iemon promete vingá-lo na condição de ela nunca pensar em fugir.

Algum tempo depois, Oiwa doente depois de dar à luz, torna Iemon ainda mais cruel sem nenhum amor pela sua mulher e criança. Coincidentemente, por perto, vivia um médico riquíssimo com uma filha chamada Oume, que adora Iemon e inveja a sua esposa Oiwa e a sua aparência.

O médico querendo ajudar a filha, envia a Oiwa uma pomada para ajudar na sua doença. A pomada queima-lhe o rosto, deixando-a gravemente marcada, mas ela não se apercebe. Iemon ao ver o seu aspeto, sente agora ainda mais repulsa e ressentimento pela sua mulher. Consequentemente, Iemon procurando por uma razão para deixar a sua mulher, paga a um amigo para, forçosamente, ter relações com Oiwa para que pudesse acusá-la de adultério. Esse amigo, no entanto, confessa a Oiwa tudo, inclusive que o seu pai foi morto pelo seu próprio marido e coloca um espelho à sua frente. Ao aperceber-se que casou com o assassino do seu pai, em horror da sua própria aparência decide confrontá-lo. Ao tentar pentear o seu cabelo para esconder o lado danificado da cara, o cabelo cai. Sendo esta a última gota para Oiwa, agarra numa espada, grita e dirige-se à porta, mas escorrega passando a espada pela sua garganta. E morre a amaldiçoar Iemon.

Iemon casa imediatamente com Oume, mas na noite de núpcias quando se vira para a sua mulher, em vez de ver Oume, vê a cara mutilada de Oiwa. Em choque ataca a com a sua espada, mas é revelado que quem acabou de matar foi a sua nova mulher. Ele foge, mas para onde quer que vá vê a cara da sua mulher, que o assombra agora como um Onryo 怨霊 (um espírito vingativo), por todo o lado.

Este Kaidan foi pensado para uma encenação na mesma peça da história dos Kanadehon chūshingura a 仮名手本忠臣蔵<sup>30</sup>. Ambas estas histórias têm temas semelhantes de vingança e honra samurai. Contudo apresentam um contraste entre si, na medida em que a primeira apresenta um grupo de Samurai moralmente decadentes do período Edo, como uma forma paródica e crítica da história dos Quarenta e Sete Ronin que celebra as virtudes dos Samurai, entre elas a lealdade, de tempos já passados.<sup>31</sup>

As histórias Kaidan eram adaptadas de forma a servir plenamente a esfera do teatro, elevando o nível da própria história. Por exemplo, o próprio palco era particularmente adequado para histórias de terror, com um grande número de alçapões (*seri*) por baixo do palco, permitindo o surgimento repentino das ‘aparições assombrosas’ surgissem.<sup>32</sup> No caso da peça Yotsuya Kaidan, as partes assombrosas foram aplicadas no momento em que Oiwa perde o cabelo e, portanto, as suas assombrações surgem como uma dramatização de todas as emoções sentidas, a favor da própria peça.<sup>33</sup>

## 2.4. Arte pictórica – Ukiyo-e

Devemos realçar que estas literaturas populares não foram entendidas para uma elite, mas de acesso a todos sem exceção, neste contexto urbano e alfabetizado. O facto de estas obras começarem a ser acompanhadas de ilustrações, graças ao novo método xilográfico, demonstra como era produzido em função de todas as populações urbanas.<sup>34</sup> Nas peças Kabuki era algo que se verificava ainda mais intensamente. Extremamente populares e de referência, foram reproduzidas no mundo flutuante das xilogravuras Ukiyo-e 浮世絵.<sup>35</sup> Podemos de facto confirmar que, com a emergência do Kabuki (o teatro de excelência das populações urbanas), eram os autores do mundo flutuante que melhor



Figura 3 Utagawa Kuniyoshi "Ator de Kabuki, 'Ichikawa Kodanji IV' como fantasma de Oiwa" (Ôta Memorial Museum of Art 2016)

<sup>30</sup> (o tesouro dos lacaios reais, popularmente conhecido como quarenta e sete Ronin)

<sup>31</sup> (Mansi 2018, p.1)

<sup>32</sup> (Balmain 2008, p.16)

<sup>33</sup> (Mansi 2018, p.27)

<sup>34</sup> (Dutkina 2016, 25-41)

<sup>35</sup> (Ôta Memorial Museum of Art 2016)

capturavam a forma visual vital para o espírito Kabuki. O período Edo testemunhou a progressão da arte dramática Kabuki que, por sua vez, permitiu o desenvolvimento de uma forte indústria de publicação. Eram produzidas cópias Ukiyo-e que funcionavam quase como cartazes para esses espetáculos. Adicionalmente, grande parte dos Ukiyo-e eram a preto e branco, assemelhando-se aos *mangás* e à literatura popular da atualidade.<sup>36</sup>

Visível na figura 3, o Ukiyo-e em destaque por parte do Ōta Memorial Museum of Art<sup>37</sup> apresenta uma bela e jovem mulher, Oiwa, que está a dançar. Observando mais atentamente, é possível notar a aparição do fantasma de Oiwa a dançar por trás da mesma com um aspeto aterrador, o seu inédito cabelo a cair e ossos salientes.<sup>38</sup> Podemos observar a partir desta criação como os mundos das artes cénicas e pictóricas interagem numa dinâmica permanente. Efetivamente, tal como todos os Ukiyo-e, o género de terror não falhava em proporcionar ao seu observador uma narrativa.

Esta esfera pictórica do mundo flutuante, tal como as outras formas de produção cultural, não eram produzidas por membros aristocráticos e eruditos, mas por artistas da cidade.<sup>39</sup> Os Kaidan, que também proliferavam durante este período vibrante de atividade cultural, encontravam novos espaços no mundo de arte comercial, literatura popular e drama. Em simultâneo, mantinha-se parte da cultura local ainda a próspera em contos e lendas.<sup>40</sup>

Seria impossível falar de Ukiyo-e inspirados em Kaidan sem referir a sua figura mais célebre: Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳 (1797–1861). Autor de muitas das ínfimas obras, muitas delas aqui referidas, representavam criaturas Yokai e Yurei com a sua brilhante imaginação, num período em que estas obras eram feitas para assustar, mas também para entreter, quando muitas vezes apresentam um palpitar de humor, sátira e até mesmo crítica.<sup>41</sup>

---

<sup>36</sup> (Varley 2000, p.197-198)

<sup>37</sup> O museu é fundado nas coleções de mais de 12 mil obras de Ukiyo-e de Seizo Ōta. É considerado um dos museus de Ukiyo-e mais importantes de sempre, pela sua imensa quantidade de obras que acompanham a evolução desta arte japonesa.

<sup>38</sup> Isto é um retrato da cena da peça de Kabuki “Manetemimasu Yotsuya no Sakigaki” (1848). A peça é uma inspiração da anteriormente referida peça “Yotsuya Kaidan”. A imagem é referente à cena final de um ato da história num sonho. A bela mulher, Oiwa aparece no sonho da personagem principal, Iemon. No entanto, quando Oiwa deixa cair a sua fachada, revela a sua forma espectral, fazendo esta cena, tanto na cena Kabuki como na sua reprodução em Ukiyo-e, por palavras do Museu “*both beautiful and horrible*”. (Ōta Memorial Museum of Art 2016)

<sup>39</sup> (Varley 2000, 197-198)

<sup>40</sup> (Foster 2015, p.85)

<sup>41</sup> (Ōta Memorial Museum of Art 2016)



Figura 4 Utagawa Kuniyoshi “Minamoto no Yorimitsu e os seus subordinados atacados pela Aranha Demônio (Minamoto Raikō kōkan tsuchigumo saku yōkai no zu)”, 1843 (Ōta Memorial Museum of Art)



Figura 5 Utagawa Kuniyoshi, "Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre 相馬の古内裏妖怪がしゃどくろと戦う大宅太郎光圀", 1843-1847. (V&A Museum)

Presente na figura 4, surge um Ukiyo-e que nos narra a história de Raikō (a dormir à direita da obra) num sono profundo dentro da toca de yōkai conhecidos como *Tsuchigumo*, que se mostram no estilo *hyakkiyagyō*.<sup>42</sup> Apesar das intenções do artista serem desconhecidas, o quadro pode ser interpretado como uma sátira ao governo Tokugawa, podendo até mesmo associar-se yōkai específicos com indivíduos específicos. Para além disso, o próprio covil da aranha pode ser uma referência à teia do controle Tokugawa. Este é, portanto, um de muitos exemplos de várias obras que procuravam, metaforicamente, demonizar os seus governadores através dos Kaidan.<sup>43</sup>

No período da sua produção da obra monumental “Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre”,<sup>44</sup> presente na figura 4. Verificou-se um declínio na popularidade dos Ukiyo-e, aproximando-nos também da Restauração Meiji com uma rápida ocidentalização da cultura. Os Samurai banidos por receio da emergência de outro Xogunato e os Ukiyo-e ameaçados pelo aparecimento da Fotografia. Tudo isto retratado de forma metafórica na obra, como pelos Tatami e as paredes de papel destruídas e rasgadas, que demonstram uma corrosão da identidade Japonesa. E o esqueleto que traspassa e penetra com grande facilidade este mundo Japonês, é simbólico das teorias Europeias de anatomia, que o próprio Kuniyoshi

<sup>42</sup> Uma horda de monstros descontrolada e incontáveis.

<sup>43</sup> (Annenberg Learner 2020)

<sup>44</sup> Ilustra o momento em que a princesa Takiyasha, filha de um pai que iniciou uma rebelião, invoca os fantasmas dos soldados caídos e os transforma os num enorme esqueleto, enquanto Oya Taro Mitsukuni, enviado pelo imperador para caçar os restantes aliados da rebelião, enfrenta o esqueleto sem medo e derrota os conspiradores. (V&A Museum s.d.)

estudou a partir dos livros holandeses de ciência. A pintura representa a decadência da arte dos Ukiyo-e, com Kuniyoshi sendo um dos últimos artistas tradicionais restantes. As linhas criadas pelas ruturas das paredes e tapetes enfatizam o movimento dramático da cena, dirigindo o olhar do visualizador para a ação da narrativa. A obra apresenta uma visão do futuro japonês e da situação social, cultural e política, incorporando aspectos característicos do movimento da arte Ukiyo-e.<sup>45</sup>

Para além de oferecer as mais conhecidas imagens do Japão urbano, o mundo flutuante apresentava também os seus espíritos, fantasmas e monstros, no fim, projeções dos medos da própria sociedade.<sup>46</sup>

## 2.5. Contexto sociocultural

Os contos do sobrenatural com elementos assombrosos sempre atraíram os humanos por todo o espaço e tempo. A fascinação com tais contos é, parcialmente, graças a uma procura de uma simulação ou um desejo presente no subconsciente para associar aos instintos mais primitivos de cada indivíduo.

No Japão Edo, cada indivíduo tinha motivos e expectativas que variam conforme a sua experiência e contexto socioeconómico, no entanto, por toda a sociedade era possível encontrar razões idênticas para o fascínio por todas estas produções culturais de terror.<sup>47</sup>

Estes medos são um sentimento universal. Os indivíduos odeiam e evitam o que lhes é desconhecido, perigoso e estranho, no entanto, é evidente que para além do medo pelo desconhecido surge curiosidade. Por vezes, até o medo de estar perto do perigo pode ser uma emoção fascinante. Talvez esta “curiosidade que ultrapassa o medo” seja a razão para a popularidade do género de terror e suspense por todo o mundo. A sociedade Edo estava também muito interessada nestes elementos assustadores/misteriosos.<sup>48</sup>

Assim, a primeira questão que devemos colocar é: como é que estas lendas e superstições se tornaram tão populares através de artistas, e se espalharam por todos os estratos sociais

---

<sup>45</sup> (Shankar 2019, Takiyasha The Witch And The Skeleton Spectre (Utagawa Kuniyoshi) Visual and Historical Analysis)

<sup>46</sup> (Balmain 2008, p.1)

<sup>47</sup> (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000)

<sup>48</sup> (Ōta Memorial Museum of Art 2016)

independentemente do estatuto, idade, género ou nível de educação associado aos consumidores?

### **2.5.1. Fascinação com o bizarro e o exótico – Uma fonte de entretenimento**

A popularidade destes estranhos contos como entretenimento foi acelerada pelo avanço da tecnologia de impressão e pela facilidade de transmissão de informações por todo o Japão, sem os quais a literatura popular dificilmente poderia ter sido criada.<sup>49</sup>

Certamente novos géneros, como o de terror encontrado nos Kaidan, refletem mudanças na vida social. Mudanças estas que levam a novas visões das experiências e diferentes discursos e comportamentos. Os Kaidan e a literatura Kaidan surgiram como uma forma específica de visualizar parte de uma realidade. Podemos partir imediatamente que a estabilidade trazida pelo período Edo fez o terror e a morte associada a guerras uma coisa do passado. Agora num período de paz, as pessoas podiam começar a ver estes fenómenos estranhos e aterrorizantes como entretenimento.<sup>50</sup>

A tremenda pressão colocada pelo Bakufu Tokugawa, principalmente para o indivíduo conformar-se com as regras rígidas de comportamento confucionista, exigia uma escapatória das responsabilidades, formas de entretenimento que funcionam como válvulas de segurança quase essenciais contra a agitação social evidente. E apesar do Xogunato manter uma segurança apertada destes pontos de fuga de descompressão, deixavam em grande medida autogovernarem-se.<sup>51</sup>

Toshio Kawatake, na sua célebre obra de referência sobre o teatro Kabuki realça um ponto que pode ser aplicado a todas as produções culturais referidas nos pontos anteriores:

*Kabuki is (...) a place of entertainment where the common people suffering under the despotism of Tokugawa military rule could laugh, cry and enjoy themselves in a world of fiction, enrich their lives through entertainment and, in turn, gain the energy to live another day.*<sup>52</sup>

De acordo com Reider, na sua Obra “Appeal of Kaidan” e “Tales of the Strange”, o interesse pelo grotesco e bizarro como fonte de entretenimento não é estranho à natureza humana. Apesar de muitas obras fazerem o uso do grotesco e do ridículo, ao contrário dos

---

<sup>49</sup> (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000)

<sup>50</sup> (Varley 2000, p. 182-183)

<sup>51</sup> (Varley 2000, p. 182-183)

<sup>52</sup> Citado de (Toshio 2003, p. 80-81)

contos sobrenaturais do passado, podemos observar muito poucos morais nas histórias que usam e abusam deste elemento caricato. A grande atração encontra-se fundamentalmente no quão estranhas as coisas podem ser, que num contexto de uma população urbana como a de Edo, fascinam as audiências. Reider realça:

*All that is ordinary, commonplace, belonging to everyday life, and recognized by all suddenly becomes meaningless, dubious and hostile. Our own world becomes an alien world. Something frightening is revealed in that which was habitual and secure. The images of Romantic grotesque usually express fear of the world and seek to inspire their reader with this fear. The sudden change or alienation of the ordinary was frightening perhaps because people were unprepared to see anything ghostly in a routine activity or place.*<sup>53</sup>

Os Kaidan não se originaram sem razão, as pessoas que viviam no Japão Edo consideravam ocorrências misteriosas estarem associadas a estruturas mundanas, como sanitas, barracas, entre outros. Os locais mais ordinários e indispensáveis tornam-se num espaço assustador, porque efetivamente este mundo paralelo do fantástico, do misterioso e imaginado, criado na própria realidade servia como uma forma de fuga desta sociedade autoritária e estrita, com reformas igualmente estritas que procuravam estabilizar e dar força ao sistema de governo militar. Esta condição justifica plenamente como se modificou a anterior conceção religiosa e didática dos contos de terror em troca de uma génese direcionada ao entretenimento.<sup>54</sup>

A atração por este exótico era intensificada pela emergência da cultura exótica, em particular Chinesa. Durante o Período Edo, os livros chineses eram elementos de uma expansão intelectual secular. Sem dúvida, isto é, devido à adoção do neo-confucionismo por parte do Xogunato Tokugawa. Para a sociedade Edo, a China desconhecida, profunda e remota, trazia uma fascinação principalmente quando os Japoneses estavam estritamente banidos de sair do Japão, a sua adoração pela China e a sua aura misteriosa tornou-se intensa. Inúmeros Kaidan apoiam esta observação, com constantes citações e referências e exemplos das fontes chinesas.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Citado de (Reider 2000, p. 271)

<sup>54</sup> (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.86-90)

<sup>55</sup> (Reider, The Appeal of "Kaidan", Tales of the Strange 2000, 275)

Mais uma vez, o desejo de terem uma forma de fuga dos alicerces meticulosos e rígidos que o governo Tokugawa transmitia, procuravam outras realidades, sendo uma delas a própria China, como um local diferente, exótico, misterioso e até por vezes fantástico.

Encontramos assim, nesta primeira parte do trabalho, como um padrão de extrema importância para a identidade Japonesa pode ser observado no cenário da Cultura de Terror Japonesa, esta procura de uma fuga, de um universo paralelo.

### **2.5.2. Comentário Social**

A maior das atrações destes Kaidan poderia ser o seu potencial para agir como um veículo literário, cénico e pictórico para fazer comentários indiretos às instituições político-sociais, usando metáforas. A razão para muitos destes autores fazerem uso do sobrenatural era meramente um pretexto para descrever coisas que nunca poderiam mencionar em termos realísticos, principalmente no período Tokugawa autoritário e até mesmo opressor.<sup>56</sup>

Já analisamos previamente esse procedimento nas obras *Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre* e *Minamoto no Yorimitsu* e os seus subordinados atacados pela Aranha Demónio, de Utagawa Kuniyoshi, que altamente criticam os problemas da sociedade do seu período.

No entanto, de todas as formas de entretenimento cultural da população urbana, nenhum foi tão crítica do mundo sociopolítico e dos morais como o mundo Kabuki, principalmente do Governo Tokugawa e do seu Bakufu, que ainda que tentasse censurar uma verdadeira e direta crítica social e política, os dramaturgos encontravam sempre outras formas de eletrificar a audiência com o seu criticismo da sociedade.<sup>57</sup>

Como apresentamos, também, anteriormente, durante o período Tokugawa, devido à transformação dos Samurai de uma classe guerreira para uma classe erudita aristocrática, começou a surgir também uma imagem degenerativa dos mesmos. Vistos por vezes como ladrões e assassinos, refletiam a sua condição financeira deteriorante. Podemos verificar como esta situação foi comentada no *Yotsuya Kaidan*, que fez uso do género de terror para apresentar essa crítica com imensa sagacidade.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> (Dutkina 2016, 26-41)

<sup>57</sup> (Shively 1955, p.1)

<sup>58</sup> (Reider, *The Appeal of "Kaidan"*, *Tales of the Strange* 2000)

Os Kaidan foram um produto das conjunturas do seu tempo, que intrinsecamente se moldaram ao longo de toda a malha cultural viva e dinâmica do período, apresentando-se como uma forma de entretenimento e ao mesmo tempo como crítica social. Devemos agora questionar-nos se estes dois papéis das histórias de terror se prolongaram na longa duração, como padrões culturais. Este mesmo padrão de uso do terror como uma ferramenta para criticar a sociedade, projetando os seus medos, vai ser como iremos ver de seguida, extremamente beneficiada.

## 3. Período Moderno

Como iremos averiguar neste capítulo, a herança deixada pelos contos Kaidan e as suas adaptações no mundo do teatro Kabuki e arte Ukiyo-e, do estranho, assustador e surrealista traspassaram até ao presente, sendo adaptados nas produções de cultura popular japonesa.<sup>59</sup>

Ao mesmo tempo, existem poucas dúvidas de que ideias e crenças ocidentais, tal como formas culturais, tiveram um impacto no Japão, especialmente durante a ocupação dos aliados no pós-guerra. Manifestando-se, como iremos analisar, na popularidade de produções com bases ocidentais, mas com um toque caracteristicamente japonês.

Abandonaram-se ideias tradicionalmente japonesas confucionistas e xintoístas, por conceitos ocidentais democráticos e modernos. Estas mudanças sociopolíticas profundas tiveram um impacto em relações sociais materiais, expressando-se na cultura estas tensões entre o pré-moderno e o moderno, de ideias comunitárias e individualistas, que se reproduzem na popularidade das produções seja dos videojogos, de mangá, mas principalmente do cinema.<sup>60</sup>

### 3.1. Cinema

Como analisamos no capítulo anterior, o terror Japonês tem duas grandes influências, primeiro, as histórias Kaidan do período Edo, que nos apresentam os *onryo*<sup>61</sup>, *yurei* e *yokai*. A segunda influência vem do teatro Kabuki, altamente estilizado e numa contínua relação com a crença no sobrenatural exposta pelos Kaidan. Estas duas influências acomodaram a experiência e o trauma gerado pela segunda guerra mundial e a consequente ocupação dos Aliados na época de 50, marcando este momento como a verdadeira génese de um terror genuinamente japonês.<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> (Reider, The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo Period 2001, p.11; 81)

<sup>60</sup> (Balmain 2008, p.12)

<sup>61</sup> Abordado anteriormente com a peça de Yotsuya Kaidan, Onryo (espírito vingativo), deve ser sempre associado juntamente com a ideia de Onnen 怨念, que sugere que quando a morte ocorre de uma forma traumática ou extremamente dolorosa, essa mesma dor e trauma transparece para a vida pós-morte, "(...) that some emotions are so strong that they can reach from beyond the grave and manipulate the human world". Coincidem também com o conceito de 'últimos pensamentos' que existe dentro da mesma ideia que o Onnen e são frequentemente apresentados como a razão para o comportamento dos antagonistas sobrenaturais ou "fantasmas", cuja intensidade dos pensamentos pode definir o objetivo da entidade, muitas vezes alimentado o seu desejo por vingança. (Pruett 2010, p.6)

<sup>62</sup> (Balmain 2008, p.16; 22; 23)

O Kabuki, que em particular foi desde cedo uma influência na cinematografia japonesa, principalmente quando temos em que o que podemos considerar como o primeiro filme japonês com um enredo era precisamente uma gravação de uma peça Kabuki, em 1899. Incluía uma batalha entre um samurai e um *yokai*. Adicionalmente a famosa história referida anteriormente *Yotsuya Kaidan*, escrita para uma peça Kabuki, foi até ao momento presente, adaptada mais de trinta vezes para a tela.<sup>63</sup>

Mas foi no fim da primeira metade do século XX, no pós-guerra, que começaram a surgir as primeiras representações de terror no cinema japonês. Tendencialmente focaram-se no drama sobrenatural. Este é o caso com o que muitos autores consideram como genuinamente o primeiro filme de terror japonês, *o Conto de Ugetsu*, de 1953. O filme baseia-se em dois *Kaidan* e foi ele que construiu os alicerces para os seguintes filmes de terror, com uma atmosfera aterradora, assombrosa e sinistra. Estes filmes usavam técnicas e mecanismos dos filmes de terror gótico do cinema ocidental, de forma a apresentar um cenário verdadeiramente japonês, no sentido em que explora meticulosamente a relação entre a população japonesa e o sobrenatural, recebendo assim o nome de *Edo-Gothic*, que perdurou entre os anos 50 e 60. Sendo alguns dos seus mais famosos filmes, *The Mansion of the Ghost Hunt* (1956), a primeira e a mais famosa versão do *Tokaido Yotsuya Kaidan* (1959) e *Jigoku* (1960). Ambos se concentravam, principalmente, na interação do mundo dos espíritos e o mundo humano, particularmente a partir dos espíritos vingativos *onryo*.<sup>64</sup>

Ainda que estes filmes fossem estabelecidos num tempo passado, refletiam medos extremamente contemporâneos. O medo de um país que transitava de um passado imperial feudal para uma forma de governo democrática, ainda com as cicatrizes da segunda guerra mundial abertas, como também explora a relação de ideias antigas que necessitavam de ser reconciliadas com uma influência de uma cultura ocidental cada vez mais invasiva. O medo da queda da tradição, presente no sistema *ie* de obrigações e deveres, que regulava as relações e harmonia da sociedade, medo do individualismo e materialismo, bem como outros elementos vistos como consequências destas imposições de valores. São projetados como medos materiais e vivos nos filmes de terror, guerras antigas fúteis substituíram os sentimentos da guerra ainda recente na tela e os espíritos de uma época já passada voltavam para assombrar.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> (Balmain 2008, p.12; 16)

<sup>64</sup> (Balmain 2008, p.31) e (McRoy 2008, p.7)

<sup>65</sup> (Balmain 2008, p.40; 53)

Surgiu também um novo medo ainda mais evidente na cultura japonesa, que não seria capaz de se apresentar pelas histórias de fantasmas, o medo da bomba nuclear. A bomba era o novo terror do século XX e exigia filmes de terror igualmente modernos. É prevalente neste período o discurso de *Hibakusha*<sup>66</sup>. Esta expressão foi usada para se referir às vítimas com ferimentos dos ataques da bomba atômica de Hiroshima e Nagasaki. Mas as feridas não foram só físicas, neste Japão derrotado, sentiam-se os efeitos sociais na consciência identitária Japonesa.<sup>67</sup>

Um novo ambicioso cineasta chamado Ishirō Honda, trouxe esse terror de uma força nuclear imparável para a tela com um dos monstros mais icônicos do cinema, Godzilla. Foi a mutação do já conhecido monstro *Yokai* pré-moderno que se tornou no símbolo para essa bomba imparável, mas também na materialização do luto por uma perda de identidade nacional com a derrota da Segunda Guerra Mundial.<sup>68</sup>

Talvez podemos remeter para o outro *Yōkai* em forma de esqueleto gigante, um século mais cedo (Figura 5), que tal como este novo monstro radioativo, representa o desvanecer da cultura e identidade tradicionalmente japonesa, que representa a ameaça de um apocalipse e a desgraça. Tal como a passada modernização com o fim forçado do *Sakoku*, também nesta modernização pós-guerra foram provocadas ainda mais problemáticas na discussão de identidade Japonesa, principalmente em perigo de serem engolidas pela individualidade ocidental.<sup>69</sup>

Apesar da principal herança deixada pelo filme ser o gênero de filmes *Daikaiju Eiga*<sup>70</sup> teve, no entanto, um impacto de uma forma mais discreta em todo o cinema de terror desta década. Filmes como *The Human Vapour* (1960) e *Matango* – *A Ilha da Morte* (1963) que se seguiram, manipulam esse terror nuclear, com base na condenação da bomba e na representação da perturbação do antigo princípio de harmonia japonesa, *Wa*, o qual caracteriza a harmonia entre o homem e a natureza, e que na sua ausência o mundo humano e natural desintegrar-se-iam. Tudo isto era conseguido usando o medo de



Figura 6 (Poster do filme *A Ilha da Morte* / *Matango* (Ishiro Honda, 1963) 2015)

<sup>66</sup> Pessoas afetadas pela explosão.

<sup>67</sup> (Balmain 2008, p.22-23)

<sup>68</sup> (McRoy 2008, p.7)

<sup>69</sup> (Balmain 2008, p.10-11; 40)

<sup>70</sup> Gênero de filme de monstros gigantes.

simulações dos efeitos da bomba atômica, como é o caso da semelhança inquietante das personagens afetadas no filme *Matango* (figura 6).<sup>71</sup>

Podemos observar todos estes géneros de cinema como uma possibilidade dos valores japoneses. Enquanto a ocupação se prolongava, mais os diretores se sentiam com menos necessidade de se apresentarem como cidadãos modernos. Finalmente, foi possível retornar ao estado tradicionalmente Japonês. Assim, com pouca surpresa, nesta década verificamos a emergência de ambas histórias de fantasmas e monstros, focando-se no conflito entre o pré-moderno e o moderno.<sup>72</sup>

Desde o fim da década de 60 até à década de 80, o Japão viu surgir uma explosão de filmes de terror em múltiplos subgéneros de terror *Pinku Eiga*. Este nasceu das leis de censura que proibiam a genitália, mas permitia quase tudo o resto, misturando elementos de suspense, terror, surrealismo e violência. Simultaneamente com um público que procurava por entretenimento em filmes mais extremos no que tocava a sexo e violência, tudo isto culminou na década de 80, com uma forte intensificação desses temas, provando-se como a era mais sangrenta e perturbante deste cinema, com filmes de pouca qualidade sci-fi que se expandiam por todo o cinema doméstico. Filmes como *Guzoo* (1986) e a série de filmes *Guinea Pig* (1985-1989) eram pesados em nudez, efeitos especiais e sangue, mas careciam do comentário social, e discutivelmente, da arte dos seus precedentes.<sup>73</sup>

Foi, no entanto, em 1989, ao contrário dos filmes da sua década, que nasceu um filme de horror corporal *cyberpunk*, no qual o corpo de um homem lentamente é substituído por eletrónicos e metal, usando as imagens chocantes dos filmes *Pinku Eiga*, fundidos com um novo medo da modernidade e perda de humanidade num mundo onde a tecnologia evolui para além do nosso controlo, intitulado “*Tetsuo – o Homem de Ferro*”. Com este filme nasceu a era de ouro do terror japonês. Seguido de filmes como *964 Pinocchio* (1991), que usando violência surreal, apresenta um comentário social subjacente sobre a capitalização da população japonesa e a fusão de serviços e economia de consumo.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> (McRoy 2008, p.8; 38-53)

<sup>72</sup> (Balmain 2008, p.25)

<sup>73</sup> (McRoy 2008, 15-49)

<sup>74</sup> (McRoy 2008, p.8)

Este tornou-se o padrão para grande parte do horror japonês contemporâneo, a procura por dissecar a sociedade japonesa e desvendar os seus problemas sociais e identitários emergentes.<sup>75</sup>

Hideo Nakata apresentou para o mundo o que é considerado um dos, senão o mais, famoso filme de terror japonês, *Ringu – O Chamado* (1998). Este filme trouxe o terror japonês de volta para as suas raízes sobrenaturais, emprestando elementos do Edo Gótico e as histórias de terror *Kaidan* e os seus espíritos vingativos *onryo*, mas adicionando-lhe um toque moderno. O *Ringu*, joga com o típico espírito vingativo de uma mulher injustiçada, encontrado em grande parte destes filmes de terror japoneses do século XXI, com cabelo preto, remetendo para as peças Kabuki, e explorando a ligação entre o nosso mundo e o pós-morte. O autor expõe um forte comentário sobre o colapso da família japonesa nuclear e um sentimento de perda de comunidade; crianças que sofrem com os divórcios dos pais, são colocadas em perigo sobrenatural, por uma mãe cuja atenção é divergida pelo seu papel na sociedade, e um pai não presente.<sup>76</sup>

O filme centra-se numa cassete que se diz amaldiçoada, visualmente culmina na morte do indivíduo sete dias após de ver o seu conteúdo, sendo a personagem principal uma repórter divorciada que inicia uma investigação sobre a cassete. A cassete personifica as ansiedades contemporâneas, de um passado reprimido que se reafirma por meio da tecnologia, e que se representa metafórica e literalmente na morte, a perda da tradição em face da modernização.<sup>77</sup>

O filme percorre a transformação da mulher como um agente de realização de desejos e fantasias como forma de escapatória e descompressão da realidade, tornando-se agora numa parte do lado negativo da modernidade, com múltiplas identidades femininas para além da dona de casa.<sup>78</sup>

O filme tornou-se internacionalmente conhecido pela sua capacidade de assustar, tornando-se num sucesso no ocidente.<sup>79</sup> Em certa medida, a sua popularidade mundial pode ser justificada, como o próprio Koji Suzuki, o autor das adaptações do filme *Ringu* para literatura, indica:

---

<sup>75</sup> (Balmain 2008, Preface X)

<sup>76</sup> (Balmain 2008, p.23; 76)

<sup>77</sup> (Balmain 2008, p.184-185)

<sup>78</sup> (Balmain 2008, p.184)

<sup>79</sup> (Balmain 2008, p.2)

*In America and Europe most horror movies tell the story of the extermination of evil spirits. Japanese horror movies end with a suggestion that the spirit still remains at large. That's because the Japanese don't regard spirits only as enemies, but as beings that coexist with this world of ours. (Suzuki, 2005 [entrevista])<sup>80</sup>*

Podemos aqui observar como um conceito tradicionalmente japonês, *Yugen*, de descrever subtilmente a profundidade das coisas, de forma a apenas se fazer uma alusão à realidade.

O uso do medo e de assustar como forma de fazer comentários sociais modernos tornou-se no padrão para os filmes de J-Horror no novo milénio. *Ju-On – o Grito* (2003) de Takashi Shimizu, mais uma vez faz uso de um espírito vingativo para expressar a sua preocupação sobre a mutação do papel feminino na sociedade. Fazendo também uso da personagem típica do terror japonês, o fantasma vingativo de uma mulher enganada devido à agressão e violência de uma personagem masculina. O assassinato da esposa e do filho de Takeo pelo mesmo, habilitam forças negativas a manifestarem-se numa maldição que de uma forma infecciosa, afeta todos os que estejam em contacto com a casa onde tudo aconteceu. Assim projetam-se os medos da violência crescente no núcleo familiar, face à transformação da natureza da família japonesa no momento de recessão, de um sistema *Ie*, para um sistema nuclear ocidental, representando-se através da casa amaldiçoada.<sup>81</sup>

Numa nota final, a crescente popularidade do J-Horror tem mantido a tradição do sobrenatural viva, continuando a posicionar-se na vanguarda do cinema de terror internacional, com filmes que evocam o medo e uma deliberada crítica social.

## 3.2. Videojogos

É quase desnecessária uma introdução ao mundo moderno Japonês de entretenimento, responsável por 60% de toda animação mundial, conhecida como Anime. Adicionalmente com os *media* de videojogos e *manga*. De uma forma generalizada, a sua influência e importância foi sentida fortemente pelo Japão, e o género de terror não foi exceção. Altamente

---

<sup>80</sup> Citado de (Pruett 2010, p.7)

<sup>81</sup> (Balmain 2008, p.47: 158)

adaptado a estes novos mecanismos de produção cultural, o terror atingiu audiências nunca antes alcançadas, e deu continuidades a padrões antes vistos tal como criou novos.<sup>82</sup>

Apesar de ter sido a série de jogos ‘*Fatal Frame*’ que iniciou a produção de jogos de terror no Japão, foi o ‘*Resident Evil*’ pela *Capcom* que a revolucionou, tornando-a naquela que conhecemos hoje em dia. Este “novo” género de terror é composto por temas assustadores, narrativas complexas, e puzzles direcionados que constituem as categorias de ‘*Survival, Action, Psychological and JumpScare Horror*’.<sup>83</sup>

Este género de videojogos pode ser dividido em vários subgéneros, tendo como principal aspeto diferenciador os seus mecanismos de *gameplay*, a forma de como o jogo é jogado, acima da história ou temas abordados, alguns com mecanismos que permitem um forte nível de imersão e dão um certo nível de realismo à própria história e forma como esta é contada. Mais concretamente, “(...) *survival horror genre is home to a wide range of styles, including first-person games, third-person games, action-oriented games, puzzle games, and even text-based games.*”<sup>84</sup>

Neste sentido, é possível verificar como inúmeros paradigmas da cultura japonesa são aqui existentes. Certamente, os *media dos* videojogos de terror encaixam-se perfeitamente na conceção da procura constante por exibir narrativas nas suas várias produções culturais. Analisa-se como o cinema japonês favorece um clima de entretenimento de terror, no entanto para um espectador passivo, mas agora nos videojogos é o jogador que participa ativamente na narrativa. As suas consequências são fruto das suas decisões e as emoções são sentidas de um modo mais pessoal e íntimo.

Desta forma, videojogos parecem remeter-nos para um ponto anteriormente explorado, os jogos do período Edo como os Cem contos, em que a busca por um contacto com espíritos servia para satisfazer uma busca por um entretenimento que estivesse mais próximo de uma emoção de perigo altamente palpitante. Com o emergir dos jogos digitais no Japão, essa conceção alcançou níveis inéditos de uma forma tipicamente japonesa, no sentido em que utilizaram mecanismos e técnicas de produção de jogos ocidentais adaptados a temas japoneses, procurando nestes jogos uma adrenalina que desperta os sentidos mais primitivos de sobrevivência dos jogadores.

---

<sup>82</sup> (Balmain 2008, p.2)

<sup>83</sup> (Pruett 2010, p.2)

<sup>84</sup> Cf. (Pruett 2010, p.2)

Estas razões podem justificar a posição do Japão como principal produtor de videojogos deste género, alcançando os mercados ocidentais, como é o caso dos Jogos ‘*Resident Evil*’ e ‘*Silent Hill*’, exemplos chave da popularidade do conteúdo Japonês no ocidente.<sup>85</sup>

Devido ao sucesso deste género no exterior, a indústria focou-se predominantemente na inclusão de elementos ocidentais nestes jogos para apelar à estéticas e temas familiares de um público estrangeiro. Mas deve ser notado que estes são tão relevantes quanto os que apresentam temas tradicionalmente Japoneses, executando enredos de inspiração em contos mais antigos e tradicionais do horror japonês, como por exemplo a inspiração em *Kaidan*, com especial atenção à criação de personagens criadas à imagem de entidades sobrenaturais que já lhes são conhecidas, como antagonistas da cultura de terror. Um bom exemplo desta influência tradicional está na definição do arquétipo do espírito vingativo, que nos remete mais uma vez para os *Onryo*.<sup>86</sup>



*Figura 7 Imagem de Biografia da personagem “Broken Neck Woman” do Video Jogo Fatal Frame 2. (Zero Wiki 2013)*

Aliás, num aspeto mais visual, a própria representação características destas figuras, flutuantes e sem pés (figura 7), parecem corresponder à norma estética das entidades fantasmagóricas na arte japonesa do período Edo (Figura 3).<sup>87</sup>

Esta busca vingativa serve não só para dar vida ao enredo e narrativa dos jogos, mas também para fazer com que o jogador sinta empatia para com esses antagonistas que são, na verdade, vítimas de mortes trágicas. É esta forma de os humanizar que os conecta com as outras formas de representação de espíritos presentes nas histórias de terror japonesas: estes espíritos penosos são espíritos que devido a emoções intensas consequentes das suas mortes trágicas se tornaram malignos, sendo eles as reais vítimas das circunstâncias das suas mortes.<sup>88</sup>

Assim, é o facto de que os antagonistas destes jogos são predominantemente femininos, inserindo-se perfeitamente nos mesmos moldes previamente observados no cinema do novo milénio de filmes como *Ringu* e *Ju-On*, de fantasmas ou entidades sobrenaturais

---

<sup>85</sup> (Pruett 2010, p.4)

<sup>86</sup> (Pruett 2010, p.6)

<sup>87</sup> (Pruett 2010, p.7)

<sup>88</sup> (Pruett 2010, p.6)

frequentemente apresentados como ‘mulheres inocentes’, que sem o sofrimento sentido aquando da sua morte, não seriam capazes de cometer os atos malignos descritos por grande parte destes jogos e filmes.

A norma social no Japão prende-se pelo internalizar da dor e problemas pessoais que possam constituir um obstáculo à harmonia natural da sociedade. Podemos retirar desta afirmação duas conclusões, primeiro, de que as mulheres experienciam esta pressão num nível completamente diferente devido ao impacto que o sexismo presente no Japão contemporâneo tem na mulher. Sendo esta dor internalizada sentida por estas mulheres transformada em fortes rancores em vida, e projetados para o pós-morte, nestes videojogos e cinema.<sup>89</sup>

A segunda conclusão que daqui podemos retirar é que esta forma de representação de figuras que internalizam a sua dor retribuindo a sua angústia agora em morte, servem como forma de descompressão para o próprio povo japonês, que se projeta e identifica com estas entidades a certo ponto.

### 3.3 Literatura e Manga

Ainda que menos vigente e insigne, a literatura e a arte japonesa trabalham igualmente para manterem forte esta tradição japonesa de terror por via dos *media* modernos. Assim, nesta última parte, propomos explorar talvez um dos mais icónicos criadores de *manga* de terror, considerado até o mestre dos mesmos, Junji Ito. Os seus trabalhos não só são um dos trabalhos mais únicos de terror japonês contemporâneo, como também são extremamente experimentalistas em termos de estilo visual e uso de uma estrutura narrativa, e no seu desafio intelectual de crítica sociocultural.<sup>90</sup>

Apresentamos um excerto do seu trabalho mais aclamado, *Uzumaki*, descrito por críticos como um trabalho extremamente dinâmico, apocalíptico ainda que deslumbrante. A história decorre numa cidade que representa uma versão microcósmica da sociedade japonesa Moderna, na qual a vida de todos os habitantes começam a ser transformadas por espirais que se fazem surgir por todos os lados, na forma de inúmeros objetos e comportamentos, apontando para um reconhecimento de necessidade de mudança cultural dos costumes

---

<sup>89</sup> (Pruett 2010, p.7)

<sup>90</sup> (McRoy 2008, 153)

japoneses modernos, que tal como as personagens escapam das espirais na cidade, também deve escapar da inércia entrópica deste vórtice de isolacionismo sociocultural.<sup>91</sup>

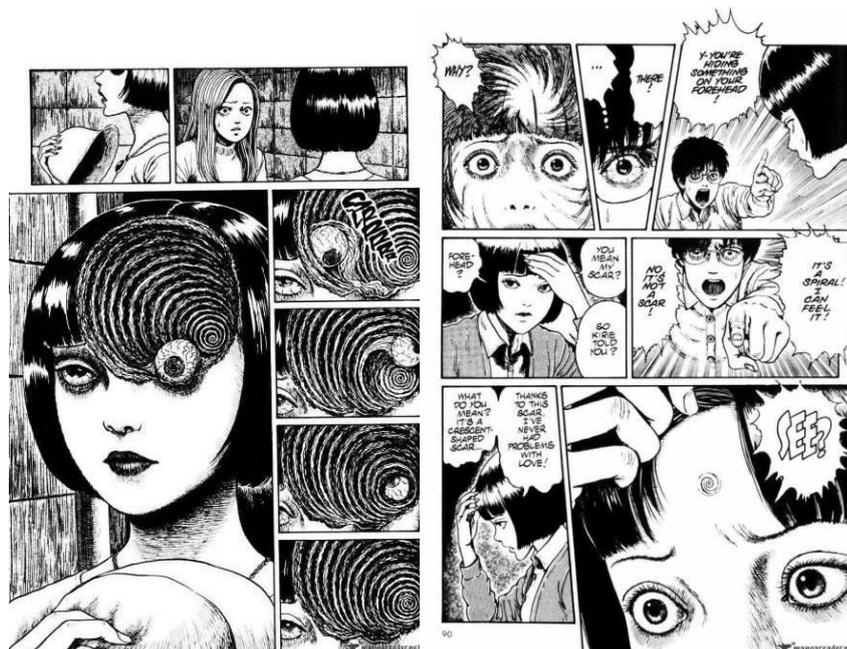


Figura 8 Excertos do manga "The Scar" Uzumaki, Junji Ito 2018

Para além da sua crítica social, as suas obras são ilustres pelo seu terror lento e que de forma gradual se apresentam perante o leitor, adaptadas perfeitamente para a tensão com o virar de cada página. Ainda mais, o autor é conhecido por conservar uma ideia de mistério, de uma simples alusão aos acontecimentos, nunca os explicando visceralmente. Podemos até dizer que tal como outras *medias* japonesas de terror, este aspeto atrai o espectador ocidental, cansado de filmes e literatura de terror que usam e abusam de *Jumpscare*s e empobrecem a história ao procurar sempre explicar as origens de forma racional e a garantirem sempre um final fechado à narrativa, em que quase sempre acabam com o protagonista a salvo.<sup>92</sup>

*Muitas vezes apresenta-nos objetos ou cenários tipicamente mundanos e insignificantes, em que geralmente não pomos muito pensamento, mas que existem comumente à nossa volta, distorcendo elementos ou detalhes para criar uma fantasia perturbadora, mas que provoca a nossa mente. Estas ideias são ilustradas de uma forma muitas vezes imprevisível, parecendo mais como sequências de sonho do que propriamente narrativas lógicas.*<sup>93</sup>

<sup>91</sup> (McRoy 2008, 153)

<sup>92</sup> (Paredes 2020)

<sup>93</sup> (Paredes 2020)

Junji manuseia conceitos anteriormente abordados traduzindo-os perfeitamente para a sua *media*. Podemos imediatamente pensar como isto define perfeitamente características também presentes no teatro Noh e outras produções japonesas do passado, que fazem uso do conceito de *Yugen*, de uma realidade profunda e complexa que não deve ser completamente analisada, mas apresentada integralmente de forma subtil e gradual.

## 4. Padrões e semelhanças

Talvez o primeiro facto que se destaca entre as várias parecenças entre estes períodos é como ambos floresceram e culminaram em períodos de paz após os dois períodos de guerra mais intensos e violentos da história do Japão, seja o período Edo de ‘paz sustentada’ após o sangrento Sengoku Jidai, seja o pós-guerra da Segunda Guerra Mundial.

### 4.1 Comentário Social

Neste sentido, como referido na parte introdutória, é bastante claro que terror só podia ser interpretado como um tema de produção cultural de entretenimento em crescimento de uma consciência identitária e social de paz, em que era possível olhar para esses passados ainda frescos nas memórias sociais, mas com uma nova perspectiva que abria porta para um comentário social. Vimos já precedentemente isso com os Kaidan como veículo literário, cénico e pictórico para fazer comentários indiretos às instituições político-sociais do Xogunato de Tokugawa autoritário e até mesmo opressor e à transformação dos Samurai de uma classe guerreira para uma classe erudita aristocrática, crescentemente degenerativa.

Manifestamente, podemos observar um uso deste terror, de forma bastante evidente na contemporaneidade, como crítica social principalmente em relação à tensão causada na identidade japonesa tradicional justaposta às novas emergentes ideias ocidentais asfixiantes nos primeiros momentos deste percurso cinematográfico.

Num segundo momento, estas críticas, principalmente a partir da década de 90, começaram-se a focar nos problemas mais profundos e complexos que se faziam surgir de uma sociedade japonesa já capitalista e “americanizada”. Uma miríade de complexas questões políticas, sociais e incluindo apreensões sobre o impacto do imperialismo cultural e militar ocidental e a luta para estabelecer uma identidade nacional japonesa distinta e coerente. Como

um componente substancial da cultura popular japonesa, os filmes de terror proporcionaram aos artistas uma avenida através da qual eles podem aplicar metáforas visuais e narrativas a fim de se envolver esteticamente uma paisagem social e cultural em rápida transformação, como é o caso do *Ringu*, *Ju-On* e até das obras de Junji Ito.

## 4.2. Uma fonte de entretenimento

A estabilidade garantida por ambos os períodos pós-guerra, seja o Bakufu Tokugawa, seja a ocupação pelos aliados, é ironicamente transmitida por este gosto pelo consumo de cultura de terror, agora num período de paz, as pessoas podiam começar a ver estes fenómenos estranhos e aterrorizantes como entretenimento e não como uma representação da realidade vivida no dia-a-dia. A tremenda pressão colocada pelo Bakufu Tokugawa e a posterior ocidentalização na década de 50, exigia uma escapatória das responsabilidades e das adversidades, formas de entretenimento que funcionavam como pontos de decompressão essencialismos contra a agitação social evidente. Observamos isso no passado, tal como agora no presente, como é de exemplo a passagem sobre a procura por excitação e arrepios com videojogos, uma adrenalina que desperta os sentidos mais primitivos de sobrevivência dos jogadores como fuga da realidade asfixiante da sociedade moderna, para um universo paralelo do fantástico.

## Conclusão

Em suma, no presente trabalho foi possível, não só observar as transformações e continuidades ao longo do percurso da temática da cultura de terror japonesa, particularmente durante o período Edo e no pós 2º Guerra Mundial, mas principalmente de forma a sobrelevar este horror como uma projeção do seu contexto histórico-social.

Adicionalmente, permitiu entender como o terror se enquadra nos vários padrões culturais. Fala-se de uma contínua relação de empréstimos culturais especiais, suportados pelo mecanismo único de adaptação cultural desenvolvido pelos japoneses. Resume-se à forma como os japoneses assimilam facilmente os elementos externos que lhes são úteis, de modo a exprimir o que entendem ser necessário. Tudo aquilo com que não se identificam é descartado, assim as condições existentes permanecem invioláveis e imutáveis, proporcionando a estabilidade óbvia dos elementos tradicionais.

Com o desenvolvimento deste trabalho, facilmente se compreende como este transplante seletivo de modelos externos para cultura japonesa acontece nos Kaidan, que tinham uma forte influência de contos chineses orais, e no presente, com a adaptação destes mesmos Kaidan à tela do cinema e videojogos tipicamente ocidentais, usando instrumentos igualmente ocidentais para o fazer. Aliás, os jogos digitais e filmes de terror japonês baseiam-se tanto nas histórias, estruturas e atuações do teatro tradicional Kabuki, como também nos mecanismos do terror ocidental. Seguindo este comportamento, os modelos emprestados são seguidos de uma reexportação para o mundo exterior de um fenómeno cultural nacional puramente japonês.

Por último, ao observar as duas figuras presentes na capa do trabalho, é possível entender claramente o *onryo* da infama lenda *Yotsuya kaidan* face a face com o igualmente infamo *onryo* do filme *ringu*. Semelhantes na sua aparência, a única diferença são os medos que procuram transmitir. A primeira, utiliza o receio real pela degradação moral da elite samurai e, a segunda como projeção do medo da tecnologia e da mutação do núcleo familiar. Desta forma, num sentido de continuação com o passado, podemos concluir que os antigos *Yurei* e *Yokai* continuam a ter uma presença na cultura contemporânea. Reforçada por indivíduos-chave da produção cultural japonesa que permitiram o respirar de uma nova vida para estas figuras, revigorando-os na imaginação popular. Em especial, a ideia de vingança fantasmagórica foi transportada para situações modernas e incorporadas no seu quotidiano, reexpressadas e reformuladas nas formas modernas dos videojogos, *manga* e, principalmente,

o cinema. Desta forma, os padrões de continuidade podem ser observados ao longo destas produções culturais, com conceitos japoneses que continuam a ser articulados nos *media* e na experiência moderna. Contiguamente, sempre em sintonia com a complexidade do contexto sociopolítico que fornece o pano de fundo para estas produções de cultura.

Atualmente, é claramente abundante por toda a cultura japonesa estas produções artísticas como o teatro kabuki, literatura, e arte, e os seus equivalentes modernos cinema, *manga* e videojogos. Apresentam-se repletas de histórias que se focam na morte, fantasmas, demónios e monstros. A morte como um tema popular presente, encontra-se em primeiro plano de muitas destas realizações que dramatizam problemas de validade duradoura na sociedade japonesa. Muitas vezes representadas por figuras que incluem emoções de fúria, vingança, obrigações e frustrações como motivações centrais nestas lendas folclóricas. Essencialmente, temas em que a morte está presente parecem impressionar o íntimo das audiências japonesas.

# Bibliografia

- Annenberg Learner. 2 de Janeiro de 2020. <https://www.learner.org/series/art-through-time-a-global-view/conflict-and-resistance/the-earth-spider-creating-monsters-in-the-mansion-of-minamoto-no-yorimitsu/> (acedido em 11 de Dezembro de 2020).
- Balmain, Colette. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008.
- Chamas, Fernando Carlos. “História 20 | Tomo XX – Narrativa 6.” Em *Konjaku Monogatarihu: Narrativas Antigas do Japão*, de Neide Hissae Nagae e Olivia Yumi Nakaema, 157-162. São Paulo: Grupo de Pesquisas de Tradução Japonês-Português USP, 2018.
- Dutkina, G.B. ““Nihon-no Kokoro” in the Mirror of Japanese Kaidan.” *Japanese Studies in Russia* (Estudos Japoneses na Rússia) 3 (2016): 25-41.
- Foster, Michael Dylan. *The Book of Yokai | Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. California: University of California Press, 2015.
- Hearn, Lafcadio. *KWAIDAN: Stories and Studies of Strange Things*. Boston: Tuttle, 1971.
- Hokusai, Katsushika. “The Mansion of the Plates (Sara yashiki).” Museum of Fine Arts Boston. *Series One Hundred Ghost Stories (Hyaku monogatari)*. Boston, 1831.
- Ito, Junji. *Uzumaki*. Hardcover. VIZ Media, 2018.
- Iwasaka, Michiko, e Barre Toelken. *Ghosts and the Japanese*. Utah: Utah State University Press, 1994.
- Kuniyoshi, Utagawa. “Onoe Kikugorō III (三代目尾上菊五郎) como fantasma de Oiwa (お岩亡霊) em Yotsuya Kaidan (四谷怪談).” Lyon Collection. *Japanese Woodblock Prints*. Waseda University, Tóquio, 1836.
- Mansi, Rachele. “Tōkaidō Yotsuya kaidan’s Oiwa: Analysis of a kabuki vengeful ghost.” *MA Thesis*. Leiden: Leiden University, 2018.
- Matsuyama, Hiroko. *Patternz*. 24 de Julho de 2017. [https://www.patternz.jp/onryo-japanese-vengeful-spirits/#ghost\\_mask](https://www.patternz.jp/onryo-japanese-vengeful-spirits/#ghost_mask) (acedido em 27 de Novembro de 2020).
- McRoy, Jay. *Nightmare Japan Contemporary Japanese Horror Cinema*. New York: Rodopi B.V , 2008.
- Ōta Memorial Museum of Art. *Scary Pictures of Ukiyo-e*. 2 de Agosto de 2016. <http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/scary-pictures-ukiyo-e> (acedido em 4 de Dezembro de 2020).
- Paredes, Inês. *Junji Ito - O horror do mundano*. 28 de Outubro de 2020. <https://ptanime.com/junji-ito-o-horror-no-mundano/> (acedido em 1 de Dezembro de 2020).
- “Poster do filme A Ilha da Morte | Matango (Ishiro Honda, 1963).” *Movie Posters*. 25 de Julho de 2015. <https://movieposters.ha.com/itm/movie-posters/horror/attack-of-the-mushroom-people-toho-1963-japanese-b2-20-x-29-original-title-matango/a/7109-87254.s> (acedido em 16 de Dezembro de 2020).
- Pruett, Chris. “The Anthropology of Fear: Learning About Japan.” *Loading...* 4, nº N6 - Special Issue (2010).
- Reider, Noriko T. “The Appeal of “Kaidan”, Tales of the Strange.” Editado por Nanzan University. *Asian Folklore Studies* 59, nº 2 (2000): 265-283.
- Reider, Noriko T. “The Emergence of Kaidan-shu | The Collection of Tales of the Strange and Mysterious in the Edo

- Period.” *Asian Folklore Studies*, 2001: 79—99.
- Shankar, Nandini. *Takiyasha The Witch And The Skeleton Spectre (Utagawa Kuniyoshi) Visual and Historical Analysis*. 18 de Janeiro de 2019. <https://www.behance.net/gallery/75040769/Utagawa-Kuniyoshi-Ukiyo-e-Visual-Historical-Analysis> (acedido em 5 de Dezembro de 2020).
- Shikibu, Murasaki. *The Tale of Genji*. Traduzido por Kencho Suematsu. Singapore: Tuttle Publishing, 1974.
- Shirane, Haruo, Tomi Suzuki, e David Lurie. *The Cambridge History of Japanese Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- Shively, Donald H. “Bakufu Versus Kabuki.” *Harvard Journal of Asiatic Studies* (Harvard-Yenching Institute) 18, n° 3/4 (Dezembro 1955): 326-356.
- The Film Blog. *The Film Blog*. 19 de Outubro de 2018. <https://thefilm.blog/2018/10/19/ringu-review/> (acedido em 10 de Dezembro de 2020).
- Toshio, Kawatake. *KABUKI: Baroque Fusion of the Arts*. Traduzido por Frank Connell Hoff e Jean Connell Hoff. Tóqui: The International House of Japan, 2003.
- V&A Museum. *Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre*. s.d. <https://collections.vam.ac.uk/item/O73119/takiyasha-the-witch-and-the-triptych-utagawa-kuniyoshi/> (acedido em 4 de Dezembro de 2020).
- Varley, Paul. *Japanese Culture*. Hawaii : University of Hawaii Press, 2000.
- Zero Wiki. *Zero Wiki*. 16 de Abril de 2013. [http://bcl.rpen.us/zerowiki/index.php?title=File:Broken\\_Neck\\_Woman\\_Bio.jpg](http://bcl.rpen.us/zerowiki/index.php?title=File:Broken_Neck_Woman_Bio.jpg) (acedido em 14 de Dezembro de 2020).

# Lista de figuras

- Figura 1 Cena do popular filme Ringu. <https://thefilm.blog/2018/10/19/ringu-review/> ..... 1
- Figura 2 Ukiyo-e de Onoe Kikugorō III (三代目尾上菊五郎) a interpretar Oiwa (お岩亡霊) na peça Kabuki Yotsuya Kaidan (四谷怪談), por Utagawa Kuniyoshi. Fonte: <https://woodblockprints.org/index.php/Detail/objects/459> ..... 1
- Figura 3 Utagawa Kuniyoshi "Ator de Kabuki, 'Ichikawa Kodanji IV' como fantasma de Oiwa" (Ōta Memorial Museum of Art 2016) ..... 12
- Figura 4 Utagawa Kuniyoshi "Minamoto no Yorimitsu e os seus subordinados atacados pela Aranha Demónio (Minamoto Raikō kōkan tsuchigumo saku yōkai no zu)", 1843 (Ōta Memorial Museum of Art)..... 14
- Figura 5 Utagawa Kuniyoshi, "Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre相馬の古内裏妖怪がしゃどくろと戦う大宅太郎光圀", 1843-1847. (V&A Museum)..... 14
- Figura 6 (Poster do filme A Ilha da Morte | Matango (Ishiro Honda, 1963) 2015)..... 22
- Figura 7 Imagem de Biografia da personagem "Broken Neck Woman" do Video Jogo Fatal Frame 2. (Zero Wiki 2013) .....27
- Figura 8 Excertos do manga "The Scar" Uzumaki, Junji Ito 2018. ....29