



Renata Iwicka: Ewolucja postaci *yamata no orochi* – od wężowego bóstwa do kobiecego focha

Katedra Porównawczych Studiów Cywilizacji UJ
grad_ecmaise@yahoo.com

Abstrakt:

W najstarszych zachowanych tekstach japońskich pojawia się postać *yamata orochi* – wężowego bóstwa, często utożsamianego później ze smokiem. W pierwszych legendach i mitach był postacią groźną, bóstwem autochtonicznym danego regionu, którego pokonanie w symboliczny sposób włączało dany teren do rozszerzającego się państwa Yamato. Rogaty wąż jest, obok *tsuchigumo*, czyli „pająków ziemnych” obrazem waldenfelsowskiego Obcego, czyli tego, który nie należy do nas, ponieważ Obce „wykluczone jest z kolektywnej sfery własnego i oddzielone od kolektywnej egzystencji (...) Obcość w tym sensie oznacza brak przynależności do pewnego ‘my’.”¹ Jest zdemonizowaną etniczną innością. W późniejszych wiekach wąż ten został włączony w obieg kultury popularnej – pojawiając się jako motyw teatru lakowego *bunraku* oraz żywego aktora *kabuki*. Z czasem stracił swoją pierwotną, budzącą grozę potęgę, stając się ucieleśnieniem zazdrości kobiecej i jej pożądania, a jego resztki funkcjonują do dzisiaj – zachowały się w tradycyjnym stroju panny młodej.

Słowa kluczowe:

demon, Japonia, Obcy, *yamata orochi*, wąż

Abstract: The Evolution of Yamata Orochi - From the Serpent Deity to the woman Scorned

Yamata orochi was the recurrent motif of the earliest Japanese legends and myths. The most famous story can be found in *Kojiki*, the chronicles of the ancestry of the Imperial family and their conquer of the Archipelago. The giant serpent was slain by the god Susano, tying this events in the land of Izumo to the mythology of the central family – the sword found in the tail of the killed serpent became one of three holy items of the Imperial family, bestowed onto them by the goddess Amaterasu. Then the horned snake became the symbol of the fury of the woman scorned – her emotions turned her into a giant snake. The woman’s jealousy trope remains alive up to this day, but not the whole snake survived, only its horns, and they have to be covered during the marriage ceremony – under a head piece called *tsunokakushi* – “the horn hider”.

Keywords:

Demon, Japan, Other, Serpent, Snake, *Yamata Orochi*

¹ B. Waldenfels, *Topografia obcego. Studia z fenomenologii obcego*, przeł. Janusz Sidorek, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 18

Nota o autorze: Absolwentka Instytutu Filologii Orientalnej, specjalizacja: Japonistyka i Sinologia. Doktor kulturoznawstwa. Głównymi kręgami zainteresowań są: szeroko pojęta demonologia, kultura i historia Azji (zwłaszcza Japonii i Korei) oraz mitologia popkulturowa.

Postać węzowego, rogatego bóstwa było jednym z najstarszych wyobrażeń istot mitologicznych Japonii, jednak szybko utraciło ono swoją grozę na rzecz innych istot demonicznych. Najwcześniejsze wzmianki o olbrzymich węzach (czasem utożsamianych ze smokami) można odnaleźć w *Kojiki* czy *Nihongi*², oraz *fudoki*³, a zatem w najstarszych zabytkach literackich. Następnie znikają ze sceny, by powrócić dopiero kilka stuleci później – jako obraz zazdrości i furii kobiecej w sztukach teatralnych. W niniejszych rozważaniach przedstawione zostaną wyobrażenia *yamata orochi*⁴ na przestrzeni dziejów – począwszy od najstarszych zabytków literatury japońskiej, poprzez teatr a skończywszy na współczesnych reinterpretacjach motywu. Artykuł ma charakter propedeutyczny, problem genezy i zmian tej akurat postaci demonicznej jest dużo bardziej skomplikowany.

1. Wprowadzenie

Kiedy w VIII wieku w kronikach wyprowadzono genealogię rodu cesarskiego od bogini Amaterasu, w zapiskach swoje miejsce znalazły również inne od Yamato grupy etniczne wraz z ich systemami wierzeń. Tym samym, w skomplikowanym procesie naturalizacji i internalizacji, bóstwa grup podbitych zaczęły przynależać do mitologii oficjalnej.⁵ Wężę, które występują w *fudoki* są z reguły wrogie Yamato, ale udaje się je przebłagać wystawieniem im świątyni – co należy odczytać jako pozbawienie ich własnej etniczności i narzucenie innej kultury, tej, którą reprezentuje ród cesarski. W ten sposób Waldenfelsowski „Obcy” staje się elementem wewnętrznym, niezagrażającym integralności społeczeństwa. I jako jeden z elementów kultury rodzimej może zostać przekształcony i użyty do wyrażania czasami odmiennych od pierwowzoru wartości. Ewolucja koncepcji rogatego węża ukazuje zarówno przemiany kulturowe na przestrzeni dziejów Japonii, ale także subtelne zmiany społeczne – od wprowadzenia irygacji pól po sytuację kobiet w społeczeństwie konfucjańskim. Najwięcej uwagi zostanie w niniejszym artykule poświęcone zmianom postaci rogatego węża do średniowiecza japońskiego i kodyfikacji teatru Nō (XIV/XV wiek), późniejsze epoki przejęły bowiem utrwalony model i bądź to niewiele go zmieniały, bądź wykorzystywały go w nawiązujący do klasycznego sposób.

² Tradycyjnie oba dzieła klasyfikuje się jako kroniki, choć raczej stanowią mitologiczną genealogię rodu cesarskiego do mniej więcej VII wieku. Same kroniki zostały skompilowane w VIII wieku.

³ Opisy ziem i zwyczajów – powstały na polecenie cesarskie, miały na celu kompleksowy opis ziem wchodzących w skład młodego państwa japońskiego.

⁴ W wersji japońskiej często występuje partykuła przydawkowa *no* pomiędzy wyrazami: *yamata no orochi*. Tutaj konsekwentnie zostanie pominięta jak często postępuje się z dawnymi nazwiskami np. Ariwara (no) Narihira.

⁵ Jak zapewne miało to miejsce w przypadku boga Susanoo, por. Emilia Gadeleva, *Susanoo: One of the Central Gods in Japanese Mythology*, „Japan Review”, 2000, s. 165–203.

2. Postać *yamata orochi* w kulturze Japonii

W kronikach japońskich, pierwszy raz pojawia się postać rogatego węża, *yamata orochi*, w historii boga Susanoo i jego walki z olbrzymim potworem⁶, chociaż w niektórych wersjach zamiast węża występuje smok. Kroniki przekazują czasem kilka wersji tego samego mitu, a dodatkowo, w *fudoki* pojawiają się ogromne węże *orochi*, których źródłem są różne regiony, stąd też ustalenie podstawowej, pierwotnej formy istoty, która jest bohaterem niniejszych rozważań jest niemalże niemożliwe. Smok jest z kolei elementem napływowym, kontynentalnym, pochodzącym z kultury Chin, obecnym zarówno poprzez proces fuzji kulturowej jak i element tradycji pierwszych skrybów na Archipelagu Japońskim.

Pierwsze problemy pojawiają się już przy próbie wyjaśnienia etymologii samego słowa. W najstarszych zabytkach piśmiennictwa można odnaleźć dwa sposoby zapisu (八岐遠路智, oraz 八岐大蛇) z czego drugi jest zapewne późniejszy z uwagi na znaki służące do zapisu *orochi*, oznaczające dosłownie „dużego węża” i których odczytanie zupełnie nie odpowiada fonetyce poszczególnych znaków (*daija*), ale odpowiada semantyce. Samo słowo jest prawdopodobnie późniejszą wersją starojapońskiego *worōti*⁷, którego pochodzenie jest do tej pory nieustalone. Kolejną ciekawą kwestią jest nazwa *yamata* – pierwszym znakiem jest cyfra osiem (czytana *ya*), drugi znak oznacza rozwidlenie dróg, odrastającą gałąź z głównego pnia, co może sugerować wielość – faktycznie w dawnej poezji japońskiej liczebnik osiem oznaczał „bardzo dużo”, ale jednocześnie też kroniki podają nam bardzo specyficzny wygląd samego gigantycznego węża. „Rozgałęzienie” może też odnosić się do kształtu rogów węża przypominających poroże jeleni, choć zwierzęta te występują we wczesnej mitologii japońskiej rzadko i typologicznie łączą się ze swoimi odpowiednikami na kontynencie (mądrość, długowieczność). Stylizowane poroże oraz siedmioramienne pnie drzew są elementami koron królewskich z Półwyspu Koreańskiego, a z uwagi na kontakty między Yamato a królestwem Baekje, nie można wykluczyć pewnych zapożyczeń ikonograficznych, nawet nieświadomych w późniejszych ilustracjach.

W mitologii oraz legendach pod postacią zwierzęcą kryły się zarówno bóstwa lokalne terenów, które na drodze podboju były włączane do rozrastającego się państwa Yamato, ale także procesowi identyfikacji ze zwierzętami/potworami uległy wrogie grupy etniczne opierające się centralnej władzy. Bóstwa pod postacią węży były bez wyjątku bóstwami autochtonicznymi, ziemskimi (w przeciwieństwie do niebiańskich jak chociażby Amaterasu), oprócz węży były także dziki, czy jelenie. A grupy etniczne najbardziej wojownicze i wrogie określano mianem „pająków ziemnych” czyli *tsuchigumo*⁸. Według Dawida Winclawa,

⁶ Wspomniana wcześniej Gadeleva w swojej analizie postaci Susanoo przywołuje polską legendę o walce ze smokiem wskazując na uniwersalność mitu o herosie, który zabija potwora, dostaje piękną dziewczynę za żonę i obejmuje władzę. W świetle bardzo możliwej nie-japońskiej genealogii Susanoo motywy kompilatorów kronik stają się jeszcze mniej jasne – czyżby chodziło o „zjaponizowanie” obcego bóstwa? Policefalia jest również rozpowszechnionym motywem zwierzęcym w światowej mitologii (np. hydra, Cerber).

⁷ Więcej na temat ewentualnej etymologii słowa i związków z innymi źródłami kulturowymi w: Scott C. Littleton, *Susa-nō-wo versus Ya-mata nō worōti: An Indo-European Theme in Japanese Mythology*, „History of Religions”, 1981 Nr 20, s. 269-80; Nobutaka Inoue, *Wprowadzenie do shintō. Czym są bogowie dla Japończyków* [神道入門 . 日本人にとって神とは何か], Heibonsha, Tokio 2006.

⁸ Więcej na temat *tsuchigumo* w: Renata Iwicka, *Konstrukt tsuchigumo jako mitologizacja zagrożenia*, „The Polish Journal of the Arts and Culture. New Series”, 2017, Nr 5 (1), s. 51-65.

animalizacja taka „neguje w jednostkach lub grupach cechy, które utwierdzają wyższość człowieka nad innymi istotami żywymi. Jednostki, przyrównane do zwierząt, są uważane za nieracjonalne, niedojrzałe, pozbawione kultury, wiedzione instynktem, niezdolne do samokontroli. Animalizacja budzi w tym, kto zostaje jej poddany, uczucia degradacji i upokorzenia; w tym, kto ją wprowadza w czyn, obrzydzenie i pogardę, emocje zwykle związane z percypowaniem tego, co zwierzęce”⁹. Stąd też w kronikach i *fudoki* pojawiają się bohaterowie (również cesarze), którzy wycinali hordy krwiożerczych pajaków, zagrażających ludziom – czyli Yamato. I z tego samego powodu w literaturze późniejszej, faktyczne grupy etniczne, które nazywano *tsuchigumo* zostały przekształcone całkowicie w postaci zwierząt – w celu zdystansowania się od rzezi, która miała miejsce na obrzeżach formującego się państwa¹⁰. I dlatego też kobieca namiętność uległa animalizacji.

2.1. Rogaty wąż w mitologii

Według mitologii zawartej w kronikach, niebiański bóg Susano po wygnaniu z krainy niebiańskiej, udał się do prowincji Izumo w zachodniej Japonii w okolice rzeki Hii, gdzie trafił na zrozpaczonych rodziców (bóstwa ziemskie), którym wielki wąż o ośmiu łbach i ośmiu ogonach pożerał co roku córkę. Wąż był tak ogromny, że na jego ciele rosły kryptomerie, a wiło się ono przez osiem dolin i osiem wzgórz (znów cyfra osiem!). Susano przygotował zatem podstęp – w żywoptocie nakazał wyrębać osiem bram, przed każdą postawił kadzie z ośmiokrotnie warzonym alkoholem. Kiedy smok przybył, zaczął pić, a gdy alkohol zmorzył go całkowicie, Susano odciął mu wszystkie osiem głów i porąbał na kawałki¹¹.

Z uwagi na fakt, że Susano może być traktowany w Izumo jako bóstwo cywilizacyjne, sam wąż w przytoczonym micie jest obrazem rzeki Hii (wił się przez wzgórza i doliny), a pożeranie dziewcząt – jej gwałtowną naturę. Uśmiercenie węża, a wcześniej skierowanie jego głów do odpowiednich bram i kadzi może być zatem powiązane z irygacją pól, tym samym – z mokrą uprawą ryżu¹². Inną ciekawą interpretacją może być uznanie zabicia węża jako walki boga burzy z bogiem rzeczonym, której paralelę można odnaleźć daleko od Japonii – w micie opowiadającym o walce Marduka z Tiamat¹³, ale nie tylko (węże/smoki: Jörmungandr, Vritra, Lewiatan).

Fudoki przekazują kilka dodatkowych historii, w których pojawiają się *orochi*¹⁴. *Hitachi fudoki* opisuje sposób w jaki *yatsu no kami* (bóstwa dolin), czyli lokalne, rogate węzowe bóstwa, wrogie ludziom, zostały wypędzone ze swego terytorium, które przekształcono

⁹ D. Winclaw, *Obcy czy po prostu Inny? Wybrane etyczne aspekty dehumanizacji*, „Kultura i Wartości”, 2016, Nr 16, s. 5.

¹⁰ Nie jest to ostatni przykład animalizacji w Japonii – wystarczy przywołać komiczny zwój *Chōjū giga*, niektóre drzeworyty z okresu Edo, czy też narrację okresu imperializmu (w animacji *Momotarō* tytułowemu chłopcu towarzyszą zwierzątka będące animalizacją podbitych krajów).

¹¹ Za: *Kojiki, czyli Księga dawnych wydarzeń*, przeł. Wiesław Kotański, PIW, Warszawa 1986, oraz ヤマタノオロチ(八岐大蛇), スサノオ神話, http://www1.ttcn.ne.jp/~kitasanbe/a_sub_kagura_yamatanooroti.html, dostęp 25.08.2017.

¹² Biorąc pod uwagę, że mokra uprawa ryżu przybyła do Japonii z kontynentu, prawdopodobnie z Półwyspu Koreańskiego, Susano coraz bardziej wydaje się być bóstwem obcym.

¹³ Por. M. Składanek, *Mitologia Iranu*, WAI, Warszawa 1989.

¹⁴ M. Yamaguchi Aoki, *Records of Wind and Earth : A Translation of Fudoki, with Introduction and Commentaries*, Nr 53, Ann Arbor 1997.



w poletka ryżowe i systemy irygacyjne. Następna historia mówi o węzach, które okupowały szczyty drzew nad kanałem irygacyjnym, ale uciekły przestraszone groźbą anihilacji¹⁵. Inną ciekawą historię podaje *Hizen fudoki*: pewną kobietę o imieniu Otho co noc odwiedzał mężczyzna wyglądający jak jej mąż, ale opuszczał ich sypialnię przed świtem. Zaniepokojona, pewnego razu wpięła mu w ubranie igłę z nitką, której ślad doprowadził ją na moczary, gdzie zanurzony w wodzie spoczywał ogromny wąż. Zmienił się w człowieka i powitał ją wierszem, ale kiedy przerażona służba zaalarmowała rodziców dziewczyny, gdy przeszukali okolicę znaleźli tylko szczątki Otho¹⁶. Historia wygląda bardzo podobnie do koreańskiej, gdzie odwiedzającym okazuje się dżdżownica, również bóstwo ziemskie (a być może zniekształcony wąż). W każdym z przypadków wąż ma naturę gwałtowną, jest wrogi ludzom i cywilizacji (przeszkadza w irygacji pól). Czasem aby przebłagać wymordowane węże stawia się im świątynię, w której ród kapłański ma oddawać im cześć, ale jest już to otwarta inkorporacja istot obcych do panteonu rodzimego, swego rodzaju siłowe narzucenie im innej przynależności i natury.

2.2. sztuka teatralna *Dōjōji*

Najbardziej znaną i żywotną historią o przemianie w węża, wywołanej zazdrością, jest bez wątpienia sztuka teatru *nō*¹⁷ pt. *Dōjōji*. Jej główna oś narracyjna przeszła do pozostałych teatrów (*bunraku* oraz *kabuki*), które jednak większy nacisk położyły na efektywność przemiany w węża niż na warstwę fabularną czy też buddyjski morał. Historia jest całkiem nieskomplikowana – pewna młoda dziewczyna zapalała namietnością do przyjezdnego mnicha, który wzgardził jej uczuciem. Urażona dziewczyna ścigała go zawzięcie aż do świątyni *Dōjōji*, gdzie przerażony skrył się z prośbą o ratunek. Mnisi ukryli go zatem pod wielkim, odlanym z brązu dzwonem. Furii dziewczyny to nie powstrzymało – pokonała rzekę pod postacią olbrzymiego węża i owinęła się dookoła dzwonu, żarem, jaki wydobywał się z jej ciała, topiąc go i zabijając mnicha pod nim. Z uwagi na specyfikę sztuk teatru *nō*, historia wygląda nieco inaczej (wędowna tancerka tańczy dla mnichów i opowiada im swoją historię, niepostrzeżenie zbliżając się do dzwonu), ale wynik pozostaje dokładnie ten sam – przemiana kobiety owładniętej żarliwą namietnością w rogatego węża. Transpozycja postaci rogatego węża na kobietę była możliwa dopiero kilka wieków po ucywilizowaniu wszystkich terenów dzisiejszej Japonii i zepchnięcia węża w odmęty niepamięci, z których został wyciągnięty jako całkowicie nowy symbol. Wcześniej bowiem, w okresie Heian (794-1185), kobieca zazdrość i namietność manifestowała się bądź to jako żywy duch (*ikiryō*) bądź też jako mściwa zjawa pośmiertna (*shiryō*); węży w tej epoce w tej roli brak.

Jak już było wspomniane, późniejsze teatry skupiały się na widowiskowości przemiany w węża, nie wnosząc niczego w rozwój fabularny całej historii, oprócz teatru *kabuki* – tam demoniczny wąż pozostaje zwycięski w jednej sztuce pt. *Musume Dōjōji*. Inna sztuka, *Uwanari* również przedstawia motyw zazdrości, która powoduje przemianę kobiety w rogatego węża, tym niemniej wielki wąż nie jest popularnym tematem sztuk teatralnych, czasem pojawia się

¹⁵ Aoki, op.cit. ss. 50-51.

¹⁶ Aoki, op.cit. s. 262.

¹⁷ Najstarszy z klasycznych teatrów Japonii, teatr maskowy.

na drzeworytach, gdzie często przypomina już smoka. *Orochi* na nowo pojawił się w wyobraźni dopiero w XX wieku.

2.3. Metamorfoza *orochoi* w wiekach późniejszych

Dziś w Japonii można odwiedzić miejsce¹⁸, w którym odbyła się walka boga Susanoo z *Yamata no Orochi*, w różnych lokalizacjach porzucane są świątynie poświęcone węzowym bóstwom, sam jednak rogaty wąż aż do końca XX wieku pojawiał się jako motyw rzadko. Obecnie najczęściej można go spotkać w grach komputerowych (*Musō Orochi*, *God Wars*, *Niō*), popularne są tzw. *action figures* ośmiogłowego smoka, oraz w anime (*Yōkai Watch*, *Doraemon*, *Wanpaku Ōji no Orochi Taiji*), mandze (*Yaorochi no miko san*, *Orochi*), rzadko w filmie (*Orochi: The Eight-Headed Dragon*, *Orochi: Blood*, *Dōjōji*, *Musume Dōjōji*), a postać Kugiuma¹⁹ została maskotką prefektury Shimane. Grupa teatralna *Rekishin* (pełna nazwa to *Gekidan rekishishintairiku*) wystawia mity zaczerpnięte z *Kojiki*, w tym właśnie o ośmiogłowym wężu i Susanoo²⁰. W przeważającej mierze jego postać została zredukowana do mitologicznego *orochoi*, którego uśmiercił Susanoo, tracąc tym samym głębię nadaną przez teatr *nō*, jako eksplozję zazdrości i negatywnych emocji, która przekształca człowieka w ogarniętego szaleństwem zniszczenia ogromnego węża (tylko w dziełach nawiązujących do *Dōjōji*). Przetrwały jedynie jego rogi – które posiada każda kobieta, wg konfucjańskich nauk, ze swej natury zazdrosna, a które powinna ukryć w trakcie ceremonii ślubnej pod przybraniem głowy zwanym *tsunokakushi*, czyli dosłownie „ukrywacz rogów”. Przyłożenie wyprostowanych palców wskazujących obu rąk pionowo po obu stronach głowy symbolizuje gniew i jest gestem, który można wykonać w trakcie kłótni, wskazując tym samym drugą osobę jako rogatego węża.

3. Podsumowanie

Yamata Orochi jest jedną z tych postaci, których popularność obejmuje tylko określony czas, a potem znikają z wyobraźni, nie posiadając wystarczająco mocnych korzeni by zadomowić się tam na dłużej. *Orochi* był symbolem obcości, zwierzęcym bóstwem niższego rodzaju podbijanych terenów, potem kiedy jednolita kultura rozciągnęła się na całą ówczesną Japonię, został użyty w celu ukazania dzikości, braku hamulców moralnych, jako symbol przemiany spowodowany przez niszczącą, kobiecą namiętność. Przetrwał do dziś w szczątkowej formie pod postacią przekonania o tym, że każda kobieta posiada rogi zazdrości i należy je ukryć pod zawojem ślubnym. Czasem sięgają po niego twórcy współcześnie – bądź to reinterpretując motyw, lecz częściej po prostu nawiązując do starożytności i mitów *Kojiki*.

¹⁸ Za: ヤマタノオロチ伝説の旅, <http://www.kankou-shimane.com/mag-/10/11/orochi.html>, dostęp: 30.08.2017, oraz ヤマタノオロチ伝説とゆかりの地, <http://www.izumo-shinwa.com/yamatanoorochi.html>, dostęp: 30.08.2017.

¹⁹ 釘馬: <http://seiga.nicovideo.jp/tag/%E9%87%98%E9%A6%AC>, dostęp: 30.08.2017.

²⁰ 劇団歴史新大陸: <https://rekishin.com/info/1582213>, dostęp: 30.08.2017.

Bibliografia

1. Aoki Michiko Yamaguchi, *Records of Wind and Earth: A Translation of Fudoki, with Introduction and Commentaries*, no. 53, Ann Arbor 1997.
2. Inoue Nobutaka, *Wprowadzenie do shintō. Czym są bogowie dla Japończyków* [神道入門. 日本人にとって神とは何か], Heibonsha, Tokio 2006.
3. Iwicka Renata, *Konstrukt tsuchigumo jako mitologizacja zagrożenia*, „The Polish Journal of the Arts and Culture. New Series”, 2017, Nr 5 (1), s. 51-65.
4. *Kojiki, czyli Księga dawnych wydarzeń*, przeł. Wiesław Kotański, PIW, Warszawa 1986.
5. Littleton Scott C., *Susa-nō-wo versus Ya-mata nō worōti: An Indo-European Theme in Japanese Mythology*, „History of Religions”, 1981 Nr 20, s. 269-80.
6. Składanek Maria, *Mitologia Iranu*, WAiF, Warszawa 1989.
7. Waldenfels Bernhard, *Topografia obcego. Studia z fenomenologii obcego*, przeł. Janusz Sidorek, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002.
8. Winclaw Dawid, *Obcy czy po prostu Inny? Wybrane etyczne aspekty dehumanizacji*, „Kultura i Wartości”, 2016 Nr 16, s. 93-115.



Rys 1 Dojoji Engi Emaki, okres Muromachi (scanned by Unknown from ISBN 4-309-61381-0., Public Domain, <httpscommons.wikimedia.org/windex.phpcurid=5498405>)



Rys 2. Panna młoda w świątyni Meiji (Uploaded by the user Photocapy to Flickr under cc-by-sa-2.0) Photocapy - <http://flickr.com/photos/photocapy44134137>



Rys 3. Utagawa Kuniyoshi - Susano zabijający Yamata no Orochi
(httpscommons.wikimedia.org/wiki/File:Dragon_Susano-no-mikoto_and_the_water_dragon.jpg)