



ETNOGRAFISKA MUSEET
STATENS MUSEER FÖR VÄRLDSKULTUR

YOKAI

SAMMANFATTNING AV UTSTÄLLNINGEN

Grundskola åk 4-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena Svenska, Bild, Religion och Historia

Vägledning för lärare att genomföra en egen visning med sin klass

Introduktion

Denna vägledning och sammanfattning av utställningen Yokai på Etnografiska museet i Stockholm kan användas av dig som lärare när du på egen hand leder runt dina elever i utställningen och berättar om det som visas. I lärarhandledningen för egen ledning-grupper finner du arbetsuppgifter och övningar som lärare och elever kan använda sig av i samband med museibesöket. Använd ett axplock av sammanfattningens innehåll under din visning.

Inled din visning vid introduktionsskylten utanför utställningens dörrar med att presentera utställningens grundläggande innehåll.

Kom, träd in genom dessa portar. Lämna verkligheten bakom dig en stund, och kliv in i berättelsen om Yokai – Japanska väsen.

Yokai är förklaringen till det oförklarliga. Till allt märkligt och oförutsett, till det som skrämmar och skapar spänning. Yokai finns överallt omkring oss.

Många yokai är mycket gamla. En del av dem har levt i över tusen år, andra är kanske inte äldre än du. Om du skymtar något märkligt och överkligt, om du hör ljud och känner en närvaro du inte kan se, då är det yokai.

Yokai är lynniga och ändrar ofta form. De kan vara lekfulla, busiga och ställa till med spratt. Ibland är de hjälpsamma, till och med beskyddande, men de kan också vara dödligt farliga.

Yokai finns där du minst anar det, i prång och vrår dit ljuset inte når. I de storslagna bergen och i de djupa haven, eller i glappet mellan tåget och perrongen.

Välkommen in i yokaivärlden, men vandra varsamt!



INTRODUKTIONSRUMMET

Gå över bron och stanna till höger vid väggen för fortsatt introduktion.

Om du vaknar upp mitt i natten av oförklarliga ljud eller av en märklig dröm – då kan det ha varit en yokai som väckt dig.

Yōkai är en central del av japansk folklöre och dess rötter sträcker sig långt bak i tiden. De var ursprungligen förklaringar till underliga fenomen, olustiga känslor eller märkliga drömmar. Yōkai fungerade som varningar till människor om farorna i den oländiga och dramatiska naturen runt om i Japan. Berättelserna om och bilderna av yōkai har legat till grund för många av dagens manga och anime.

Det finns ingen tydlig eller ensidig definition av yōkai. Ordet yōkai är uppbyggt av två japanska tecken. Det ena betyder attraktiv, förtrollande och katastrof och det andra står för mystik och förundran. Yōkai är inte alltid varelser med namn eller fysiska kroppar utan de kan anta vilken form som helst.

De senaste åren har intresset för yōkai ökat explosionsartat, främst genom populärkultur som manga och anime. I dess spår har en boom av yōkai-utställningar öppnat runt om i världen. I Sverige läser barn och unga manga, spelar Nintendospel och ser storsäljande animefilmer - efter att ha ätit en skål med ramen.



YOKAIER OCH DESS HISTORISKA BAKGRUND

Stanna vid utställningsskyltarna och visa dess olika bilder.

Japansk folklöre är fylld av spöken, demoner, konstiga varelser, djur med magiska krafter och onda andar; mystiska riken där människor och övernaturliga varelser bor sida vid sida. Vissa yōkai är monstruösa, andra tar form av människor eller djur, och många är föremål som har kommit till liv. Sådana mystiska varelser tillför rikedom och förundran till det dagliga livet och hjälper till att förklara ovanliga händelser och upplevelser.

Edo-periodens konstnärer var mästare i att skildra dessa bisarra berättelser. Bland dem kan nämnas *Hokusai*, *Kuniyoshi*, *Kyosai*, *Yoshitoshi*, *Sekien*, *Kunisada* och många fler. Konstnärerna skapade yōkai-konst med både humor och skräck, vilken snabbt blev populär underhållning.

Edo-perioden (1603–1867) brukar beskrivas som en lång fredsperiod då Japan slöt sig från omvärlden, och konst och kultur blomstrade. Meijirestaurationen 1867–1868 förändrade allt.

Tokugawa-shogunatet störtades och makten låg nu hos kejsaren och en liten grupp politiker. Konsekvenserna av Meijirestaurationen var djupgående och inledde världshistoriens snabbaste modernisering av ett i det närmaste feodalt samhälle.

Under den kommande *Meiji-perioden* (1868–1912) byggdes industrin ut, styrelseskicket förändrades och militären moderniserades. Samuraj-kulturen avskaffades, och konstnärlig smak och kulturella värderingar förändrades. Det moderna Japan skulle växa fram, och man såg yōkai och vidskeplighet som ett hinder för utvecklingen. Trots detta levde yōkai vidare, om än mer lågmält, i olika delar av Japan där man fortfarande trodde på övernaturliga varelser och mystiska krafter. De senaste åren har intresset för yōkai ökat explosionsartat. En boom av yōkai-utställningar runt om i Japan och övriga världen har haft stora framgångar, och varit mycket populära och välbesökta. Detta yōkai-intresse har framför allt skapats genom populärkultur som manga och anime. *Gegege no Kitarō*, *Yōkai Watch* och *Demon Slayer*, är några av de mest populära manga och anime-serierna idag. Berättelserna och figurerna i dessa serier bygger på yōkai och japansk folklöre, och dessa djupgående historiskt kulturella rötter vill vi lyfta fram i utställningen. Vi vill ge en bakgrund till dessa populärkulturella uttryck och samtidigt lyfta fram yōkai, som återigen är ett mycket älskat fenomen i Japan.

Yōkai var ursprungligen tänkt som "förklaringar" till oförklarliga fenomen, det handlade inte så mycket om hur en yōkai såg ut, utan mer vad de orsakade. Genom mänsklighetens historia har det berättats om konstiga händelser som trotsar rationella förklaringar – personer som går igen, iakttagelser av konstiga varelser, oförklarliga röster som hörs när ingen är i närheten, konstiga ljus, ljud, rörelser och skuggor som glimtar förbi, och sedan inte syns – händelser som skapar oro och rädsla.

Japansk folklöre menar att orsaken bakom dessa märkliga fenomen är yōkai. Yōkai var företeelser man stötte på i naturen; berg, floder eller hav – miljöer som inte var under mänsklig kontroll. Yōkai fungerade som varningar till människor om farorna i den oländiga och dramatiska naturen runt om i Japan. Under Edo-perioden var folket som bodde på landsbygden utelämnade till naturens krafter, medan stadsbor levde utanför naturen. Deras rädsla för naturen avtog därför, och det gjorde även deras rädsla för yōkai, som istället blev mer och mer underhållning. Yōkai-kulturens rötter sträcker sig långt tillbaka i tiden, och upplevde en guldålder

under framför allt Edo-perioden (1603–1868) då yōkai förvandlades från obehagliga och skräckfyllda upplevelser till underhållning och konst. Toriyama Sekien var en konstnär som bidrog starkt till detta. I slutet av 1700-talet skapade Toriyama Sekien ett slags poetiskt uppslagsverk över yōkai, hämtade både från den traditionella folktron, men också några egenkomponerade yōkai. I Sekiens encyklopedi blev dessa diffusa varelser och väsen förkroppsligade och fick distinkta utseenden. Det gick att sätta namn på dem, vilket gjorde dem identifierbara och klassificerbara, ungefär på samma sätt som moderna Pokémon-figurer. Det finns alltså en fauna av yōkai. Det är en encyklopedi som inspirerat Pokemon, Naruto och många fler inom populärkulturen. Populära yōkai är exempelvis Kappa, Tanuki, Ketsune, KasaObake, Tengu, katthäxor och niosvansade rävar, men även Kaiju (mystiska monster) kan sägas ingå i "The world of Yōkai"

Självva ordet yōkai har en lång historia i Japan, men det blev flitigt använt först under Meijiperioden (1868–1912) tack vare Inoue Enryōs (1858–1919), en filosof och pedagog. Inoue Enryōs ville avmystifiera yōkai och menade att vidskepelse inte hörde hemma i ett modernt Japan, och att bortom alla historier och all vidskepelse fanns det ändå något verkligt och genuint. Han grundade ämnet yōkaistudier; yōkaigaku. Under slutet av 1960-talet populariserades ordet yōkai återigen, genom mangakonstnären Mizuki Shigeru (1922–2015). Hans folklörebaserade serie Gegege no Kitarō debuterade som en anime 1968, vilket utlöste en modefluga som introducerade konceptet yōkai genom populära karaktärer för ett stort antal unga japaner. Mizuki Shigeru, som också är känd för sin folklivsforskning, menar att det finns omkring tusen olika arter av yōkai, men om man begränsar det till de yōkai som har förekommit på bilder, och som det finns mer information om, så är det ungefär fyrahundra olika arter. Att notera är att yōkai även förekommer i andra östasiatiska länders kulturer, så som Kina och Korea.

Ordet "yōkai" är ett låneord från kinesiska "yaoguai". Kina har genom senaste årtusendet influerat hela den östasiatiska kulturen. Mytologi

och folklöre kommer ofta ursprungligen från Kina, för att sedan dyka upp i olika versioner och tolkningar i andra asiatiska länder.

I det första utställningsområdet möter vi ett urval yōkai. Konstnärer vi träffar är Hokusai, Kuniyoshi, Sekien, Kyosai och många fler. I denna del av utställningen är den visuella miljön inspirerad av det traditionella Japan, en by under Edo-perioden då yōkai-kulturen blomstrade. Mörka gränder mellan husväggar ger en 12 naturlig hemvist åt våra yōkai och yūrei av alla slag. Denna del av utställningen är mörk och suggestiv, med vindlande gångar där man leds in mellan olika stationer, skrymslen och vrår. Även om dekoren är som att kliva in i en samuraj-film, så är de tekniska lösningarna i framkant och överraskar besökarna med visuella upplevelser och interaktivitet. I övergången mellan dåtid och nutid möter vi Yurei-japanska spöken, här berättas klassiska spökhistorier, vi ser de kvinnliga spöken ta plats både Edo-periodens rullmålningar, men också Jhorror filmernas mest kända scener, och slutligen som förvridna gestalter i Junji Ito's skräckfyllda manga.

Olika yokaier:



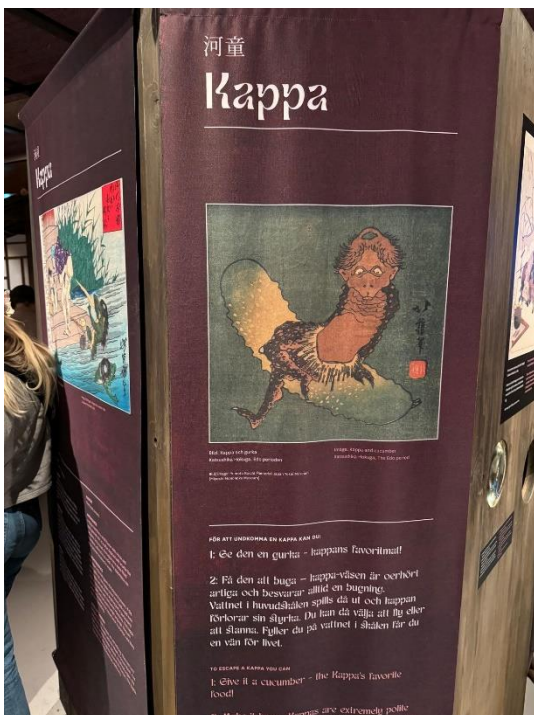
Kitsune – den japanska rödräven som en lurig yokai som kan klä ut sig och ta olika former.

CREEPY OCH CUTE – YOKAIS KONSTSKATTER

Fortsätt fram till hörnet till vänster där montrar av föremål finns. Missa inte netsukefigurerna, yokaernas bröllop och samurajhjälmarna med en bläckfisk på.



Oni – demoner från japansk shintoism.



Kappa – vattenlevande och grodliknande yoka som kan dra ner folk under ytan och dränka dem.



Under Edo-perioden levde rädslan för de konstiga och oförklarliga yōkai sida vid sida med synen på yōkai som söta och vänliga invånare i grannskapet. Träsnitten gjorde det möjligt för vem som helst att skaffa yōkai-bilder billigt och yōkai blev snart något bekant och underhållande, även om det fortfarande kunde vara läskigt och rysligt. Skildringarna i bildrullarna och träsnitten kunde ofta vara humoristiska och mycket charmiga. Rädslan försvann mer och mer, och bilderna blev sötare och sötare. Den växande populariteten gjorde att yōkai började dyka upp i kimonomönster, netsuke-skulpturer, och kortspel både för barn och vuxna. Det som är unikt för yōkai-kulturen är just alla dessa olika skepnader och former. Det är denna rikedom i fantasi och variationer som gör att yōkai har blivit ett fenomen och ett kännetecken för just Japan, jämfört med andra kulturer



Det finns nu ett torg att gå till med olika avdelningar att upptäcka utifrån intresse – antingen att du som lärare fortsätter visa runt eller att eleverna fortsätter utforska själva utifrån olika arbetsuppgifter.

Spöken

BF-rummet/J-horror/urbana myter/toaletten

Mangarummen

Nordiska väsen

Terummet (som ett bibliotek)

Yokaier i spelvärlden

Tre olika rum med filmvisning. Bland annat ett med filmvisning av tre klassiska spökhistorier.

Utmed vänstersidan belyses

YÛREI OCH JAPANSKA SPÖKEN

En viktig del av den bredare tolkningen av yōkai-kulturen utgörs av yūrei, eller japanska spöken. Många blandar ihop yōkai med yūrei, men en definition är att yūrei är någon, medan yōkai är något. "Yūrei är yōkai.

Edo-periodens kaidan-shu blandade fritt spöke- och monsterhistorier. Sällskapsspelet Hyakumonogatari Kaidankai inkluderade alltid oförklarliga berättelser av alla slag, utan någon skillnad mellan yūrei och yōkai. De var alla bara "konstiga berättelser".

Under Edo-perioden och även ännu längre tillbaka i tiden var det svårt att särskilja yōkai och yūrei. Begreppens betydelse verkar förändras. I den mer moderna eran, som är påverkad av manga, används yōkai som karaktärer i serier. De har distinkta personligheter och komplexa motiv, medan yūrei behandlas som något helt annat, då de härrör från efterlivet

Definitionerna av yūrei och yōkai har förändrats under århundradena och kommer att fortsätta att förändras i framtiden - förändring är dess kärna. Yūrei beskrivs ofta som japanska spöken som kan vara drivna av känslor, så som hämnd och svartsjuka. De har inte sällan en egen historia eller händelse, de är alltså "personliga" spöken. De flesta yūrei är farliga för de levande, även om de själva ofta porträtterats som tragiska offer. Yūrei utgör en mycket populär motivvärld, framför allt under Edo- och Meiji-perioderna vars träsnitt starkt har influerat dagens populärkultur, både i Japan och i västvärlden.

Rötterna till japansk skräck kan spåras till kaidan, traditionella spökhistorier som är underhållande men som också innehåller moraliska budskap. Dessa populära historier skildras ofta i träsnitt och målningar, men förekommer också ofta inom i kabuki-teatern. De klassiska japanska spökhistorierna har på många sätt influerat japansk samtidskonst och populärkultur. Definitionen av yūrei har förändrats över tid, både kopplat till tidsperiod och till specifika berättelser. I det forntida Japan var yūrei osynliga och formlösa. Den rådande bilden av yūrei idag går tillbaka till Edo-perioden (1603–1868). Det är ofta ett blekt ansikte med trassligt svart hår, vit begravningskimono och utan fötter.

Yūrei är framför allt andarna från personer som dött en våldsam död, och därmed dör med en stark önskan om hämnd. För att förstå relationen mellan Japan och dess spöken måste man också förstå förhållandet som japanerna har med sina framlidna anhöriga. De religiösa traditionerna som finns inom buddismen påverkar starkt människors idéer om de döda och om efterlivet.

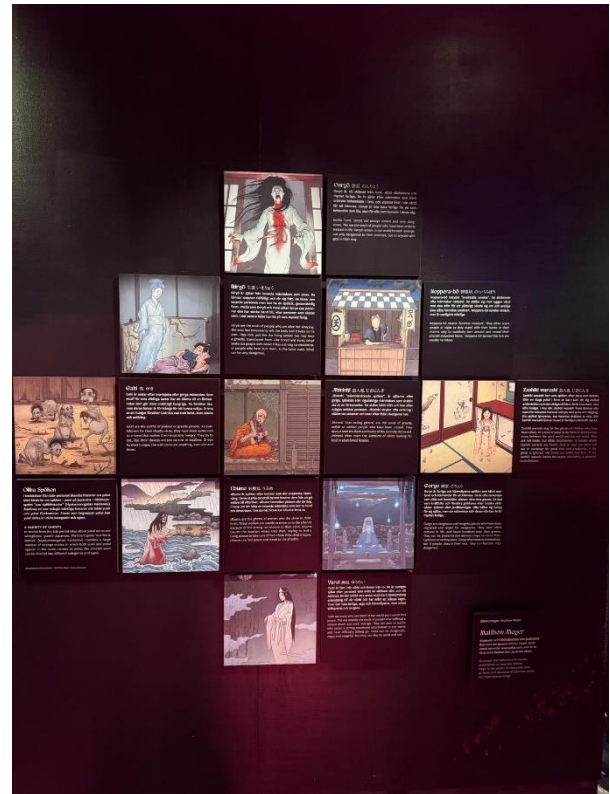
Yūrei är en del av trosföreställningen att människor bär en ande eller själ inom sig, vilken frigörs när döden inträffar. Yūrei är alltså en slags övernaturlig kraft.



KAIDAN OCH YŪREI – JAPANSKA SPÖKEN

Från yōkai-världen tar vi oss vidare in till kaidan och de klassiska spökhistorierna. Utställningsberättelsen första del börjar i yōkai-världen, för att sedan leda oss vidare in i Kaidans spökliga berättelser och gastkramande yūrei, Japans ruskigaste spöken. Dessa fenomen kommer att ta gemensamt avstamp i japansk folklöre och traditioner, med Japans historia som bakgrund, framför allt Edo- och Meiji-perioden, men vi blickar även längre tillbaka i tiden.

I ett av filmrummen får vi se och lyssna till tre klassiska spökhistorier. Hokusai har illustrerat några av dessa spökhistorier och några av hans mest kända motiv gestaltas genom animerade projektioner.



Intill finns fler spökhistorier bildmässigt gestaltade och de flesta spökena är kvinnor!



BF-RUMMET/J-HORROR/TOALETTEN/URBANA MYTER

Denna del av utställningen ÄR så läskig att vi behöver skilja ut den och markera att man går in här på egen risk. Vi kallar den för BF-rummet (barnförbjudet) - ett rum med så rysliga bilder och filmklipp att vi behöver sätta en åldersgräns.



I BF-rummet möter de gamla klassiska spökena från Edo-perioden de moderna myterna och legenderna som är högst levande i dagens Japan.

Spöken som Oiwa och Okiku möter de numera moderna klassikerna i form av nutida kvinnliga spöken från filmer som Ringu och Ju-On: The Grudge. Här gestaltas också några av de mer kända moderna spökhistorierna, vilka ofta utspelar sig på allmänna toaletter; som Hanako-San, Akaname och Kashima Reiko. Även Juni Itos horror-manga med förvrängda kroppar dyker upp i denna del.

MANGARUMMEN

Det finns många olika former av manga och anime – tecknade japanska serier och animerade filmer; humoristiska, samhällskritiska, skräck och action. Det kan vara allt från dramaserier till mörka komedier. De kan vara väldigt olika och rikta sig till olika målgrupper. I denna utställning fokuserar vi på serier med en tydlig koppling till yōkai. En del av serierna hämtar inspiration från den traditionella yōkai-kulturen, men de behöver inte innebära att figurerna alltid är skrämmande, utan de kan också vara både gulliga och busiga.

Sedan finns andra serier som fokuserar på skräck och olika sorters övernaturliga monster, vilka kan beskrivas som moderna tolkningar av yōkai. Dessa skrämmande övernaturligheter kan kopplas till fenomen och uttryck som associeras till yōkai. Här får vi träffa flera manga artister, intervjuer filmade i Japan 2023, där de berättar om sin relation till Yokai och om sitt arbete som manga artister. Vi får också se exempel på deras mangaserier, allt i olika manga-moduler med manga-serier, manga-böcker och fördjupande video-klipp.

TERUMMET (SOM ETT BIBLIOTEK)

Här kan eleverna slå sig ner och läsa i japanska mangaserier. Obs! Ta av er skorna!

NORDISK FOLKTRO



Avdelning där illustratören Johan Egerkrans har gjort teckningar av såväl yokaier som nordiska väsen. Jämför dem! Hur lika är näcken och kappa?



YOKAI I SPELVÄRLDEN

Yōkai i dagens Japan

Nu är yōkai populärare än någonsin. Varje år öppnar nya utställningar på temat på olika museum i Japan och runt om i världen. Yōkai som länge levtt undanskymt har nu kommit fram i dagsljus och mött en ny publik. Fenomenet yōkai är mer än bara underhållning, yōkai-kulturen är inte en relik från det förflutna och går inte separera den från den moderna kulturen, utan fortsätter att utvecklas och blomstra. Alla som studerar japansk kultur och historia möter yōkai; man skulle kunna säga att yōkai är en förutsättning för att få en djupare förståelse för japansk kultur och historia i sin helhet. Denna del av utställningen är öppen, ljus och i glada färger, inspirerad av den brokiga och lekfulla manga och anime-världen och det moderna Japan med sina sprakande neon-skyltar och enorma reklampelare.

Vad är orsaken bakom yōkai-boomen? Vad är yōkai idag? Var finns yōkai? Var hittar man dem, och varför?

Sedan 1990-talet talar man om en ny yōkai-boom i Japan, och varje år öppnar nya utställningar på temat på olika museum i Japan och runt om i världen. Både inom folklöre, anime, manga, tvspel - ja, överallt inom populärkulturen stöter man på yōkai. Men fenomenet yōkai är mer än bara underhållning. yōkai-kulturen är inte en relik från det förflutna, och går därför inte separera från den moderna kulturen som fortsätter att utvecklas och

blomstra. Alla som studerar japansk kultur och historia möter yōkai.

Man skulle kunna säga att yōkai är en förutsättning för att få en djupare förståelse för japansk kultur och historia i sin helhet. I utställningen möter vi karaktärer och figurer ur olika manga- och animeserier, och kan jämföra dem med de yōkai och övernaturliga fenomen som vi mött i utställningens första, mer traditionella del. Vi har till exempel lärt känna Tanuki. Många tror att Tanuki är en tvättbjörn, men det är snarare en mårhund med olika lustiga egenskaper.

Genom att förstå vad Tanuki är, kan vi också förstå varför Super Mario klär ut sig i tanukikostym. När Super Mario blir Tanooki Mario får han även en tanuki-yōkais magiska krafter.

Vi kan även känna igen flera olika yōkai i exempelvis Pokémon, Naruto och andra mycket kända manga- och animefigurer. Detta ger en fördjupad förståelse för vad dessa mangafigurer och varelser står för, eftersom vi kan koppla samman dem med respektive yōkai och dess egenskaper - något som är en självklarhet i Japan, men ofta helt okänt för oss i väst. I manga-bilderna känner vi plötsligt igen de figurer vi sett gestaltas i de traditionella träsnitten, och ser också ett bildspråk starkt präglat av ett bildberättande med rötter fler hundra år tillbaka i tiden.

Yōkai är folklöre

När det gäller videospel så hämtar exempelvis både Pokémon och Yo-Kai Watch stor inspiration från yōkai. Det skulle inte finnas vare sig Pokémon eller Yōkai Watch utan Toriyama Sekiens bilder från 1700-talet. Det finns tydliga likheter, men Pokémon är inte yōkai. Det finns en viktig skillnad: yōkai är folklöre, födda ur en muntlig och litterär tradition. De är aspekter av traditionell kultur och ägs inte av någon (utom kanske av japanerna själva). Pokémon däremot är ett varumärke, det vill säga företagsprodukter och upphovsrättsskyddade karaktärer, och är därför inte folklöre eller yōkai. De kan snarare beskrivas som "ättlingar" eller "hyllningar" till yōkai, eller som levande moderna manifestationer av Japans långa tradition och

kärlek till monsterliknande figurer. Detsamma gäller Yōkai Watch. De använder karaktärer från folklöre, men Yōkai Watch specifika design är utformad för spel, anime och manga, och är därför upphovsrättsskyddade, alltså inte allmängods, vilket är signum för folklöre. Man kan utgå ifrån att om något skapades för en modern mediefranchise, så är det inte en yōkai i traditionell, folkloristisk mening. Det är en karaktär direkt kopplad till upphovsrätt. Det viktiga här är att förstå betydelsen av traditionella yōkai, för att kunna tolka innebörden i vår populärkultur idag. Att se yōkai som inspiration till så oändligt mycket, och förstå bakgrunden till varför det är så. Det handlar om moderna skildringar som har sina rötter i folktro som växt fram ur yōkai-kulturen.