

A FIGURA DO *ONI* EM *KONJAKU MONOGATARI*

Luiza Nana Yoshida

A cultura japonesa é habitada por inúmeros seres imaginários que apresentam, cada qual, uma característica peculiar e um traço físico marcante. Podemos citar, entre outros, o *kappa*, ser imaginário que habita os rios, o *tengu*, ser voador das montanhas e o *oni*, identificado, muitas vezes, como o demônio japonês e que passaremos a denominar ogro, em português.

Embora não exista uma teoria consagrada sobre a origem etimológica da palavra *oni*, podemos citar como uma das mais aceitas aquela que diz ser *oni* originária da palavra *on*, cujo sentido pode ser traduzido como “o que não se vê” ou “oculto”.

O aspecto físico do ogro sofreu, eventualmente, mudanças durante o decorrer dos tempos, até se fixar na figura consagrada nos dias de hoje: corpo de homem, olhos assustadores, boca enorme provida com presas e o corpo coberto apenas com uma sunga de pele de tigre.

O volume XXVII de *Konjaku Monogatari* reúne 45 narrativas referentes a seres sobrenaturais ou fantásticos, e treze delas fazem referência ao ogro. São elas, as narrativas (7), (8), (9), (12), (13), (14), (15), (16), (17), (18), (19), (23) e (24), que podem ser resumidas como segue:

- (7) O famoso conquistador Ariwara-no-Narihira rapta uma de suas conquistas e os dois escondem-se numa casa abandonada. Relâmpagos cortam a escurdão da noite, assustando os jovens enamorados. Ao romper do dia, Narihira descobre horrorizado que os relâmpagos haviam sido obra do ogro, que aí morava, e que a sua amada havia sido devorada por ele, restando apenas a sua cabeça.

- (8) Numa noite enluarada, três jovens dirigiam-se ao palácio imperial, quando uma delas foi abordada por um homem. Estranhando a demora da jovem, suas companheiras vão à sua procura e encontram apenas os restos de seus membros. Ela havia sido devorada por um ogro.
- (9) Um funcionário palaciano chega, certa manhã, atrasado para o seu posto e encontra restos do corpo do seu superior, que chegara antes, espalhados pelo chão. Ele havia sido devorado por um ogro.
- (12) Fujiwara-no-Shigenobu resolve pernoitar fora de casa para efeito de *kata>tagae* (um costume supersticioso da época de mudar de local por um certo tempo, para escapar de maus fluidos) e envia, na frente, o chefe da guarda, Fujiwara-no-Yorinobu, com um saco repleto de frutas que desaparecem inexplicavelmente. O misterioso desaparecimento é atribuído à obra do ogro.
- (13) Um certo homem, para mostrar-se corajoso, resolve atravessar uma ponte temida por causa da presença do ogro. Ele consegue atravessá-la, fugindo do ogro disfarçado numa jovem, mas, dias depois, acaba sendo morto por ele, que vai à sua procura, transformando-se no seu irmão mais novo.
- (14) Um homem, vindo do leste, resolve pernoitar numa casa abandonada, quando é atacado por um ogro. Ele foge, pedindo proteção à deusa Kannon. (Narrativa incompleta).
- (15) Uma jovem engravidada resolve ter o filho nas montanhas, por ser ele uma criança sem pai. Na montanha, ela recebe a ajuda de uma anciã, da qual foge, ao descobrir que se trata de um ogro.
- (16) Ôkimi-no-Taifu resolve pernoitar com a namorada num templo abandonado, quando surge um ogro, transformado numa mulher. Ela ameaça os amantes, dizendo que se não abandonarem o local sofreriam sérias consequências, por terem invadido a sua moradia. A jovem falece, logo depois, em consequência do choque.
- (17) Um casal, vindo do leste, resolve pernoitar numa antiga residência abandonada, Kawara-no-in, por não encontrarem vaga na hospedaria. Durante a noite, a esposa acaba sendo arrastada para um aposento e o marido não consegue, de maneira nenhuma, abrir a porta. A mulher é encontrada morta, no dia seguinte, sugada por um ogro.
- (18) Dois seguranças, conhecidos pela sua bravura, faziam a ronda noturna, quando encontram um ogro transformado em uma tábua. Eles vão em sua perseguição, mas o ogro consegue entrar num dos quartos pela fresta da porta, e acaba esmagando o outro companheiro que aí dormia.
- (19) Fujiwara-no-Sanesuke vê entrar pela fechadura do portão de uma casa um estranho pote de óleo. Mais tarde, ele descobre que a filha dessa casa fora morta por um espírito, transformado em pote de óleo.
- (23) Dois irmãos caçadores realizavam uma caça noturna, quando um ogro tenta devorar um deles e acaba tendo o braço decepado pelo outro. Ao voltar

para casa, os irmãos descobrem que o braço decepado pertence à mãe, já idosa, que se transformara em ogro e os seguira até à montanha.

- (24) Um bravo jovem, durante o período de luto, após a morte do pai, é avisado por um vidente que, num determinado dia, surgiria um ogro na casa. No referido dia, surge um estranho que, inexplicavelmente, consegue adentrar na casa, apesar da rigorosa vigilância. Apontado pelo vidente como sendo o ogro, o jovem atira uma flecha em sua direção, mas a flecha ricocheteia e o ogro desaparece.

Nesse grupo de narrativas onde se vê, de alguma forma, a ação do ogro, cabe colocar que a narrativa (19) possui no título a palavra *oni* ("ogro"), mas o texto fala sobre *mononoke* ("espírito"). A inclusão, portanto, dessa narrativa no presente grupo foi baseada no título em questão.

Através da análise do presente grupo de narrativas, pretendemos levantar algumas características que nos permitirão delinear o perfil da figura do ogro de *Konjaku Monogatari*.

1. Forma de Aparição

O ogro de *Konjaku Monogatari* pode ser dividido basicamente em dois grupos:

- a. o ogro ligado ao Budismo, quando aparece sob a figura de *yasha*, *rasetsu*, *ji-gokusotsu*, demônios que habitam o inferno budista;
- b. o ogro ligado ao mundo secular, cuja característica principal é a sua freqüente metamorfose.

O ogro do segundo grupo, que constituirá objeto de análise do presente trabalho, aparece basicamente sob as seguintes formas:

- a. figura humana { homem (8) (13) (23)
mulher (13) (15) (16)
- b. elementos humanos { voz (14)
mão (23)
- c. matéria { tábua (18)
pote de óleo (19)
- d. sem forma definida (7) (9) (12) (17)

Como se pode perceber através desse levantamento, o ogro possui uma grande capacidade de transformação, e no caso da narrativa (13), por exemplo, ele se transforma ora numa delicada jovem (para tentar atrair o homem), ora num homem (no caso, transforma-se no irmão mais novo do personagem, para aproximar-se dele e matá-lo), para atingir o seu objetivo.

Assim, pode-se dizer que não existe uma forma definida a ser tomada pelo ogro, podendo ela variar, conforme o objetivo ou a necessidade.

O processo inverso, ou seja, o fato do ser humano transformar-se em ogro parece ser menos freqüente e conforme o levantamento feito por Yasukazu Inagaki¹ existem somente dois exemplos em *Konjaku Monogatari*: narrativa 7/volume XX – *Sobre o fato da Imperatriz Somedono ter sido violentada por um tengu* e 23/XXVII – *Sobre uma mãe idosa que se transforma em ogro e tenta devorar os filhos*.

Na narrativa 7/XX cabe observar, inicialmente, que embora no título tenhamos *tengu*, no texto encontra-se substituído pelo ogro. Essa mudança, conforme Tadasu Iizawa², pode ter relação com a própria figura física do ogro que, comparada ao *tengu*, apresenta uma imagem de extrema virilidade, descrita conforme a narrativa da seguinte maneira:

Era uma figura seminua, com o cabelo escorrido como de uma criança. Tinha mais de dois metros de altura e a pele escura como que pintada de laca. Os olhos eram enormes e assustadores, lembrando duas tigelas metálicas; na gigantesca boca aberta viam-se dentes afiados tais como espadas, onde destacavam-se as presas. Vestia-se com uma sunga vermelha e, na cintura, trazia um maço.

Naturalmente uma figura muito mais adequada do que a frágil figura do *tengu*, para a presente narrativa, onde um conceituado religioso, famoso por suas curas milagrosas, acaba perdido de amores pela Imperatriz Somedono e, na impossibilidade de concretizar o seu amor, suicida-se, fazendo greve de fome, para, depois, retornar, transformado em ogro e realizar o seu desejo.

Pode-se dizer que a transformação em ogro, nesse caso, encontra-se relacionada com o sentimento negativo de frustração (um forte desejo não realizado) e o aspecto místico do bonzo (conceituado como uma figura carismática com poderes exorcistas e de cura).

Na narrativa 23/XXVII, a mãe idosa de dois irmãos que viviam da caça transforma-se em ogro. Ela tenta devorar um dos filhos, mas acaba tendo a mão decepada pelo outro. Mais tarde, os irmãos descobrem horrorizados que a mão pertence à mãe.

Segundo a narrativa:

Desse modo, as mães, quando muito idosas, inevitavelmente transformam-se em ogro e tentam devorar seus filhos³.

Essa identificação mulher idosa/ogro pode ainda ser encontrada nas narrativas 15/XXVII – *Sobre a jovem que deu à luz em Minami Yamashina e foi*

1. Cf. Yasukazu Inagaki, “Konjaku Monogatarishūno Onino Yōsō” (“Aspectos sobre os Ogres de *Konjaku Monogatarishū*”). Kinjō Kokubun (*Estudos sobre Literatura Japonesa* – Universidade Kinjō), Nagoya, Kinjō Gakuen Daigaku Kokubun Gakkai, 1983, vol. 59, p. 8.

2. Cf. Tadasu Iizawa. “Onino Shinsō” (“A Verdade sobre o Ogro”), *Kokubungaku* (*Estudos sobre Literatura Japonesa*), Tóquio, Gakutōsha, 1972, vol. 18, p. 144.

3. Os textos das narrativas foram retirados de Kazuo Mabuchi, *et alii*. *Konjaku Monogatari* 4. Tóquio, Shōgakukan, 1976. (Coleção Nihon Koten Bungaku Zenshū 24).

perseguida por um ogro e 18/XXIX – *Sobre o ladrão que vê cadáveres no Portal Raseimon*. Trata-se de exemplos que, de uma certa forma, vêm confirmar uma das transformações padrões do ogro, ou seja, mulher idosa = ogro, transformação essa que parece ter relação com as consequências da senilidade que acabam, na realidade, transformando o ser humano (nesse caso a mulher), levando-o a ter um comportamento insólito ou a cometer atos inexplicáveis.

2. *Espaço e Tempo em que Surge o Ogro*

No que se refere ao local de aparição do ogro, nas narrativas do volume XXVII, encontramos o seguinte quadro:

- a. presumivelmente dentro da Capital Heian (8) (9) (12) (16) (17) (18) (19)
- b. fora da Capital (7) (15)
- c. província de Ômi (13) (14)
- d. província de Harima (24)
- e. desconhecido (23)

Nota-se pelo levantamento acima que a grande maioria das ações ocorrem na Capital ou nas suas imediações.

Detalhando-se um pouco mais as localidades, temos:

- (7) depósito abandonado em Kita Yamashina
- (8) imediações do palácio imperial
- (9) lado leste do palácio
- (12) residência Suzaku-no-In, na Capital
- (13) ponte Agi, na província de Ômi
- (14) casa abandonada na proximidade da Ponte Seta
- (15) casa de montanha abandonada em Kita Yamashina
- (16) santuário familiar abandonado
- (17) Kawara-no-In, antiga residência abandonada
- (18) residência de um Fulano, na Capital
- (19) residência de um Fulano, localizada na Avenida Ômiya
- (23) nas montanhas de uma província X
- (24) na residência de um Fulano, na província de Harima

Percebe-se, por esse quadro, que em cinco narrativas o ogro age em antigas moradias abandonadas. Podemos dizer que a área de ação do ogro restringe-se a determinados locais, especialmente antigas residências abandonadas. E a sua reação explica-se pelo fato de o ser humano invadir, sem permissão, esse espaço.

Outro fato a ser destacado relaciona-se com as narrativas (13) e (14), onde encontramos o elemento “ponte” e as narrativas (7), (15) e (23), onde encontramos o elemento “montanha”

A ponte, pela sua própria função de ligar dois espaços, pode simbolizar o

elo de ligação com o “outro mundo”⁴, e segundo Akiko Baba, a ponte, juntamente com o rio e a montanha, constitui um local freqüente de manifestação do ogro, criando um ambiente propício para o desenvolvimento da transmissão⁵.

No caso particular da montanha, verificamos a sua presença nas narrativas (7), (15) e (23), onde constitui um elemento significativo:

- (7) Narihira rapta a sua amada e esconde-se numa casa das montanhas;
- (15) a jovem vai realizar o parto do seu filho “sem pai” nas montanhas;
- (23) a mãe segue os filhos até a montanha e, lá, ela tenta devorar um deles.

Ou seja, a montanha (= outro mundo) é procurada pelas pessoas como um tipo de refúgio, onde elas tentam realizar aquilo que não podem ou não lhes é permitido na Capital (= seu mundo). Ou ainda, a montanha é apresentada como um local onde outros seres (não humanos) habitam e agem.

Podemos, assim, colocar como particularidades quanto ao local de ação do ogro:

- a. o ogro surge em determinados locais, principalmente em casas desabitadas e reage implacavelmente contra os invasores;
- b. embora casos menos freqüentes, o ogro pode ir ao encalço do homem, normalmente para matá-lo;
- c. o ogro pode aparecer freqüentemente em locais normalmente relacionados com um “outro mundo”, segundo crença popular, como montanhas, rios ou pontes;
- d. o ogro tem uma certa tendência de se fixar em determinados locais.

Quanto ao horário de manifestação do ogro, temos:

- (7) noite
- (8) noite enluarada de agosto
- (9) provavelmente ao amanhecer
- (12) tarde da noite
- (13) entardecer
- (14) tarde da noite
- (15) dia
- (16) noite
- (17) entardecer para noite
- (18) tarde da noite de verão
- (19) dia
- (23) tarde da noite de setembro
- (24) indeterminado

4. Cf. Sakumi Sahara. “Konjaku Monogatarishūniokeru Reikitanno Kōzō – Maki Nijūshichio Chūshinni” (“A Estrutura das Histórias Sobrenaturais de Konjaku Monogatarishū – Sobre o Volume XXVII”). *Komazawa Tandai Kokubun (Estudos sobre Literatura Japonesa – Universidade Komazawa)*, Tóquio, Komazawa Tandai Bungakubu, 1989, vol. 19, p. 9.

5. Cf. Akiko Baba. *Onino Kenkyū (Pesquisa sobre o Ogro)*, Tóquio, San’ichi Shobō, 1975, p. 111.

Conforme o levantamento acima, podemos considerar que o tempo de ação do ogro está concentrado no período noturno (período compreendido entre o entardecer e o amanhecer), bastante significativo dentro da literatura clásica japonesa, na medida em que é nesse período que os maridos visitam furtivamente suas mulheres (o costume matrimonial da época rezava que, após uma noite de amor, os maridos deveriam deixar a casa das esposas, antes do amanhecer), os seres sobre naturais surgem no mundo dos homens ou ações proibidas na “sociedade diurna” são realizadas.

Quanto aos casos das narrativas (9), (15) e (19), onde encontramos o período diurno, caberia a seguinte explicação:

- (9) a narrativa coloca que o funcionário teme ser repreendido pelo superior, pois deveria ter chegado ao seu posto “antes do amanhecer”, mas acabara se atrasando, nesse dia. O superior que chegara no horário (= antes do amanhecer) acaba sendo morto pelo ogro. Isso significa que o surgimento do ogro ocorre no período noturno;
- (15) a jovem ouve a anciã dizer que a criança parecia apetitosa, durante a hora da sesta. Pelo fato de a anciã não devorar de imediato a criança, podemos considerar que não havia ainda chegado a hora, ou seja, o ogro não se manifesta durante o dia;
- (19) trata-se do caso em que o ogro é citado somente no título, tendo como protagonista da narrativa em si o *mononoke*.

3. As Conseqüências da Ação do Ogro

Em *Konjaku Monogatari*, as conseqüências da ação do ogro são, sem exceção, todas maléficas: Fujiwara-no-Yorinobu, que tem as suas provisões roubadas (12), as pessoas que acabam sendo devoradas pelo ogro (7), (8), (9) e (13), o homem que accidentalmente entra numa casa abandonada, sem saber que lá morava um ogro e acaba sendo perseguido por ele (14), a jovem que quase teve o bebê devorado pelo ogro (15), a mulher que morreu em conseqüência do pavor, depois de um encontro com um ogro (16), a mulher que morreu sugada (17) e o homem que morreu esmagado pelo ogro transformado em tábua (18), ou ainda, os irmãos perseguidos pela mãe, transformada em ogro (23).

Fazendo-se uma classificação das conseqüências da ação do ogro, temos:

- a. morte (7) (8) (9) (13) (16) (17) (18) (19)
- b. tentativa de morte (14) (15) (23)
- c. outros (12) (24)

Dentre as treze narrativas referentes a ogro, onze delas têm como conseqüência a morte ou a tentativa de morte praticadas pelo ogro, donde se conclui que a sua principal ação vem ligada ao assassinato. E o assassinato é prá-

cado, na maioria das vezes, através do canibalismo como em (7), (8), (9) e (13) (mortes por canibalismo), (15) e (23) (tentativa de canibalismo).

As narrativas (8) e (9) descrevem, em detalhes, a crueldade desse canibalismo:

- (8) De repente, surgiu um homem por detrás de um pinheiro. Interpelou uma das jovens e passou a conversar com ela, na sombra do pinheiro, segurando em suas mãos. As outras duas ficaram à sua espera, achando que ela regressaria logo, mas em vão. Estranharam, pois não ouviam mais as vozes e resolveram voltar ao local, mas não os encontraram. Procuraram mais um pouco e depararam com os membros da jovem espalhados pelo chão. As duas jovens, apavoradas, fugiram do local. Acorreram para o posto de segurança e narraram o ocorrido. Os seguranças também, espantados, correram para o local, mas não encontraram nenhum cadáver, apenas restos dos membros.
- (9) Ao ver, encontrou, no lugar onde deveria estar o superior, a sua cabeça ensanguentada onde se via alguns fios de cabelo, aqui e ali. Ao olhar ao redor, apavorado, viu caído o seu cetro de madeira e os seus sapatos. Encontrou também o seu leque, onde o superior havia escrito anotações, referentes ao serviço. A esteira estava manchada de sangue, mas afora isso, não se via mais nada.

Deparamos, assim, com a imagem do ogro ligada à morte e, consequentemente, ao medo. O ogro em *Konjaku Monogatari* surge sempre como uma figura temida e provoca nos humanos uma reação de pavor ou de defesa, como em (16), onde a mulher falece em consequência do pavor provocado pelo encontro com um ogro, ou como em (24), onde a sua simples presença é motivo de reação violenta por parte dos humanos. Akiko Baba, inclusive, em seu estudo sobre os ogros, observa que as pessoas não temiam os mortos, mas temiam os ogros⁶.

Com relação à vítima do ogro, temos:

- a. homem (9) (12) (13) (14) (18) (23)
- b. mulher (7) (8) (15) (16) (17) (19)

onde se conclui que ele ataca indiscriminadamente ambos os sexos.

Cabe lembrar, no entanto, que no caso de casais (7), (16) e (17), a vítima é sempre a mulher, talvez pelo fato de o homem encontrar-se normalmente armado e melhor preparado para defender-se, o que, de certa forma, intimidaria o adversário. Percebe-se, também, que o ogro ataca, normalmente, vítimas frágeis (mulheres) ou, no caso dos homens, quando eles se encontram indefesos ou vulneráveis (12), (13) e (18), e, ao perceber um contra-ataque, normalmente foge ou desaparece (18), (23) e (24).

De qualquer forma, pode-se dizer que o ogro não escolhe suas vítimas e busca eliminar qualquer um que ele considere invasor do seu território.

Tentamos, dessa maneira, descrever o perfil da figura do ogro de *Konjaku Monogatari*, através da análise das narrativas contidas no volume XXVII.

Como nos referimos anteriormente, o ogro costuma morar em determi-

6. *Idem*.

nadas casas abandonadas e tenta eliminar qualquer um que invada esse território. A sua manifestação costuma ocorrer na penumbra da noite e, embora encontremos, por vezes, como em (13), sua descrição física:

[...] seu rosto era rubro, e tinha apenas um olho enorme como uma esteira redonda. Tinha mais de dois metros de altura e apenas três dedos nas mãos. Suas garras eram compridas e afiadas, tal qual uma espada. Seu corpo tinha a coloração azul-esverdeada e o olho mostrava um brilho intenso. O cabelo estava totalmente desalinhado e a sua figura causava um pavor indescritível.

a sua característica principal é a sua capacidade metamórfica, ou seja, a de não possuir uma forma definida. O fato de não possuir uma forma definida, somado ao fato de a sua aparição ocorrer de maneira inesperada e súbita, ora sob forma humana, ora sob forma de objetos, é que torna a sua figura temível e apavorante.

Para finalizar, gostaria de deixar registrado uma narrativa de *Konjaku Monogatari*, já citada anteriormente, a narrativa 18/XXIX – *Sobre o ladrão que vê cadáveres no Portal Raseimon*, que embora não aborde propriamente a figura do ogro, ilustra primorosamente, na minha opinião, o clima um tanto misterioso, um tanto tétrico que envolve o surgimento do ogro e o sentimento de pavor que toma conta de um homem, diante da possibilidade de se ver diante dele.

18/XXIX – *Sobre o ladrão que vê cadáveres no Portal Raseimon*

Em tempos passados, um homem chegou à Capital, Heian, vindo lá pelas bandas da província de Settsu, a fim de praticar furtos. Esperando o entardecer, ele estava escondido sob o Portal Raseimon, pois era ainda muito intenso o ir e vir de pessoas na avenida Suzaku. Deixava o tempo correr, esperando que o movimento de pessoas diminuisse, mas ao ouvir vozes de uma multidão que se aproximava, vindo da direção de Yamashiro, subiu ao pavimento superior do Portal para não ser visto, quando percebeu aí uma tênue luz.

O ladrão pensou: “Que estranho!” e, ao espiar pela janela de treliça, viu estendido o cadáver de uma jovem. Com um facho de luz na cabeceira da morta e agachada aí, uma mulher extremamente idosa, de cabelos brancos, arrancava asperamente os cabelos da falecida.

Ao ver isto, o ladrão, confuso, sentiu pavor, pensando tratar-se de um ogro. Mas achando também que poderia ser um fantasma, e tentando assustá-lo, abriu a porta lentamente, e empunhando a espada, avançou, gritando: “Seu desgraçado, seu desgraçado!” A anciã, apavorada e desorientada, pedia clemência com as mãos suplicantes. “Quem é você, e o que você está fazendo?”, pergunta-lhe o ladrão. “A falecida era minha patroa, mas como não há ninguém para realizar seus funerais, foi abandonada aqui, conforme o senhor pode ver. Como seus cabelos são muito longos, estou arrancando para fazer uma peruca. Poupe-me, por favor!” Tão logo a anciã terminou de responder, o ladrão arrancou as vestes da falecida e da anciã, tomou os fios de cabelo já arrancados, desceu as escadas e desapareceu.

Cabe lembrar que esse pavimento superior estava repleto de cadáveres. Os mortos que não podiam ser enterrados ou cremados eram trazidos e abandonados no pavimento superior desse portal.

Conta-se que esse fato foi transmitido pela pessoa a quem o ladrão teria narrado toda a história.

A importância do Portal Raseimon, também denominado Rashômon (ou Rajômon), residia no fato de ser ele a principal entrada para a antiga Capital, Heiankyô.

Quando na sua época áurea, Heiankyô era o centro político e cultural, e o Portal Raseimon, uma imponente construção de dois pavimentos, em estilo chinês, simbolizava a própria opulência e a riqueza da classe aristocrática que vivia encerrada por trás dele.

Com a decadência e o período negro de Heiankyô, assolado por seguidas calamidades como terremoto, seca, fome e epidemias, o Portal Raseimon acabou se transformando também no símbolo dessa decadência. Antes a porta de entrada da única metrópole japonesa e, ao mesmo tempo, um obstáculo contra eventuais invasores, Raseimon passa a ter, a partir de então, uma ingrata função: a de jazigo de cadáveres. Não dando mais conta dos mortos em consequência da inanição ou da epidemia que assolara o país, os corpos eram deixados no próprio local em que tombavam ou, quando muito, eram abandonados no Raseimon.

O fato de o ogro manifestar-se, na maioria das vezes, na Capital ou nas suas imediações parece ter certa relação com a atmosfera decadente da outrora próspera Heiankyô. Isto porque o ogro manifesta-se basicamente em dois ambientes, como vimos anteriormente: nos ambientes naturais, tais como a montanha, o rio, ou em locais antigamente habitado pelos homens e agora abandonados, ou seja, o *habitat* do ogro coincide sempre com um lugar não habitado pelo homem, mas que eventual ou provisoriamente pode por ele ser visitado. Podemos considerar, portanto, que o ogro manifesta-se normalmente em território desabitado e abandonado, não se deslocando gratuitamente para o meio dos homens, mas movido por algum motivo especial, muitas vezes inexplicável ao ser humano.

O entardecer, um portal abandonado, o vulto de uma anciã que se move em meio à penumbra onde só deveria existir mortos formam um cenário sinistro que leva o ladrão imediatamente a relacioná-lo com a presença do ogro. Pode-se dizer, desse modo, que em *Konjaku Monogatari* a figura temida do ogro é criada à imagem do inexplicável, do desconhecido e do inesperado, exatamente como se vê na narrativa acima.

Bibliografia

- ARAKI, Akiko. “Konjaku Monogatarishûniokeru onino setsuwa” (“Narrativas sobre Ogro em Konjaku Monogatarishû”), *Dazaifu Kokubun* (*Estudos sobre Literatura Japonesa - Dazaifu*), Fukuoka, Fukuoka Joshi tanki Daigaku Kokugo Kokubun Gakkai, 1986, vol. 5, pp. 22-26.
- ASAKURA, Haruhiko *et alii*. *Shinwa Densetsu Jiten* (*Dicionário de Mitologia e Lenda*), Tóquio, Tôkyôdô, 1963.
- BABA, Akiko. *Onino Kenkyû* (*Pesquisa sobre o Ogro*), Tóquio, San'ichi Shobô, 1975.
- INAGAKI, Yasukazu. “Konjaku Monogatarishûno Onino Yôsô” (“Aspectos sobre os Ogros de Konjaku Monogatarishû”). *Kinjô Kokubun* (*Estudos sobre Literatura Japonesa - Universidade Kinjô*), Nagoya, Kinjô Gakuin Daigaku Gakkai, 1983, vol. 59, pp. 1-16.
- IIZAWA, Tadasu. “Onino Shinsô” (“A Verdade sobre o Ogro”), *Kokubungaku* (*Estudos sobre Literatura Japonesa*), Tóquio, Gakutôsha, 1972, vol. 18, pp. 142-153.
- IKEDA, Yasaburô. “Yûreino Jôken” (“As Condições do Fantasma”), *Kokubungaku* (*Estudos sobre Literatura Japonesa*), Tóquio, Gakutôsha, 1974, vol. 19, pp. 33-38.

- IWASAKI, Takeo. "Konjaku Monogatarishûniokeru Onino Ikkôsatsu" ("Considerações sobre o Ogro de Konjaku Monogatarishû"), *Nihon Bungaku* (Literatura Japonesa), Tóquio, Nihon Bungaku Kyôkai, 1989, vol. 38, pp. 72-76.
- KOBAYASHI, Kazuomi. "Konjaku Monogatarino Reikaitan" ("Histórias Sobrenaturais de Konjaku Monogatari"), *Teikyô Daigaku Bungakubu Kiyô* (Boletim do Departamento de Letras da Universidade Teikyô), Tóquio, Teikyô Daigaku Bungakubu, vol. 12, pp. 215-246.
- KÔNOSHI, Takamitsu. "Oni – Onino Uwasa Banashio Megutte" ("Ogro – A Respeito das Histórias sobre o Ogro"), *Kokubungaku* (Estudos sobre Literatura Japonesa), Tóquio, Gakutôsha, 1972, vol. 18, pp. 95-100.
- NAKANO, Takeshi. "Konjaku Monogatarishûno Oninitsuite" ("Sobre o Ogro de Konjaku Monogatarishû"), *Setsuwa* (Narrativas), Tóquio, Setsuwa Kenkyûkai, 1978, vol. 6, pp. 37- 42.
- ÔTSUKA MINZOKU GAKKAI (org.). *Nihon Minzoku Jiten* (Dicionário Etnológico Japonês), Tóquio, Kôbundô, 1972.
- SAHARA, Sakumi. "Konjaku Monogatarishûniokeru Reikitanno Kôzô – Maki Nijûshichio Chûshinni" ("A Estrutura das Histórias Sobrenaturais de Konjaku Monogatarishû – Sobre o Volume XXVII"). *Komazawa Tandai Kokubun* (Estudos sobre Literatura Japonesa – Universidade Komazawa), Tóquio, Komazawa Tandai Bungakubu, 1989, vol. 19, pp. 1-21.
- SAKAMOTO, Tarô. *Fûzoku Jiten* (Dicionário de Costumes Japoneses), Tóquio, Tôkyôdô, 1957.
- SAKURAI, Tokutarô. *Minkan Shinkô Jiten* (Dicionário de Crenças Populares), Tóquio, Tôkyôdô, 1980.
- YANAGITA, Kunio. "Yamano Jinsei" ("A Vida na Montanha"), *Yanagita Kunio Zenshû* (Coleção Kunio Yanagita), Tóquio, Chikuma Shobô, 1962, vol. 4.