



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	DIE ÜBERWINDUNG DES REALISMUS IM JAPANISCHEN NOHSPIEL : Ein Vergleich zwischen antikem und japanischem Drama
Author(s)	SENO, FUMINORI; 瀬野, 文教
Citation	独語独文学科研究年報, 10, 69-95
Issue Date	1984-03
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/25648
Type	departmental bulletin paper
File Information	10_P69-95.pdf



DIE ÜBERWINDUNG DES REALISMUS
IM JAPANISCHEN NOHSPIEL

Ein Vergleich zwischen antikem und japanischem Drama

FUMINORI SENO

Einleitung

In diesem Aufsatz wird das abendländische Denken im Bereich der Dramenkunst in Frage gestellt. Dabei soll versucht werden, die griechische Tragödie als den Ursprung des europäischen Dramas und dessen starke Tendenz zum Realismus aus einer Perspektive des japanischen Noh zu betrachten.

Es gilt zunächst einmal deutlich zu machen, was unter dem Begriff "Realismus" hier verstanden werden soll, der mit der Kategorie des Realismus in Europa nicht immer in Übereinstimmung stehen würde.

Zum Realismus sollen hier folgende Merkmale des Dramas zählen:

1. Wirklichkeitsnahe Darstellung
2. Lebenszugewandtheit (Festhalten am Leben)
3. Vorstellbarkeit der Handlungen.

Mit der wirklichkeitsnahen Darstellung ist dasjenige Drama gemeint, in dem eine bestimmte realitätsnahe Soziallage dargestellt wird, die dem alltäglichen Leben des Zuschauers ähnlich ist, wie weit der Zeitabschnitt zwischen Drama und Zuschauer oder Leser

auch sein mag. In diesem Drama befinden sich nämlich die Personen auf der Bühne immer in der gleichen Relation zur Umwelt, wie sie (Relation) der allgemeine Bürger täglich in seiner Umgebung findet, und bewegen sich im engen Kreis ihrer persönlichen gesellschaftlichen Interessen. Dasjenige Stück deshalb, in dem wie im alltäglichen Leben von Liebe, Leiden, Freude, Groll, Freiheit, Moral, Gerechtigkeit, u.s.w. gesprochen wird, das auf psychische Funktionen der Personen oder Einflüsse der Gesellschaft eingeht, und in dem die Aufmerksamkeit des Zuschauers notwendigerweise auf weltliche Angelegenheiten gerichtet werden muß, so daß die Anwendung eines im Stück behandelten Themas auf die Diskussion über soziale und politische Probleme möglich ist, dieses Stück soll zum Drama des hier gemeinten Realismus gehören.

Der zweite Punkt, nämlich Lebenszugewandtheit, gibt die Tendenz an, daß sich der Held im griechischen Drama immer mit einem gegenwärtigen Problem konfrontiert sieht, dessen Lösung sich auf irgendwelche Weise bald auf das Schicksal eines Volkes, bald auf das einer Gesellschaft oder einer Familie, auswirken kann, und daß dabei sein Wille zum Leben, einmal als Begierde zum Wissen (Oidipus), einmal als Beharren auf der Gerechtigkeit (Antigone), einmal als Rachedurst (Orestie), u.s.w. zur Darstellung kommt.

Was den dritten Punkt, Vorstellbarkeit des Dramas, betrifft, läßt sich darauf hinweisen, daß im realistischen Drama die Dimension von Zeit und Raum auf der Bühne der des Zuschauers im Vorstellungsbereich entspricht. Denn auch wenn Zeit und Raum auf der

auf der Bühne z.B. in der griechischen Tragödie zur Antike gehören, fühlt sich jedoch der moderne Zuschauer in den gleichen Zeit- und Raum wie auf der Bühne befindlich, weil der Mensch im Drama als ein Seiendes in bestimmten relativierten Zeit und Raum handelnd dargestellt wird, anders gesagt, weil sich der Zuschauer die Dramenfiguren, die sie umgebende Situation und die sie bestimmende Zeit vorstellen oder vergegenständlichen kann. Ein Gattungskennzeichen des Dramas, durch das es sich von anderen natürlichen Grundformen der Dichtung wie der Lyrik und der Epik abhebt, ist übrigens, daß es einen in sich geschlossenen, organisch gewachsenen, von allem ihm Äußerlichen ganz abgelösten Mikrokosmos bildet, in den weder der Autor noch der Zuschauer einzugreifen vermag. Wenn aber der auf diese Art gebildete Mikrokosmos organisch (zeitlich und räumlich) in die Nähe des alltäglichen Lebenskreises des Zuschauers gehört, dann ist die sich in dem Mikrokosmos auf der Bühne abspielende Handlung für den Menschenverstand leicht vorstellbar und nachvollziehbar.

In den folgenden Kapiteln wird das Ziel verfolgt, unter diesen Perspektiven zuerst die 'Poetik' von Aristoteles und einige bekannte griechische Tragödien zu betrachten und dann daraus gezogene Folgerungen im Zusammenhang mit dem Noh in Frage zu stellen.

I Das antike Drama

1. Die Nachahmung der Wirklichkeit in der "Poetik" des Aristoteles

In seiner Erörterung über die Dichtkunst geht Aristoteles davon aus, daß die Kunst die Werkstellung der Nachahmung durch verschiedene Darstellungsmittel wie Rhythmus, Wort und Harmonie ist. Er bezeichnet nämlich die Nachahmung als einen selbstverständlichen Ausgangspunkt der Kunst, ohne danach zu fragen, ob die Kunst nur durch die Nachahmung eine wahre Kunst sein kann. Zunächst einmal ist die 'Nachahmung' in Betracht zu ziehen. Aristoteles versteht unter der Nachahmung 'möglichst getreue Abbildungen' von der Wirklichkeit, deren Betrachtung den Menschen Vergnügen und Freude schafft. Diese von dem griechischen Philosophen geäußerte Nachahmung zählt wohl zum oben erwähnten Begriff des Realismus.

Aristoteles begründet den Begriff 'Nachahmung' als Ausgangspunkt der Tragödie damit, daß 'das Nachahmen den Menschen von Kindheit an angeboren ist' und daß 'der Mensch sich von den anderen Lebewesen darin unterscheidet, daß er am meisten zur Nachahmung befähigt ist und das Lernen sich bei ihm am Anfang durch Nachahmung vollzieht.' (Kap.4) Die Fähigkeit zur Nachahmung, durch die sich der Mensch von den anderen Lebewesen abhebt, hat ihren Ursprung, wie auch der moderne Philosoph Martin Heidegger in seiner Antrittsvorlesung "Was ist Metaphysik?" erläutert, darin, daß 'der Mensch Seiendes als ein solches vorstellen, vom Vorgestellten ein Bewußtsein haben' und es zum Gegenstand

der Betrachtung machen kann. Dabei ist zu bemerken, daß bei Aristoteles die Kunst in ihrem Ursprung vom Gesichtspunkt des Vorstellungsvermögens oder des logischen Denkens betrachtet wird. Und die Tragödie als eine Nachahmungskunst verschafft nach Aristoteles dem Menschen deshalb den Genuß, weil sich alle Menschen daran erfreuen, die nachgeahmte Wirklichkeit zu betrachten und von ihr zu lernen. Daraus läßt sich entnehmen, daß der Zuschauer die nachgeahmte Handlung oder den handelnd nachgeahmten Menschen, wie die Wirkung auf ihn auch sein mag, sei sie Reflexion, sei sie 'Elementaraffekte des Schauderns und des Jammers', vergegenständlicht oder vorstellt. In der auf derartigen Nachahmung beruhenden Darstellungsweise ist die Tendenz deutlich erkennbar, die Kunst im Rahmen des Denkens zu erfassen.

Es läßt sich weiter darauf hinweisen, daß bei Aristoteles die Handlung als das Wichtigste eingestuft und dabei die Schönheit in einer Ordnung, d.h. in einer ordentlichen Entwicklungsweise der Handlung dargestellt werden soll. Dies zeigt deutlich die Tendenz zur Hochschätzung der Erkenntnis, nämlich der intellektuellen Wahrnehmung der Struktur des Dramas und im Zusammenhang damit zur Abhängigkeit vom logischen Denken. Das auf diese Weise gestaltete Drama bringt wohl den Zuschauer mehr oder weniger dazu, wie affekterregend die Handlung auch sein mag, die Personen und Bühnenergebnisse stets im Zusammenhang mit einer wirklichkeitsnahen und deshalb verstandesmäßig leicht zu begreifenden Situation zu betrachten.

Aristoteles schildert weiter in anderen Stellen wie folgt: 'Die Peripetie ist der Umschlag der Handlung in ihr Gegenteil entweder mit Wahrscheinlichkeit oder

mit Notwendigkeit. (Kap.11) oder 'Man muß auch im Charakter genauso wie in der Zusammensetzung der Handlung stets entweder nach dem Notwendigen oder nach dem Wahrscheinlichen streben... (Kap.15).

Dabei ist nicht zu übersehen, daß die Tragödie nach Aristoteles so aufgebaut werden soll, daß die Handlungen oder das Geschehen auf der Bühne durch innere Logik nachvollziehbar sind. Solange jedoch die handelnd nachgeahmten Personen im Drama als ein Gegenstand der Betrachtung im Rahmen des logischen Denkens oder im Rahmen der Kausalität erreichbar dargestellt werden, anders gesagt, solange das Seiende als ein Seiendes vorgestellt wird, kann man den Punkt niemals erreichen, wo von der Wahrheit der Kunst die Rede ist. Denn eine der wichtigsten Aufgaben der Kunst besteht wohl darin, das im täglichen Leben mit festem Schritt voller Zuversicht zu sich selbst immer weiter marschierende logische Denken in vollkommene Hilflosigkeit zu stürzen und manchmal zu einem wesentlichen Nachdenken zu ermahnen.

Merkwürdig ist ferner, daß Aristoteles die Schauspielkunst offen unterschätzt. Im 6. Kapitel seiner Poetik schreibt er folgendermaßen: 'Auch die Bühnenkunst kann zwar den Zuschauer ergreifen; sie ist aber das Kunstloseste und steht der Dichtkunst selbst am fernsten. Denn Wirkung der Tragödie zeigt sich auch ohne Aufführung und Schauspieler. Diese deutliche Geringschätzung der Bühnenkunst, durch die erst ein Drama für das Publikum optisch wahrnehmbar wird, läßt sich, wie Bernhard Asmuth erwähnt, wohl darauf zurückführen, daß 'die szenische Darbietung in der älteren Dramentheorie weniger oder nur im Schatten des Redekriteriums' beachtet und 'das sichtbare Bühnengeschehen als

nebensächlich oder gar als verzichtbar eingestuft wurde.

So liegt es nahe zu vermuten, daß man in der griechischen Tragödie mehr Wert auf die Rede als Darstellung einer Idee denn auf die Schauspielkunst als Umsetzung einer Idee und einer nachgeahmten Handlung in Anschauung auf der Bühne legte. Dieser Hochschätzung der Handlung scheint der Gedanke zugrunde zu liegen, daß die Handlungen von furcht- und mitleiderregendem Menschen in der Tragödie nur in der Idee, nur durch innere Logik, ohne szenische Darbietung vorstellbar und nachvollziehbar sind. Diese Denkweise bekräftigt zwar die Tendenz, das Drama durch das intellektuelle Vermögen oder logisches Denken zu verstehen, muß sich jedoch als unfähig erweisen, etwas logisch Unerreichbarem, etwas auch Elementaraffekte des Schauders und des Jammers Hervorbringendem oder etwas noch Ursprünglicherem, durch das erst der Mensch der Wahrheit seines Seins ausgesetzt wird, zu begegnen.

Schließlich ist es auch auffallend, daß der furcht- und mitleiderregende Held der Tragödie nach Aristoteles dem Zuschauer ähnlich sein soll. Das weist auf die Beziehungsmöglichkeit des Dramas auf unsere eigene Welt hin, was als ein Kennzeichen des Realismus zu betrachten ist.

2. Realismus in den Dramen

" König Oidipus " und " Oidipus auf Kolonos " von Sophokles

In diesem Kapitel werden die beiden Oidipusdramen von Sophokles `König Oidipus auf Kolonos´ im Hinblick auf den Realismus behandelt.

König Oidipus

Oidipus verdankt seine Herrschermacht dem intellektuellen Erfolg, daß er ein Rätsel, das die Sphinx Theben aufgab, unabhängig von Vogelzeichen durch seine Geisteskraft gelöst und die mit der schweren Not belastete Stadt befreit hat. Theben steht jetzt in der neuen Not; die Pest habe die Stadt befallen. Das Orakel erteilt den Auftrag, daß Laios `Mörder unverzüglich gesucht und mit Tod bestraft oder aus der Stadt gebannt werden muß. Das Verantwortungsbewußtsein für die Rettung seines Volkes und das Gefühl der Bedrohtheit seiner Existenz als Herrscher treiben den König dazu, den Auftrag des Orakelspruchs mit größter Aktivität auszuführen. Dann wird eine Reihe von Gerichtsszenen entwickelt. Im Laufe der Handlung wird Oidipus` Zuversicht zu sich selbst umgestürzt. Am Ende gelangt Oidipus zu der verhängnisvollen Wahrheit, daß er selbst der Täter, d.h. des Vaters Mörder und der Mutter Gatte, ist, und blendet sich.

Zunächst einmal ist bezüglich der wirklichkeitsnahen Darstellung darauf hinzuweisen, daß eine bestimmte Gesellschaftssituation, die den Zuschauer sofort an das Staatssystem der Antike erinnert, deutlich gemacht wird, in der sich die Personen mit einem gegenwärtigen, nicht

nur für den Helden selbst, sondern auch für das ganze Volk tiefgreifenden Problem auseinandersetzen und sich um dessen Lösung mit aller Kraft bemühen. Diese Art von Szenen läßt sich mit dem nur im engen Kreis der Gewohnheit bleibenden Menschenverstand leicht ergreifen und bezieht den Zuschauer sogleich auf die Wirklichkeit, in der er sich täglich bewegt.

Als zweiter Punkt ist die vorwärtsdrängende Wissbegierde des Oidipus nicht zu übersehen, die die Handlung auf dem Weg zur Wahrheitsentdeckung vorantreibt. Oidipus provoziert den schweigenden Seher Teiresias durch harte Schmähungen zur Äußerung der Wahrheit. In der zweiten Hauptszene versucht die Königin Iokaste zwar, Orakel- und Sehersprüche, nach denen Laios der Tod von seinem Sohn bestimmt sei, als wirkungslos zu erweisen, stürzt jedoch den König mit der Nennung des Mordplatzes 'Dreiweg' in größte Zweifel und erreicht ganz das Gegenteil von dem, was sie erreichen wollte. Oidipus drängt dann darauf, den einzigen Zeugen, den Hirten, holen zu lassen. Iokastes Versuch, die Wichtigkeit der Aussage des Hirten zu verringern, übt auf die Entschlossenheit des Königs keine Wirkung aus. Die Angst der Iokaste muß sich dem Wissensdrang des Helden fügen. Und am Ende der dritten Hauptszene schlägt seine Wissbegierde nach seiner Herkunft das Flehen der Gemahlin in den Wind. In der Verhörsszene zwischen Oidipus und dem alten Hirten schließlich, wo es sich um die Frage nach dem Laios' Mörder und der Herkunft des Oidipus handelt, ermöglicht die Forschungsaktivität ihm das Herausfinden der Wahrheit.

Hier muß betont werden, daß die von der Neugierde vorangetriebene Handlung durch innere Logik oder verstandes-

mäßiges Vermögen des Zuschauers oder des Lesers einwandfrei vorgestellt oder nachvollzogen werden kann und der Zuschauer dadurch zwangsmäßig bald zu Affekten, bald zur Reflexion gebracht wird. Mit 'zwangsmäßig' ist gemeint, daß die oben erwähnte Handlung die Phantasie des Zuschauers immer noch im engen Kreise bleiben läßt und ihm damit eine wichtige Möglichkeit versperrt, das sich nur mit Vorhandenem oder Seiendem beschäftigende logische Denken zu überwinden.

Oidipus auf Kolonos

Der alte blinde Bettler Oidipus betritt das Heiligtum der Stadt Kolonos, findet beim König Theseus eine gastliche Aufnahme, so daß er dem Apollonspruch gemäß für seinen Tod dem Land und dem Herrscher den künftigen Segen verheißt.

Im Zusammenhang mit dem Thema 'Realismus' in dem letzten Oidipusdrama von Sophokles ist vor allem darauf hinzuweisen, daß die Wissenskraft des Helden eine wichtige Rolle spielt. Beim Auftritt des Oidipus werden seine Alter und Blindheit stark betont dargestellt, derart, daß seine Tätigkeit außer Wortfähigkeit völlig von seiner Tochter Antigone abhängig ist. Oidipus wird hier als das arme Schattenbild mit 'furchtbarem Anblick und Laut' ohne materielle Begierde zur Darstellung gebracht. Trotz dieser körperlichen Schwäche am Rande des Sterbens will sich der alte Oidipus dem Orakelspruch zufolge sein letztes Lebensziel setzen, wobei sich seine Geisteskraft im deutlichen Kontrast zur körperlichen Schwäche als stark und fähig erweist. Gegenüber den Männern von Kolonos begründet er mit Hilfe seiner Klugheit und Bered-

samkeit seine Rettung und erhält den Zugang zum König Theseus. Der alte Blinde ist zwar am Leib schwach, am Überzeugungsvermögen aber stark: Er überzeugt Theseus von der Richtigkeit seines Bleibens in Kolonos, weil er sich seiner Fähigkeit gewiss fühlt, dem Herrscher und seinem Land Glück zu bringen. Kreon, der König von Theben, versucht listig Oidipus zur Heimkehr zu beschwatzen. Auch hier ist seine Geisteskraft wirksam. Er durchschaut diese List leicht. Diese Einsichtsfähigkeit läßt sich auf sein Wissen um das Schicksal Thebens zurückführen. Er prophezeit dann auch das Geschick seines eigenen Sohns, der einst den Vater von der Stadt Theben austrieb. Am Ende gelangt Oidipus durchs Dröhnen der Donner aus dem Himmel zum Wissen um seinen Tod und führt ohne Begleiter den König von Kolonos zu seiner Todesstätte, wo er ihm und den Bürgern des Landes Wohltat verheißt.

Daraus wird deutlich, daß der Held auch am Rande des Sterbens und bis zum Tode die Macht im Geistesbereich besitzt. Und dieses läßt sich um so kontrastreicher ausdrücken, als seine Körperkraft schon längst ein Nichts ist. Der Wille des Helden dazu, auch nach seinem Tode starken unvergänglichen Einfluß auf das Schicksal des Volkes von Kolonos auszuüben, gründet sich auf sein Wissen und ist auch ein Beweis für das Festhalten am Leben oder am Irdischen.

Sowohl in 'König Oidipus' als auch in 'Oidipus auf Kolonos' spielt das 'Wissen' eine hervorragende Rolle. Daraus stellt sich die Frage, was diese Wissensherrschaft bedeutet. In dem Drama, wo diese Wißbegierde oder Geisteskraft auf eine deutliche Weise ihren Vorrang behauptet und infolgedessen die Handlung zur dringenden

Bewegung vorantreibt, wird der Zuschauer mehr oder weniger zwangsmäßig (wie sehr die Elementaraffekte hervortreten mögen) dazu getrieben, durch das logische Denken die Bühnenergebnisse geistig zu verstehen, sie zu bewältigen und daraus sozial relevante Probleme herauszufinden und wiederum Anwendungsmöglichkeiten auszudenken und sich wieder in einen engen ersticken- den Kreis des alltäglichen Lebens zu verwickeln. Man sollte es hier zwar nicht ausschließen, daß diese Art von Drama seine Daseinsberechtigung geltend machen kann. Solange jedoch auch im Bereich des Drams das Seiende als ein solches vorgestellt wird, solange das Leben als ein Leben dargestellt wird, würde die Wahrheit des Wesens des Seins des Menschen oder etwas, durch das erst diese offenbar gemacht werden kann, vergessen oder ver- borgen bleiben.

Welche andere Möglichkeit das Drama anzubieten vermag, etwas Ursprünglicheres, was dem europäischen Drama völlig zu fehlen scheint, darzustellen, wird im folgenden Kapi- tel, nämlich in der Erläuterung des Noh deutlich gemacht.

II Das japanische Nohspiel

1. Entstehungsgeschichte des Nohspiels

Der Ursprung des Noh ist mit größter Wahrscheinlichkeit auf die Volksspiele wie `DENGAKU` und `SARUGAKU` zurückzuführen. Und diese wiederum sollen aus dem `SANGAKU` stammen. Das Sangaku ist ein aus dem chinesischen Reich nach Japan eingeführtes Vulgärspiel, das aus verschiedenartigen Spielen wie Akrobatik, Zauberkunst, Imitationen, u.s.w. besteht.

Nach einem alten Dokument steht es fest, daß das Sangaku schon im Jahre 735 in der Gegenwart des Shomu-Tenno aufgeführt wurde. Das Sangaku, das zwar im Laufe der Zeit die Unterstützung der Regierung verliert, dessen Verbreitung jedoch von dem Volk übernommen wird, erweist sich als eine Grundlage, der später neue Volkskünste wie Dengaku und Sarugaku entspringen.

Parallel zum verhältnismäßig langsamen Zusammenbruch des Machtmonopols, das die Hofaristokratie seit dem achten Jahrhundert bekleidet hat, und zum Aufstieg einer Militäraristokratie aus den Provinzen (Bushi), die in den Staatsgeschäften eine immer zunehmende Rolle zu spielen beginnt, treten verschiedene Vulgär- und Volkskünste in den Vordergrund der Gesellschaft. (10-12 Jh) Unter diesen sind im Hinblick auf die Entstehung des Noh vor allem das Dengaku und das Sarugaku bemerkenswert.

Das Dengaku (Reisanbaufeldspiel) ist ein aus der Urzeit her an das Ackerbauleben gebundenes Volksspiel, das aus Tanz und Musik besteht, die von Musikinstrumenten wie Sasara (Bambus mit sähezahnartigen Holpern), Taiko (Trommel), Fue (japanische Flöte), u.s.w. be-

gleitet werden, wobei darauf abzielt, das Reispflanzen zu ermutigen: Es findet unter den Bauern überall in Japan Ausbreitung. Dieses Bauernspiel dehnt sich bald gegen Ende der HEIAN-Zeit (gegen Ende 12 Jh) auch bis in die Stadt aus und dringt mit seinen offenen und manchmal wahnsinnigen Zügen in das Leben der Aristokratie ein. Seine Ausbreitung unter den adligen Schichten in der Stadt gibt dem Dengaku Veranlassung, am Fest der Großtempel und Großschreine teilzunehmen und daraus professionelle Dengaku-Schauspieler und Schauspielertruppen zu machen, was weiter bei der Entstehung des Noh eine gewisse Rolle spielt.

Es ist dann das SARUGAKU (Affenspiel), das sich neben dem oben erwähnten Dengaku gegen Ende der Antike unter dem Volk ausbreitet und im Mittelalter seine Kunstinhalte bereichert und verfeinert, was endlich das Nohspiel entstehen läßt.

Das Sarugaku ist ein aus Elementen verschiedener Vulgärspiele bestehendes komisches Zwischenspiel, das oft bei dem Trinkgelage vorgestellt wird. Es ist dabei der geschichtliche Hintergrund nicht zu vergessen, daß die Volksspiele wie Dengaku, Sarugaku, und andere zahlreiche Vulgärspiele ihre Ausbreitung und Entwicklung zum größten Teil dem verdanken, daß die Militäraristokratie (Bushu), die aufgrund der Beziehung zwischen Feudalherr und Vasall (Feudalismus) mit den bäuerlichen Grundbesitzern (Nanushi) in den Provinzen in festem unmittelbarem Zusammenhang steht, wohingegen die Hofaristokratie ohne unmittelbaren Kontakt mit den produzierenden Schichten durch ihre Untertanen ihre Ländereien in den Provinzen (Shoen) verwalten läßt,) diesen zivilen Hofadel beseitigend die Führerschaft antritt. (KAMAKURA-SHOGUNNAHT 1185-1333).

Der Ursprung des Noh, von dem hier die Rede ist, geht vor allem auf das Sarugaku zurück. Hier stellt sich jedoch die Frage, warum aus dem Sarugaku, dessen Wesen eigentlich in komischer Nachahmung zu sehen ist, das Noh mit ernstesten Wesenszügen zustande kommt. Der Grund dafür liegt hauptsächlich in der Veränderung der Nachahmungsweise von Sarugaku; das Komische, das bis dahin im Mittelpunkt der Darstellung stand, macht im Laufe der Kamakura-Periode (1185-1333) dem religiösen Elemente Platz. Das deutliche Hervortreten des religiösen Elementes ist der Teilnahme des Sarugaku an der Kulthandlung im Bauersdorf zuzuschreiben. Bei der Götterfeier, wo es um Bitte um Fruchtbarkeit und Beruhigung der Seele der Verstorbenen geht, fühlt sich der Sarugaku-Schauspieler verpflichtet, mit Hilfe von Masken die Gestalt der Götter und der Geister zu veranschaulichen, was notwendigerweise ernste Züge hervortreten läßt.

Die Verfeinerung des Sarugaku zur Entstehung und Vollendung des Nohspiels verdankt sich den beiden Meistern, Vater und Sohn, KANNAMI und ZEAMI. Der Übergang von Sarugaku auf Nohgaku läßt sich deutlich im Unterschied des Kunststils zwischen Vater und Sohn erkennen. Die Änderung der Schauspielsweise fällt besonders mit dem Wechsel der Mäzenenschichten von Großtempel und Großschreinen und im Zusammenhang damit auch von Bauern auf dem Land in die Militäraristokratie in der Stadt zusammen. Dabei läßt sich auf die Verlagerung des Publikums und den Rückgang der kultischen Elemente aufmerksam machen.

In der Zeit des Vaters Kannami steht das Sarugaku zwar noch im engen Zusammenhang mit dem Dorfleben. Im Laufe

der Zeit jedoch werden die Spielorte allmählich vom Land in die Stadt verlagert. Es geht hier um Verschiebung der Zuschauerschichten von Bauern in der Götterfeier zur militärraristokratischen Schicht auf der Bühne, so daß die Schauspielkunst in Verbindung mit dem Stadtleben verfeinert, bereichert wird. Was den zweiten Punkt, den Rückgang der kultischen Elemente, angeht, entwickelt sich das Sarugaku bis zu dem `IMAGUMANO NO NOH` gegen 1374, einem bekannten Sarugakuschauspielfest, wo der Shogun ASHIKAGA-YOSHIMITSU als ein Zuschauer dabei ist und Vater und Sohn ihm ins Auge fallen, und das ihnen Gelegenheit bietet, unter den Schutz des Shogun zu treten, noch als eine kultische Kunst bei der Götterfeier im Dorf. Nach diesem Schauspielfest aber beginnt das Sarugaku raschen Schritts die Neigung zu haben, anmutige unterhaltende Elemente zu entwickeln. Eine Anspielung auf diese Urbanisierung der Schauspielkunst ist, daß das OKINA (ein höchst götterfeierliches Spiel), das bisher dem Senioritätsprinzip gemäß vorgestellt wurde, in dem Imagumano no Noh und in dem danach veranstalteten Schauspielfest von einem sehr geschickten Meister gespielt wird, was bedeutet, daß sich die Wertvorstellung bei der Aufführung von `Kult` in `Unterhaltung` ändert.

Bei der Schilderung des Unterschieds im Kunststil von Vater und Sohn gilt es zunächst einmal darauf hinzuweisen, daß der Vater allerdings die bäuerliche Kult-handlung im Dorf berücksichtigt, während der Sohn viel Wert darauf legt, von der militäradligen Schicht begrüßt zu werden. Um scharfe Konkurrenzen mit anderen Schauspielertruppen zu gewinnen, bringt der Vater

Kannami stets mit voller Rücksicht auf die Sitten des Ortes, wo er spielt, seine Kunst zur Darstellung. Sei es im Bauerndorf, sei es im Bergdorf, in jedem Ort ist er darum bemüht, sein Spiel dem Geschmack der Landsleute anzupassen. Durch diese Bemühungen tritt seine Schauspielertruppe `KANZEI-ZA` aus zahlreichen Truppen hervor. Ein anderer Grund für seinen Erfolg besteht aber darin, daß er seine Repertoires mit einem neuen faszinierenden Tanz (KUSEMAI) und mit interessanten Drehbüchern bereichert.

Der Unterschied des Kunststils zwischen den beiden Meistern, von denen ganz und gar die Vollendung des Noh abhängig ist, zeigt sich am deutlichsten darin, was sie unter dem beim Nohspiel im Mittelpunkt stehenden Schönheitsbegriff `YUGEN` verstehen. Bei Kannami handelt es sich darum, einen yugenischen Gegenstand zu imitieren, beim Sohn Zeami, innere Zeit des Bewußtseins zu veranschaulichen. Kannami beginnt mit Betrachtung eines Gegenstandes und zielt darauf ab, ihn nachzuahmen. Aber aus der Betrachtung als einer geistigen Arbeit entsteht `YUGEN` nicht. Denn Yugen gehört eigentlich zu dem Bereich, der geistig nicht zu verstehen ist, um so mehr jedoch etwas besonderes fühlen läßt, was aber mit den `Elementaraffekten` nichts zu tun hat. Zeami hingegen bemüht sich darum, durch Harmonisierung der den Menschen ernüchternden Nachahmungen und der ihn berausenden Tanz und Musik die Yugen-Schönheit von der bisherigen gegenständlichen Schönheit in eine funktionierende zu versetzen.

2. Strukturmerkmale des Nohspiels

Das Noh ist die erste japanische Bühnenkunst mit hoher Verfeinerung seit Ende des 14 Jhrs., bis zum

heutigen Tag erblich überliefert, in der ein Protagonist (SHITE) mit Maske mit Hilfe seines Antagonisten (WAKI) und einiger Begleiter (TSURE) von Chor und Musikinstrumenten wie TAIKO (Trommel), TSUZUMI (Schultertrommel), FUE, u.s.w. begleitet, eine bestimmte Geschichte mit verhältnismäßig einfacher Handlung durch Gesang, rhythmische Rede und dem Noh eigenen Tanz zur Anschauung bringt.

Der Aufbau des Noh-Stückes läßt sich im allgemeinen folgendermaßen erklären:

Die Handlung des Noh beruht auf dem Prinzip 'JYO-HA-KYU' (Einführung-Durchführung-Ausklang). Der erste Begriff 'JYO' bedeutet Einführung oder 'gradlinig'.

'HA' heißt wörtlich 'brechen' oder Detail, das bogen-schlagend wirkt und deshalb ein Verlangsamten der Zeit und eine Entspannung der Handlung zur Folge hat.

Der dritte Begriff 'KYU' ist die Beschleunigung der Zeit und bringt die Handlung zum Abschluß.

Dieses Prinzip wird auf die Konstruktion der Bühnenhandlung angewendet. Die meisten Nohstücke haben einen Doppelaufbau:

In der ersten Hälfte tritt der Shite als ein Mensch dieser Welt auf, In Wirklichkeit jedoch ist sein Auftreten nur eine Tarnung gegenüber dem Antagonisten und auch dem Zuschauer, um in der zweiten Hälfte sein wahres Gesicht als Geist eines Verstorbenen oder als Gott zu enthüllen.

Das Jyo im ersten Aufzug umfasst normalerweise der Reihe nach den Auftritt des Waki (SHIDAI), dessen Selbstnennung (NANORI), Gehen auf dem Weg (MICHIVUKI) und Ankunft in einem bestimmten Ort. Im Ha tritt der Shite auf (ISSEI) und kommt ins Gespräch mit dem Waki, In Kyu verabschiedet sich der Shite von dem Waki mit

oder ohne Andeutung auf sein wahres Gesicht. Das Jyo im zweiten Aufzug enthält das Warten des Waki auf den Shite. Im Ha kommt der Shite als ein Geist (der Tote) in Erscheinung und spielt Tanz (MAI). Am Ende (Kyu) erzählt der Shite seine Vergangenheit.

Damit der Shite seine Maske und Kostüme ändern kann, wird zwischen dem ersten und dem zweiten Aufzug auf der Bühne das 'AI-KYOGEN' (Zwischenspiel) gespielt, das dazu dient, die ganze Geschichte und deren Hintergründe konkreter in der alltäglichen Sprache zu erklären, wobei der Kyogen-Spieler ohne Maske erscheint und erzählt.

Auf diese Weise wird das Stück auf der dem Noh eigenen Bühne aufgeführt. Ihr Kennzeichen besteht darin, daß sie auf schmuckvolle Ausstattung und Hintergrund verzichtet.

Um dem deutschen Leser eine konkrete Vorstellung vom dem Noh zu schaffen, wird hier einfach kurz ein sehr bekanntes Stück dargestellt.

" IZUTSU " (Der Brunnenschacht) von Zeami

Die Geschichte spielt in einem Tempel in einer Herbstnacht.

Ein buddhistischer Priester, der sich auf der Reise nach der Südstadt 'NARA' befindet, tritt in dem Tempel ARIWARADERA auf. Da er erfahren hat, daß in dem Ariwaradera früher NARIHIRA (ein bekannter Staatsmann und Dichter im 9 Jh.) mit seiner Geliebten, Tochter von KINOARITSUNE, zusammenlebte, betet er für die Seelen der schon längst verstorbenen Geliebten. Da erscheint eine junge Frau dieser Gegend, schöpft

Wasser aus dem Brunnen im Garten und gießt das Wasser an die Gräber. Voll Verdacht spricht der Wanderer die Frau an. Darauf zeigt die Frau nach und nach ihr wahres Gesicht, indem sie ihm die Erinnerung an jenen Mann Narihira und ihre Jugend erzählt, und geht bald ab.

Im Zwischenspiel kommt ein AI-Spieler mit dem Waki (dem Wanderpriester) ins Gespräch. Er erzählt dem Wanderer die Liebesgeschichte von Narihira und der Tochter des Kinoaritsune. Dabei weist er darauf hin, daß die Frau, die der Waki gesehen hat, vermutlich eine Inkarnation des Geistes jener Geliebten sei, und fordert ihn auf, durchs Gebet die Seele der verstorbenen Frau zu beruhigen.

Bald tritt der Geist der Frau in Erscheinung. Anstatt die Erinnerungen an ihren Gebliebten zu erzählen, zeigt sie sich jetzt halb wahnsinnig im Festhalten an der unerfüllten Liebe. Sie wartet vergeblich auf den Narihira. Auf ungewohnte Weise zieht sie den Anzug von Narihira an und versinkt in Gedanken an den ehemaligen Mann, indem sie sich im Brunnen spiegelt.

3. Grundzüge der Ästhetik

Das ästhetische Prinzip des Noh besteht darin, auch heftigste Bewegungen sowohl in Handeln als auch in Herzensbewegungen in einem höchst gespannten, doch tatenreichen Stillstand als einer möglichst reduzierten Bewegung zum Ausdruck zu bringen. Dieser paradoxen Darstellungsweise liegt der Gedanke zugrunde, daß der Ursprung der Bewegung Stillstand ist und sie am anmutigsten im Stillstand darstellbar ist. Hier wird versucht, den Schönheitsbegriff des Noh 'Yugen' durch Erläuterungen einiger wichtigen Elemente wie 'MICHİYUKI' (Gehen auf dem Weg), Auftreten des Toten, Maske und Musik deutlich zu machen.

a. " MICHİYUKI "

Auf der Nohbühne erreicht der Darsteller nur durch ein paar Schritte Bewegung manchmal tausendkilometer Ortsänderung (Wandlung). In diesem Michiyuki bedeutet nämlich ein Schritt, den der Waki geht, manchmal hundertkilometer Gänge. (In der Noh-Terminologie heißt die Bühne 'links und rechts 3000 Ri') (Ri beträgt etwa 4 Km).

Hier werden lange und mühsame Gänge in außerordentlich gespannte, jedoch anmutige Schritte zusammengedrängt. Aber wie schwer und hart ist dieser eine Schritt ! Denn der eine Schritt erzählt uns auf symbolische Weise lange hin- und her Wandlungen, Begegnungen mit Menschen und deren Schicksal. Diese besondere Darbietung ist zunächst einmal, wie schon oben erwähnt, durch die Verringerung der großartigen, realistischen Bewegung auf eine symbolisierte höchst gespannte,

stillstandnahe Bewegung in die Richtung auf das NICHTS ermöglicht. Zum zweiten kann die Ortsänderung dieser Art in einem Nu ohne Szenenwechsel dadurch erreicht werden, daß auf der Nohbühne ohne Hintergrund Zeit und Raum absolut sind. Diese Absolutheit ist wiederum der Stärke des Noh zuzuschreiben, daß das, was sich normalerweise oder dem logischen Denken gemäß bewegen soll, in Unbewegtheit (Unbeweglichkeit) zur Darstellung kommt. Solange das Drama von der Nachahmung der Wirklichkeit und einer gesellschaftlichen Situation abhängig ist und aufgrund einer wirklichkeitsnahen Logik seine Personen und Situationen konstituiert, ist die Darstellung dieser Art, d.h. die wahre Überwindung des Realismus nicht möglich.

Es läßt sich schließlich der oben geschilderte symbolische eine Schritt von einem Gesichtspunkt der Volkssitte aus in Betracht ziehen. Der Ursprung des einen Schritts reicht auf 'ASHIBYOSHI' (Taktstampfen mit Füßen) zurück. In Japan gibt es von alters her die Volkssitte, daß das 'Stampfen mit Füßen' (ASHIBUMI) einen zauberhaften Sinn ausdrückt. Diese Sitte wird später in die Volkskunst bei der Kulthandlung aufgenommen und bildet ferner die Voraussetzung für das Schaffen einer besonderen Tanztechnik, namens Ashibyoshi auf der Bühne von Noh und Kabuki.

Die Bedeutung des Ashibyoshi besteht eigentlich darin, böse Geister unter der Erde unter Druck zu setzen und das Wachstum der Dinge und deren Wiederbelebung zu fördern. Der Ursprung des Ashibyoshi geht auf den Mythos von 'AMANO IWAYA' (Heiliger Grotte) zurück, wonach AMANOUZUME (Urheberin der Schauspielkunst, WAZAOGI) auf ein hohles Gestell mit dem Namen 'UKE' stieg und durch dessen Stampfen von Gottheit besessen wurde.

Das Ashibumi als ein Spiel der Geisterbelebungen wurde früher 'TAMAFURI' (Seelenschwingen) genannt und war Japan eigen. Bei der Einführung der festländischen Kultur nach Japan jedoch vermischt sich das japanische Stampfspiel mit der chinesischen Stampfzauberei (HENPAI). Bei dem japanischen Ashibumi geht es darum, durch Stampfen die Götterseele anzuregen und das Menschenleben wieder zu beleben, während die chinesische Henpai das Ziel verfolgt, den bösen Geist durch das zauberhafte Stampfen zu bēdrücken und damit die Sicherheit des Menschenlebens zu bewahren.

b. Das Auftreten des Toten

Der Shite (Protagonist) mit Maske kommt aus der toten Welt zur gegenwärtigen. Sein Gang läßt sich mit dem Maße der räumlichen Wandlungen oder zeitlichen Entfernungen niemals messen. Er geht über die Zeit. Auf welche Weise kann er die Schwere der Zeit mit dem hochverfeinerten Schritt veranschaulichen? Der Shite ist der Tote, kann sich deshalb erlauben, sich unabhängig von dem normalen Zeitablauf nach allen Seiten und in jeder Zeitphase (Vergangenheit und Gegenwart) zu bewegen. Aus diesem besonderen Zustand des Shite läßt sich entnehmen, daß er sich nirgendwo und überall ohne Abhängigkeit vom Hintergrund befindet und daher keine verstandesmäßig vorzustellende Gegenstände, sondern ein Nichts ist, so daß der Zuschauer die Handlung auf der Bühne in einer unbeschreiblich sonderbaren, jedoch im Hinblick auf das Wesen des Seins des Menschen ursprünglichen Phase von Zeit und Raum sieht, indem er (der Zuschauer) in das Nichts, das ihm dieses Begegnen mit dem Wesen des Lebens ermöglicht, hineingehalten

wird. Der Tod, der im täglichen Leben nur negativ als etwas Nichtiges betrachtet ist, kommt auf der Nohbühne auf eine paradoxe Weise als eine unwiderstehliche Stärke, ein wesentlicheres, ursprünglicheres Leben oder etwas, was das Leben als ein Leben entstehen läßt, hervor.

Im Noh begegnet man dem NICHTS.

Der Ursprung vom Auftritt des Toten oder des Geistes ist einmal wohl in dem Volksglauben zu suchen, daß bei Kulthandlung (MATSURI) der Gott nach langer Reise die Menschenwelt zu besuchen pflegt. Dabei hat der Gott als der Besucher im Dorf vor allem die Aufgabe, die Produktion des Dorfes und den Wohlstand der Leute vorzeitig zu feiern und deren Verwirklichung zu versprechen. Wegen der großen Erwartung auf die Tat oder Handlung des Gottes wird in jeder Gemeinde auf die Überlieferung der Götterhandlung starke Beachtung gerichtet, so daß sowohl das Wort des Schauspielers als auch Bewegung von Hand und Fuß vor aller Augen (in der Öffentlichkeit) sorgfältig Jahr für Jahr immer feiner bearbeitet und bald zur feierlichen Rede und zum rhythmischen Fußstampfen gestaltet werden.

Das Auftreten des Geistes bezieht sich zum anderen auf den Buddhismus. Im Nohstück, vor allem im kriegerischen Geisterstück (SHURAMONO) tritt nämlich der Rittergeist auf, geht auf einen buddhistischen Priester als Waki zu und erzählt ihm seine Vergangenheit, um sich vom Leiden ewiger Wiederkehr von Leben und Tod im Schlachtfeld als einem Zwischenbereich (Shuraba) zu erlösen. Der Inszenierung dieser Art liegt in einem Teil die alte Volkssitte zugrunde, daß das Anhören des Geständnisses des Geistes zu dessen Beruhigung führt.

Das Shuramono hat im allgemeinen die Handlung, daß sich ein buddhistischer Wanderpriester auf ein altes Schlachtfeld begibt, einem Rittergeist begegnet, auf sein Leidensgeständnis eingeht und ihm durchs Gebet (EKO) zum Eintritt in das buddhistische Paradies (GOKURAKU JODO) verhilft. Dies erinnert uns daran, daß im Mittelalter wirklich der buddhistische Heilige alte Schlachtfelder und Katastrophengebiete besuchte, um die Seele der Toten vom Irrgang in der wahnsinnigen Zwischenwelt zu erlösen.

c. Maske und Musik

Die Maske im Noh spielt wie im Kult der griechischen Götter dem die Tragödie gehört, die Rolle der Verwandlung und bedeutet im Zusammenhang damit die Vernichtung des Körpers.

Und das Wesen der musikalischen Wirkungen im Noh liegt in der stillen Pause zwischen einem Ton und einem anderen. Bei Nohmusik geht es nicht darum, Zeit und Raum mit Melodie und Rhythmus zu erfüllen, sondern darum, in leere Zeit und Raum einzelne Töne zerstreugend zu legen.

Schluß

Aus der Betrachtung der griechischen Tragödie als des Ursprungs des abendländischen Dramas und deren Ästhetik in Aristoteles " Poetik " ergibt sich nun, daß die Abhängigkeit vom logischen Denken stets im Zusammenhang mit dem Hintergrund, und Vorstellbarkeit und Nachvollziehbarkeit der Bühnenergebnisse durch innere Logik den Vorrang behaupten.

Im Noh hingegen handelt es sich sowohl um die Verdichtung der realistischen Bewegung auf eine symbolisierte, höchst gespannte und stillstandnahe Bewegung in die Richtung auf das Nichts, als auch darum, durchs Auftreten des Toten oder des am Rande des Sterbens stehenden Menschen das Leben als ein Nichts darzustellen.

Vom Gesichtspunkt dieser Nohästhetik aus betrachtet, deren Wesen in der Begegnung mit dem Nichts als Ursprung des Seienden liegt, ist der vorwärtstreibende Charakter des europäischen Dramas, d.h. seine Neigung, die Bewegung als eine Bewegung, das Leben als ein Leben und das Denken als ein Denken realistisch darzubieten, als 'Seinsvergessenheit' zu charakterisieren.

Literaturverzeichnis

- Aristoteles: Poetik. Übersetzung, Einleitung und Anmerkung von Olof Gigon. 1961.
- Sophokles: Tragödien. Übersetzungen von Ernst Buschor. 1954.
- Heidegger, Martin: Was ist Metaphysik? Frankfurt a.M. 1969.
- Bernhard, Asmuth: Einführung in die Dramenanalyse. Stuttgart. 1980.
- Schadewaldt, Wolfgang: Von der Wirkung des Trauerspiels. Frankfurt a.M. 1975.
- Lesky, Albin: Die griechische Tragödie. Stuttgart. 1964.

日本語文献

- 謡曲テキスト 謡曲全集 野上豊一郎編 中央公論社
- 日本芸能史入門 後藤 淑 社会思想社
- 仏教 渡辺照宏 岩波新書
- 日本の仏教 渡辺照宏 岩波新書
- 観阿弥と世阿弥 戸井田道三 岩波新書
- 芸能の成立と伝承 三隅治雄 日本放送出版協会
- 能の表現 増田正造 中央新書
- 猿楽能の形成 植木行宣 日本の古典芸能3 平凡社
- 能芸論 梅原 猛 日本の古典芸能3 平凡社
- 能の面と装束 中村保雄 日本の古典芸能3 平凡社
- 神楽の命脈 上田正昭 日本古典芸能1 平凡社
- 祭と神楽 本田安次 日本古典芸能1 平凡社

(在ケルン大学)