

Elisabeth Scherer (Hrsg.)



# unheimlich prominent

Yōkai und yūrei in der japanischen Kulturgeschichte

DJAS 4 2012



unheimlich prominent

# inhalt

DJAS 4 2012

Düsseldorfer Japanstudien (DJAS) ist eine Zeitschrift des Instituts für Modernes Japan Düsseldorf mit wechselnden Themenschwerpunkten. Hier präsentieren wir aktuelle Forschung des Instituts, vornehmlich von NachwuchswissenschaftlerInnen.

**Herausgeberin dieses Bandes**  
Elisabeth Scherer

**Redaktion**  
Peter Bernardi  
Nils Dahl  
Celia Spoden  
Shingo Shimada  
Christian Tagsold  
Christoph Winnefeld

**Layout**  
Gestaltung Titel und Inhaltsverzeichnis  
Andreas Steinbrecher  
[www.killart.de](http://www.killart.de)

**Textsatz**  
Elisabeth Scherer

**Titelabbildung**  
Langen Foundation

**Internet**  
[www.djas.uni-duesseldorf.de](http://www.djas.uni-duesseldorf.de)

**Kontakt**  
Dr. Elisabeth Scherer  
Institut für Modernes Japan  
Universitätsstraße 1  
40227 Düsseldorf  
[scherer@phil.uni-duesseldorf.de](mailto:scherer@phil.uni-duesseldorf.de)

**Erscheinungsdatum**  
21.8.2012

ISSN 2194-8267



**Vorwort**  
*Elisabeth Scherer*  
Seite 1

**Aufsätze**  
Lexikon der wilden Ungetüme. Eine Bildrolle in der Langen Foundation erweist sich als bedeutendes frühes Zeugnis der japanischen yōkai-Überlieferung  
*Elisabeth Scherer*  
Seite 4

Kappa und tanuki im Kampf für eine heilere Welt. Die Darstellung von yōkai in gegenwärtigen Anime-Filmen  
*Timo Thelen*  
Seite 27

**Übersetzungen**  
Warum gibt es so viele weibliche yūrei?  
*Tanaka Takako (Übersetzung: Patricia Krings)*  
Seite 50

Yūrei in Kabuki und Bunraku  
*Yokoyama Yasuko (Übersetzung: Slim Klai)*  
Seite 57

Kleidung und Erscheinungsorte von yūrei  
*Suwa Haruo (Übersetzung: Kai Macyowsky)*  
Seite 63

Geschichte des japanischen Horrorfilms  
*Kitajima Akihiro (Übersetzung: Erik Fleck, Elisabeth Scherer)*  
Seite 68

Zum Weiterlesen  
Seite 85

## Vorwort

Der grüne gurkenfressende *kappa* und der weißgekleidete Frauengeist, dem sträh-nige schwarze Haare ins Gesicht hängen, gehören heute fest zu dem Motivbestand, der mit Japan in Verbindung gebracht wird. Die (zumindest ursprünglich) unheim-lichen Wesen reihen sich damit ein in eine Riege, der auch Ninja, Pokemon-Figuren und Helly Kitty angehören. Der weibliche Geist japanischer Manier hat in Form von Sadako aus dem Film *Ringu* und dem Hollywood-Remake von Gore Verbinski innerhalb weniger Jahre eine weite Verbreitung gefunden und sich damit auch häuslich im globalen visuellen Gedächtnis niedergelassen. Sogar in einer Tat-ort-Folge („Verschleppt“, Saarbrücken) waren 2012 gequälte junge Mädchen zu se-hen, die mit ihren weißen Nachthemden und zerzausten Haaren sehr an die rä-chenden Vorbilder aus Japan erinnerten. Sadako ist somit im deutschen Vorgarten angekommen. Auch *yōkai* werden mittlerweile andernorts aufgegriffen, und so er-weitern die „bizarren Zauberwesen“ zum Beispiel in *Die Saat der yōkai* (2008) das Spektrum an Fantasy-Romanfiguren auf dem deutschen Buchmarkt.

Informationen über *yōkai* und *yūrei* kursieren in westlichen Sprachen vorwie-gend im Internet: Hier gibt es eine große Anzahl von Seiten, die sich an der Erwei-terung des „Wissensschatzes“ rund um die skurrilen Wesen beteiligen, dabei aber kaum über das Sammeln von Geschichten und Bildern hinausgehen. An wissen-schaftlicher Literatur sind Michael Dylan Fosters *Pandemonium and Parade* (2008) und Gerald Figals *Civilization and Monsters* (1999) sicher die fundiertesten Quellen zum Thema *yōkai*. Auch einige sehr interessante Einzelstudien sind erschienen.<sup>1</sup> Der vorliegende Band der Düsseldorfer Japanstudien leistet einen kleinen Beitrag zur Erweiterung dieses noch jungen Bestandes an Forschung, die sich den *yōkai*-bzw. *yūrei*-Motiven und -Diskursen widmet. Entstanden sind die hier versammelten Aufsätze und Übersetzungen zum Großteil im Kontext eines Seminars unter dem Titel „Über das Unheimliche in der japanischen Kultur“, das ich im Sommersemes-ter 2010 angeboten habe. Dem großen Engagement der Studierenden ist es zu ver-danken, dass die Beiträge hier nun einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich ge-macht werden können: Sie sind über das Seminar hinaus bei der Sache geblieben und haben unermüdlich an ihren Texten gefeilt. Überdies präsentieren sich die „Düsseldorfer Japanstudien“ in einem neuen Gewand: Ich danke Andreas Steinbre-

cher für die kompetente Beratung sowie für die Gestaltung von Titel und Inhaltsverzeichnis. Der Langen Foundation, insbesondere Christiane Maria Schneider und Kathrin Bösch, möchte ich für die freundliche Unterstützung meiner Forschung und die Bereitstellung der Abbildungen einen besonderen Dank aussprechen.

### Die unheimlichen Protagonisten dieses Bandes

Vor den einzelnen Texten möchte ich einen kurzen einführenden Blick auf deren Protagonisten werfen. Was genau *yōkai* oder *yūrei* sind, darüber werden in Japan seit der Meiji-Zeit (1868–1912) umfangreiche Diskurse geführt und auch heute noch zahlreiche Bücher veröffentlicht. *Yōkai* im engeren Sinne sind Fabel- oder Spukwesen, wie sie im deutschsprachigen Raum u.a. mit den Klabautermann, Heinzelmännchen oder Kobolden bekannt sind. Auch Tiere mit besonderen Fähigkeiten werden den *yōkai* zugeordnet, wie zum Beispiel Füchse, die menschliche Gestalt annehmen können. Eine besondere Form von *yōkai* sind die sogenannten *tsukumogami*, alte Haushaltsgegenstände wie Regenschirme oder Waschzuber, die nach über 100-jährigem Gebrauch ein Eigenleben entwickeln. Darüber hinaus rechnet Inoue Enryō (1858–1919), der große *yōkai*-Kritiker der Meiji-Zeit, auch eine beträchtliche Anzahl von paranormalen Phänomenen zu den *yōkai*. Dies veranlasst Michael Dylan Foster dazu, *yōkai* wie sie Enryō versteht mit „wonder“ zu übersetzen.<sup>2</sup> Heute werden im alltäglichen Sprachgebrauch unter *yōkai* aber vor allem Spukwesen mit einer konkreten Gestalt verstanden, wie zum Beispiel der bereits genannte *kappa*, oder der *tengu*, ein Bergkobold mit langer Nase und Gefieder.

*Yūrei* sind Geister von verstorbenen Menschen, die mit einer bestimmten Erscheinungsform in Verbindung gebracht werden: Einem weißen Kimono (der japanischen Totentracht), offenen zerzausten Haaren und einem sich nach unten hin auflösenden Körper, für gewöhnlich ohne Füße. Dieses stereotype Äußere hat sich ab der Edo-Zeit (1603–1868) herausgebildet und in der japanischen Literatur, im Theater und in der bildenden Kunst zahlreichen Niederschlag gefunden. Der Großteil dieser *yūrei*-Bilder und -Narrationen wird von weiblichen Vertretern der Spezies bevölkert.<sup>3</sup> Angetrieben werden diese Geister meist von einem Gefühl der Rache und des tiefen Bedauerns, für das es im Japanischen den Ausdruck *urami* gibt. Dieses *urami* gilt es zu besänftigen, um den oft gefährlichen Geist mittels seiner Überführung in die Buddhaschaft wieder loszuwerden. Details können in meinem Buch *Spuk der Frauenseele* (2011) nachgelesen werden.





Abb. 1: Spukhaus von Hokusai (um 1790). Quelle: Boston Museum of Fine Arts

Die beiden hier enthaltenen Aufsätze ergänzen sich: Ich zeige in meinem Beitrag über eine *yōkai*-Bildrolle auf, wie die Ikonographie der *yōkai* auch über Jahrhunderte relativ konstant geblieben ist. Timo Thelen macht jedoch deutlich, dass die Semantiken, mit denen die unheimlichen Wesen aufgeladen werden, einem starken Wandel unterworfen sind – je nachdem, welche Bedürfnisse und Diskurse gerade in der japanischen Gesellschaft virulent sind.

Die Übersetzungen, die hier vorgestellt werden, sind dagegen sehr heterogen und werden als Quellenmaterial für weitere Untersuchungen zur Verfügung gestellt. Den Autorinnen und Autoren der japanischen Originaltexte danken wir für ihre freundliche Einwilligung zur Veröffentlichung.

Nun sei diese Ausgabe der Düsseldorfer Japanstudien freigegeben für die schaurigen Unholde, niedlichen Umweltbotschafter, lüsternen Mönche und all die anderen Wesen, von denen hier die Rede sein wird.

*Düsseldorf, August 2012*

Elisabeth Scherer

## Anmerkungen

- <sup>1</sup> Entsprechende Aufsätze finden sich unter „Zum Weiterlesen“ auf S. 85.
- <sup>2</sup> Vgl. Foster, Michael Dylan (2003): *Morphologies of Mystery: Yokai and Discourses of the Supernatural in Japan, 1666–1999*. Ann Arbor: UMI, S. 121.
- <sup>3</sup> Gründe dafür sucht der Artikel von Tanaka Takako, der hier in Übersetzung vorgestellt wird (S. 50).

## Lexikon der wilden Ungetüme

### Eine Bildrolle in der Langen Foundation erweist sich als bedeutendes frühes Zeugnis der japanischen *yōkai*-Überlieferung

Elisabeth Scherer

#### 19 japanische „Kobolde“ in Deutschland

In der Sammlung der Langen Foundation, die einer ehemaligen NATO-Raketenstation bei Neuss beheimatet ist, befindet sich ein besonders schönes Exemplar einer japanischen Bildrolle (*emakimono*) mit *yōkai*-Motiven, im Katalog geführt unter dem Titel „Neunzehn Szenen mit Kobolden“. Von der über acht Meter langen Querrolle blicken den Betrachter neunzehn schaurige Wesen (*yōkai*) an, darunter ein Langhalsgespenst (*rokurokubi*) und ein seltsames Spinnen-Rinder-Mischwesen (*ushioni*).

Für die Ausstellung „Visual Stories – Japans Bilder erzählen“ vom 16. Juli bis 6. November 2011 wurde diese Rolle zu einer Art Aushängeschild: Der *uwan* mit seinen scharfen Krallen und dem unfreundlichen Gesichtsausdruck zierte sehr plakativ Poster, Flyer und Katalogumschlag. Die Bildrolle ist jedoch nicht nur aufgrund ihrer bizarren Motive interessant, sie ist auch ein sehr bedeutendes Beispiel für das, was man als „visuelles Gedächtnis der *yōkai*-Kultur“ bezeichnen könnte.

Der Stellenwert dieser Bildrolle zeigt sich an folgendem Beispiel: In der Ausstellung „Visual Stories“ wurden Werke aus der Sammlung der Langen Foundation in Beziehung zu gegenwärtigen Manga-Bänden gesetzt, in denen die Besucher schmökern konnten. Im Falle der *yōkai*-Bildrolle funktioniert diese Verbindung sehr gut, da sich die darauf abgebildeten Wesen in nahezu identischer Form in den Werken des Comiczeichners Mizuki Shigeru wiederfinden lassen. Als ein Beispiel kann hier das Spinnen-Rind *ushioni* dienen (vgl. Abb. 1), man könnte aber noch zahlreiche weitere Parallelen anführen.



Abb. 1: Das Spinnen-Rinder-Wesen *ushioni* aus der Langen Foundation (links) und von Mizuki Shigeru (rechts). Quellen: Langen Foundation, Nagai 1975.

Wie ist es möglich, dass sich die Motive einer Rolle, die sich seit langem im Besitz deutscher Sammler befindet und nur selten ausgestellt wird, eins zu eins in den Werken eines japanischen Comiczeichners der Gegenwart Niederschlag gefunden haben? Die Antwort ist darin zu suchen, dass es sich bei dem Werk um kein Einzelstück handelt und es Teil einer größeren *yōkai*-Überlieferung ist. In Japan existieren drei sehr ähnliche Rollen, die in Motivik und Ausführung nahezu identisch mit dem Exemplar der Langen Foundation sind. Kyōgoku Natsuhiko und Tada Katsumi haben einen kommentierten Bildband herausgegeben, in dem die drei japanischen Rollen sehr genau dokumentiert sind.<sup>1</sup> Die bekannteste der drei japanischen Rollen ist die sogenannte *Hyakkai zukan* (百怪図巻, Sawaki Sūshi zugeschrieben), die im Fukuoka City Museum aufbewahrt wird. Die Existenz einer identischen Rolle in Deutschland war Kyōgoku und Tada offensichtlich nicht bekannt.

All dies zeigt, dass eine nähere Betrachtung der *yōkai*-Bildrolle aus der Langen Foundation ein sehr lohnenswertes Unterfangen sein muss. Die folgenden Seiten widmen sich den Fragen, was charakteristisch für *yōkai*-Bildrollen ist, in welcher Beziehung die „deutsche“ Rolle zu den japanischen steht und welche Bedeutung diese Werke für die *yōkai*-Überlieferung haben.

Auch in Japan befindet sich die Forschung zu den *yōkai*-Bildrollen in vielen Punkten noch in den Anfängen: Mit der wachsenden Beliebtheit von *yōkai* sind viele vormals nicht bekannte Werke aus privaten Sammlungen aufgetaucht, deren Einordnung noch aussteht. Aber auch seit langem bekannte Rollen können häufig nur sehr schwer einem bestimmten Künstler oder einer bestimmten Zeit zugeordnet werden, da Stempel fehlen und nachträglich angebrachte Beschriftungen auf Rolle und/oder Aufbewahrungskiste keine zuverlässige Quelle darstellen. Es wird also noch viel Forschungsarbeit notwendig sein, um diesen Bereich zu erschließen. Dieser Beitrag soll zunächst neugierig machen und Fragen aufwerfen und kann damit vielleicht auch Impulse für weitere Forschung geben.

### Typen von *yōkai*-Bildrollen

Die früheste bekannte und noch erhaltene Bildrolle, auf der *yōkai* abgebildet sind, befindet sich im Zweigtempel Shinju-an auf dem Gelände des Daitokuji-Tempels in



Abb. 2: Ein Ausschnitt des wilden *yōkai*-Reigens, der sich auf der Rolle im Shinjuan-Tempel von rechts nach links bewegt. Quelle: Mujina 2007.

Kyōto: Die *Hyakki yagyō emaki* („Bildrolle mit dem nächtlichen Zug der 100 Dämonen“). Diese wird Tosa Mitsunobu (ca. 1434–1525) zugeschrieben, wobei diese Urheberschaft angezweifelt wird (vgl. Lillehoj 1995: 10). Wie Komatsu erläutert, basiert die Zuschreibung auf einem an der Rolle angebrachten Zettel, der höchstwahrscheinlich aus der Meiji-Zeit (1868–1912) stammt (Komatsu 2008: 38). Die Forschung ist sich zumindest darin einig, dass die Rolle aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts stammen muss.

Auf der Rolle im Shinju-an tummelt sich ein bunter Reigen der vielfältigsten Spukwesen, vom lebendigen Regenschirm (*karakasa*) über dürre Gerippe bis zum unförmigen roten Klumpen-Wesen. Bei vielen dieser Figuren handelt es sich um sogenannte *tsukumogami*, über 100 Jahre alte Gebrauchsgegenstände, von denen man sagt, dass sie nach ihrer „Ausmusterung“ ein Eigenleben entwickeln und durch die Gegend spuken.<sup>2</sup> Der nächtliche Zug läuft sehr ungeordnet ab, die *yōkai* bewegen sich in verschiedene Richtungen und liefern sich teilweise auch wilde Kämpfe. Insgesamt kann man eine Dynamik der Bewegungen von rechts nach links erkennen, in der für die japanischen Bildrollen üblichen „Aufrollrichtung“ (vgl. Abb. 2). Durch die sehr lebendige Darstellungsweise überlagern sich die Figuren, und manche werden nur von hinten oder ausschnitthaft abgebildet. Einen Hintergrund gibt es auf dieser Bildrolle nicht, nur eine rote Sonne zum Abschluss, die den Sonnenaufgang und damit das Ende des Spuks symbolisiert. Auch ein Text findet sich auf dieser Bildrolle nicht.

Diese Art der Darstellungsweise, die wir in diesem frühesten noch erhaltenen Beispiel sehen, ist typisch für ein ganzes Genre von *yōkai*-Bildrollen, die sogenannten *hyakki yagyō emaki* 百鬼夜行絵巻. Diese Bezeichnung wurde allerdings erst in der Moderne eingeführt, in der Edo-Zeit gab es verschiedene Möglichkeiten, Werke dieses Genres zu betiteln (vgl. Komatsu 2008: 38). Auch heute gibt es noch keinen festen Standard für die Benennung und Einordnung von Rollen dieser Art,





Abb. 3: Der sogenannte *waira* auf der Bildrolle der Langen Foundation. Quelle: Langen Foundation

wie Komatsu feststellt (Komatsu 2008: 36). Als ältestes erhaltenes Exemplar gilt das aus dem Shinju-an, es ist jedoch durchaus möglich, dass schon vor dem 16. Jh. solche Rollen existiert haben (vgl. Lillehoj 1995: 10). In literarischen Werken finden sich Geschichten mit nächtlichen Spukprozessionen bereits seit der Heian-Zeit. Charakteristisch für das Genre der Bildrollen sind die Darstellung der Wesen vor einem neutralen Hintergrund und das Fehlen von Text. Es gibt jedoch auch Ausnahmen, wie eine Bildrolle, die in der Spencer Collection der New York Public Library aufbewahrt wird. Hier wird in einem begleitenden Text die Geschichte eines Mannes erzählt, der nachts einer Horde von Spukwesen begegnet: „[...] an unearthly voice answered, saying, ‚Welcome!‘ and the creatures all rolled about in delight.“ (Lillehoj 1995: 12).

Vergleicht man die *yōkai*-Rolle der Langen Foundation mit dem Exemplar aus dem Shinju-an, so lassen sich verschiedene Abweichungen erkennen. Zunächst einmal ist die Anzahl der *yōkai* bei der Langen-Foundation-Rolle sehr viel übersichtlicher. Es werden nur 19 *yōkai* dargestellt, während es bei der Shinju-an-Rolle auf jeden Fall über 60 sind (die genaue Anzahl lässt sich aufgrund des wilden Durcheinanders nur schwer feststellen). Die *yōkai* sind beim Langen-Foundation-Exemplar streng geordnet und überlagern sich nur an einigen wenigen Stellen. Sie sind verhältnismäßig groß gestaltet und nehmen meist fast die gesamte Breite des Rollenformats ein. Alle Wesen sind von vorne dargestellt, so dass Gesicht und wesentliche Merkmale sehr gut zu erkennen sind. Darüber hinaus ist sehr wichtig zu erwähnen, dass sich neben jedem der *yōkai* die Bezeichnung der „Spezies“ findet, der er angehört – dies ist bei den *hyakki yagyō emaki* normalerweise nicht der Fall.

Diese Darstellungsweise, die die Wesen sehr klar unterscheidbar macht und portraithaften Charakter besitzt, lässt darauf schließen, dass die Rolle einen enzyklopädischen Zweck erfüllt. Das Wissen über mögliche *yōkai*-Erscheinungsformen wird hier in einigen Stereotypen zusammengefasst und es erfolgt damit, wie wir sehen werden, auch eine visuelle Festschreibung.

Stilistisch lässt sich der umrisshafte Charakter der schwarzen Tuschelinien feststellen, der durch eine eher spärliche, aber kraftvolle Verwendung von Farbe er-

gänzt wird. Der *waira* beispielsweise ist mit einigen wenigen schwarzen Linien dargestellt und nur schwach grün koloriert. Sein Maul jedoch tritt durch die kräftige rote Farbe sehr deutlich hervor, und die Betonung liegt insgesamt sehr stark auf dem Gesicht (vgl. Abb. 3).

Yumoto Kōichi führt in seinem Bildband eine Unterscheidung von verschiedenen Typen von *yōkai*-Bildrollen ein (vgl. Yumoto 2006: 154), in die sich auch die Rolle aus der Langen Foundation einordnen lässt:

1. *hyakki yagyō emaki*, in denen sich nur eine Geschichte, nämlich die eines nächtlichen Zuges von Geistern und Dämonen, entfaltet.
2. Sammlungen von verschiedenen *yōkai*-Geschichten, die mit Bildern versehen sind.
3. Rollen, auf denen jeder einzelne *yōkai* vorgestellt wird (diese nennt Yumoto *yōkai zukan teki emaki*, „Bildrollen in der Art eines *yōkai*-Bilderlexikons“).

Wie aus den oben beschriebenen Merkmalen klar geschlossen werden kann, gehört unser Beispiel zum dritten Typus, den „Bildrollen in der Art eines *yōkai*-Bilderlexikons“. *Yōkai*-Bilderlexika füllen heute in Japan ganze Bücherregale, angefangen mit den Kompendien Mizuki Shigerus. Dieser enzyklopädische Charakter der Bildrolle in der Langen Foundation wird weiter unten ausführlich behandelt.

#### Vier Rollen – viele Fragen

Die einschließlich des Exemplars in der Langen Foundation vier existenten *yōkai*-Rollen dieses Typus sind sich in Motivik und Ausführung sehr ähnlich, es lassen sich jedoch auch einige sehr entscheidende Unterschiede feststellen. Der augenfälligste ist, dass die Anzahl der dargestellten *yōkai* differiert: Zwei Rollen zeigen 30, eine 22 und eine (Langen Foundation) 19. Unterschiede gibt es außerdem im Erhaltungszustand der Rollen, in der Kolorierung und in der Beschriftung zu den einzelnen Wesen (vgl. Abb. 4).

Die Daten, die Tada Katsumi zu den drei japanischen Bildrollen dokumentiert hat (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 130), gebe ich im Folgenden wieder und ergänze sie um die Rolle in der Langen Foundation.

Titel: 化物づくし *Bakemono zukushi*

Aufbewahrungsort: Privatbesitz (Kagaya Rei)

Datierung: unbekannt

Künstler: unbekannt (Beschriftung 鳥羽僧正 Toba Sōjō, laut Tada falsch)

Anzahl der *yōkai*: 30

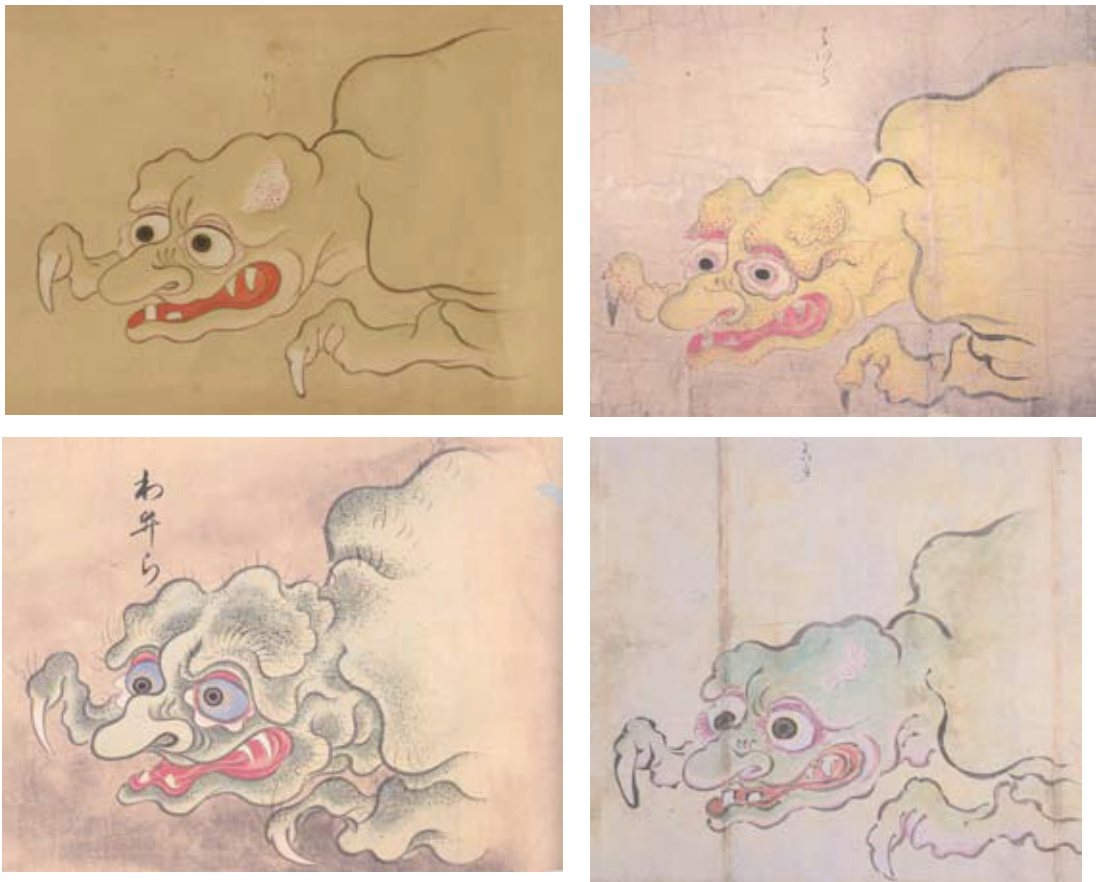


Abb. 4: Der *waira*, wie er auf den vier verschiedenen Bildrollen des Typus dargestellt ist: oben links auf dem Langen-Foundation-Exemplar, oben rechts *Bakemono zukushi*, unten links *Hyakkai zukan*, unten rechts *Bakemono emaki*. Quellen: Langen Foundation, Kyōgoku/Tada 2000[a].

Titel: 百怪図巻 *Hyakkai zukan*

Aufbewahrungsort: Fukuoka City Museum (Sammlung Yoshikawa Kanpō)

Datierung: 1737

Künstler: Sawaki Sūshi (laut Beschriftung)

Anzahl der *yōkai*: 30

Titel: 化物絵巻 *Bakemono emaki*

Aufbewahrungsort: Kawasaki Shimin Museum

Datierung: unbekannt (Vermutung von Tada: erste Hälfte 19. Jh.)

Künstler: unbekannt

Anzahl der *yōkai*: 22

Titel: 化物之絵巻物 *Bakemono no emakimono*

Aufbewahrungsort: Langen Foundation

Datierung: unbekannt

Künstler: Hanabusa Itchō (zugeschrieben aufgrund der Beschriftung der Kiste)

Anzahl der *yōkai*: 19



Ebenfalls in Anlehnung an Tada stelle ich hier eine Tabelle auf, die zeigt, welche *yōkai* auf welcher Rolle enthalten sind (● = vorhanden; X = nicht vorhanden):

<i>yōkai</i> -Art	Hyakkai zukan	Langen Foundation	Bakemono emaki	Bakemono zukushi
見越入道 <i>mikoshi nyūdō</i>	●	X	X	●
しょうけら <i>shōkera</i>	●	X	X	●
ひょうすべ <i>hyōsube</i>	●	X	X	●
濡女 <i>nureonna</i>	●	X	X	●
河童 <i>kappa</i>	●	X	X	●
がごぜ <i>gagoze</i>	●	●	X	●
ぬらりひよん <i>nurarihyon</i>	●	●	X	●
火の車 <i>hi no kuruma</i>	●	X	X	●
産女 <i>ubume</i>	●	●	●	●
ぬっぺっぼう <i>nuppeppō</i>	●	●	●	●
わいら <i>waira</i>	●	●	●	●
おとろし <i>otoroshi</i>	●	●	●	●
山彦 <i>yamabiko</i>	●	●	●	●
塗仏 <i>nuribotoke</i>	●	●	●	●
芋うに <i>ouni</i>	●	●	●	●
夢の精霊 <i>yume no seirei</i>	●	●	●	●
山姥 <i>yamauba</i>	●	X	●	●
犬神 <i>inugami</i>	●	●	●	●
抜け首 <i>nukekubi (rokurokubi)</i>	●	●	●	●
山童 <i>yamawaro</i>	●	●	●	●
うわん <i>uwan</i>	●	●	●	●
赤舌 <i>akashita</i>	●	●	●	●
牛鬼 <i>ushioni</i>	●	●	●	●
一つ目小僧 <i>hitotsumekozō</i>	●	●	●	●
幽霊 <i>yūrei</i>	●	●	●	●
ふらり火 <i>furaribi</i>	●	●	●	●
雪女 <i>yukionna</i>	●	X	●	●
野狐 <i>yako</i>	●	X	●	●
猫又 <i>nekomata</i>	●	X	●	●
髪切り <i>kamikiri</i>	●	X	X	●
うその精霊 <i>uso no seirei</i>	X	X	●	X

Die Übersicht zeigt, dass sich nur ein *yōkai* nicht auf mehreren der Rollen finden lässt: Der *uso no seirei*, der lediglich auf der *Bakemono emaki* abgebildet ist. *Hyakkai zukan* und *Bakemono zukushi* zeigen exakt die gleichen Wesen (jeweils 30). Es gibt Überschneidungen darin, welche *yōkai* auf den Rollen *Bakemono emaki* und der aus der Langen Foundation im Vergleich zu den anderen beiden nicht abgebildet sind: *mikoshi nyūdo*, *shōkera*, *hyōsube*, *nureonna*, *kappa*, *hi no kuruma* und *kamikiri*.

Was die Reihenfolge betrifft, so gibt es zwar eindeutige Differenzen, aber es können zumindest zwei *yōkai*-„Gruppen“ ausgemacht werden, die auf allen vier Rollen in exakt der gleichen Reihenfolge auftauchen:

*ubume-nuppeppō-waira-otoroshi-yamabiko* und *nuribotoke-ouni-yume no seirei*.

Tada stellt fest, dass von den dargestellten *yōkai* eine größere Anzahl nur in Westjapan bekannt gewesen sei, weshalb er davon ausgeht, dass die Rollen ursprünglich aus Kyōto oder Ōsaka stammen müssen (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 134ff.). Die vier Rollen in eine zeitliche Reihenfolge zu bringen und damit herauszufinden, ob eine dieser Rollen als das „Original“ gelten kann, von denen die anderen kopiert wurden, erweist sich als nahezu unmögliches Vorhaben. Tada argumentiert für die Datierung u.a. mit dem Aussehen der *yōkai* und hält fest, dass die Quelle für die Rollbilder in der ersten Hälfte der Edo-Zeit entstanden sein muss (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 136). Das *Hyakkai zukan* ist mit einer Datierung versehen (1737) und für Tada liegt nahe, dass auch das *Bakemono zukushi* aus diesem Zeitraum stammt. Zwar gibt es eine Beschriftung, die besagt, das *Bakemono zukushi* sei ein Werk von Toba Sōjō (1053–1140), dies hält Tada jedoch für sehr unwahrscheinlich (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 133). Das *Bakemono emaki* stuft Tada als späteres Werk ein (erste Hälfte 19. Jh.), führt hierfür aber keine Belege an. Insgesamt ist Tadas Arbeit als eher populärwissenschaftlich orientiert einzustufen, da er selbst sich als Mitglied der *Sekai yōkai kyōkai* („Welt-*yōkai*-Vereinigung“) von Mizuki Shigeru und Autor des Magazins *Kwai* zwar sehr enthusiastisch mit *yōkai* auseinandersetzt, ihm dabei aber die kritische Distanz wohl eher fehlen mag. Lisette Gebhardt zählt die Zeitschrift *Kwai* zu den „aktuellen ethno-romantischen, ‚okkulten‘ Projekten im gegenwärtigen Japan“ (Gebhardt 2001: 707) und ordnet den Kreis um Mizuki Shigeru in Diskurse ein, die versuchen, eine „japanische Identität“ zu rekonstruieren.

Die Rolle in der Langen Foundation wird Hanabusa Itchō (1652–1724) zugeschrieben, was – falls die Zuschreibung stimmt – bedeuten könnte, dass es sich um das älteste erhaltene Exemplar handelt. Hanabusa Itchō war ein Lehrer von Sawaki Sūshi, dem Urheber des *Hyakkai zukan*, und wenn er tatsächlich der Schöpfer der Rolle in der Langen Foundation ist, kann diese spätestens 1724 entstanden sein. Die Zuschreibung ist jedoch ein komplexes Problem und eine eindeutige Datierung ist daher auf dem derzeitigen Stand der Forschung nicht möglich (siehe auch nächstes Kapitel). Zur Provenienz der Bildrolle in der Langen Foundation liegen nur sehr wenige Informationen vor: Auf der Innenseite der Kiste befindet sich eine aufgeklebte Beschriftung, die besagt, dass die Rolle 1874 erworben worden sei<sup>3</sup> – von wem und woher, ist nicht mehr nachvollziehbar. Im Katalog der Langen Foundation liegen auch keine Informationen dazu vor, wann genau und von wem das Ehepaar

Marianne und Viktor Langen die Rolle erworben hat – der Großteil der Japan-Sammlung wurde jedoch in den 1960er Jahren angekauft.

Einen Hinweis auf die Quelle aller vier Rollen liefert eine Beschriftung des *Hyakkai zukan*: „Dies ist eine Kopie, die Sawaki Sūshi an einem Wintertag im Jahr Genbun 2 (1737), dem Jahr der Feuerschlange, angefertigt hat, anhand einer Kopie, die wiederum Abe Suō no kami Masanaga nach einem Werk von Kohōgen Motonobu gemacht hat.“ (Vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 133).

Als Ursprung der Überlieferung wird also Kohōgen Motonobu ausgemacht, der niemand geringeres ist als Kanō Motonobu (1476–1559), Sohn des Begründers der Kanō-Malerschule und zugleich bekanntester Künstler dieser Schule. In dem *Kiyūshōran* des Kitamura Kintei, einer Art Sittenlexikon von 1830, findet sich eine Aussage, die dies unterstützt. Unter dem Stichwort *bakemono-e* („Gespenster-Bilder“) wird dort angegeben, dass Kanō Motonobu damit angefangen habe, derartige Bilder zu malen (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 132). Tada hält es zumindest für möglich, dass sich Kanō Motonobu in seinen Bildern mit *yōkai* auseinandergesetzt hat, da er auch Aufträge für den Daitokuji-Tempel ausgeführt hat, in dem sich zum damaligen Zeitpunkt bereits das *Hyakki yagyō emaki* befunden hat. Dies sei möglicherweise eine Anregung für Motonobu gewesen (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 134). Allerdings sind heute keine derartigen Bildrollen von Motonobu erhalten und es handelt sich mit einiger Wahrscheinlichkeit um eine Legendenbildung, die der Aufwertung der Rolle von Sawaki Sūshi diene.

Als sehr wahrscheinlich kann dennoch gelten, dass die *yōkai* auf den vier Bildrollen zum festen Motivbestand der Kanō-Schule gehörten. Sawaki Sūshi (1707–1772), der Urheber des *Hyakkai zukan*, war ein Schüler von Hanabusa Itchō, der selbst eine Ausbildung in der Kanō-Schule genossen hatte, bevor er sich mit einer eigenen Schule selbständig machte. Die Erwähnung Kanō Motonobus bei Sawaki Sūshis Rolle zeigt, dass die Motive zum Zeitpunkt der Entstehung bereits als über Jahrhunderte tradiert galten. Selbst wenn sie nicht auf Kanō Motonobu selbst zurückgehen, zeigt die Zuschreibung zum großen Meister, dass man sie als kanonisch betrachtete oder, – was eine weitere Möglichkeit darstellt –, sie zumindest als kanonisch etablieren wollte.

Stammt die Rolle aus der Langen Foundation tatsächlich von Hanabusa Itchō, so wäre dies ein Nachweis dafür, dass diese *yōkai*-Motive innerhalb der Kanō-Schule von Lehrer zu Schüler weitergegeben worden sind – eine allgemein sehr verbreitete Praxis, wie später noch näher erläutert wird. Überdies könnte dies bedeuten, dass sich die älteste noch erhaltene Rolle in Deutschland befindet.

In einem weiteren Bildband, den Yumoto Kōichi zusammengestellt hat<sup>4</sup>, ist noch eine japanische Rolle abgebildet, die ebenfalls Ähnlichkeiten zu diesem Bestand an *yōkai*-Rollen aufweist, in der Motivik jedoch auch von den anderen vier Rollen abweicht. Diese von Yumoto unter dem Titel *Bakemono zukushi Yumoto C* dokumentierte Rolle lässt teilweise eine gewisse „Verniedlichung“ der Motive erkennen. Auch hier ist eine Datierung und Zuschreibung derzeit nicht möglich.



### Hanabusa Itchō – ein *yōkai*-Künstler?

Die *yōkai*-Bildrolle der Langen Foundation wird Hanabusa Itchō (1653–1724) zugeschrieben. Im Katalog der Sammlung gibt es dazu folgende Bemerkung: „Die Echtheit der Rolle ist auf dem Holzkasten bestätigt von Hase-uji, einem bekannten Sammler“. Tatsächlich ist auf dem Holzkasten ein Papier mit einer entsprechenden Beschriftung aufgeklebt, dem man allerdings keine zu große Bedeutung beimessen kann. Papier und Kiste können sehr gut aus einer späteren Zeit stammen, und wer dieser bekannte Sammler war, der hier die Echtheit bestätigt, lässt sich heute nicht mehr nachvollziehen – zumal eine Aufwertung derartiger Werke durch die Zuschreibung zu einem bekannten Künstler nicht selten ziemlich bereitwillig vorgenommen wurde.

Auf der Bildrolle in der Langen Foundation befindet sich überdies kein Stempel des Künstlers, was als ungewöhnlich gelten kann. Auf anderen bekannten gemalten Werken Itchōs, wie z.B. einer Rolle im Besitz des International Research Center for Japanese Studies (*Nichibunken*) oder einer ganzen Reihe von Werken, die das Museum of Fine Arts Boston beherbergt, finden sich immer Stempel und/oder Signatur des Künstlers.

Um die Wahrscheinlichkeit der angegebenen Urheberschaft zu überprüfen, lohnt sich eine Betrachtung der Künstlerpersönlichkeit Hanabusa Itchō.

Der als Sohn eines in Ōsaka ansässigen Arztes geborene Hanabusa Itchō (1652–1724) ging im Alter von 15 Jahren zusammen mit seinem Vater nach Edo und begann dort Malerei zu studieren. Er schloss sich der Kanō-Schule an und studierte in der Werkstatt von Kanō Yasunobu (1616–1685), dem damaligen Oberhaupt der Schule. Konflikte mit seinem Lehrer führten allerdings schon nach zwei Jahren zum Bruch, weshalb Hanabusa Itchō in der Folge seine eigene Malerschule gründete. Itchō stand im Kontakt mit berühmten Kalligraphen und Haiku-Dichtern wie Matsuo Bashō und er verarbeitete diese Einflüsse auch in seiner Kunst, indem er z.B. selbst dichtete und einen eigenen Kalligraphie-Stil entwickelte. Insgesamt führte Hanabusa Itchō während seines Lebens über 25 verschiedene Namen. Sein Schüler Hanabusa Ippō veröffentlichte später eine große Anzahl von Zeichnungen und Gemälden seines verstorbenen Meisters in Holzschnitt-Büchern, die wiederum großen Einfluss auf andere Künstler hatten. (Vgl. Amon 1937: 284ff.).

1698 fiel Hanabusa Itchō in Ungnade und wurde auf die Insel Miyakejima verbannt, wo er zwölf Jahre ausharren musste, bis er begnadigt wurde. Amon nimmt an, die Verbannung sei einem Skandal gefolgt, der durch das Buch *Tosei hakunin isshu* („Die hundert zeitgenössischen Dichter“) ausgelöst wurde (vgl. Amon 1937: 292). Screech ist der Ansicht, die Verbannung stehe damit in Zusammenhang, dass der Künstler zwei Mitglieder der Familie des Shōguns dazu verführt habe, das Freudenviertel Yoshiwara zu besuchen.<sup>5</sup> Auch der Austritt aus der Kanō-Schule habe deswegen erfolgen müssen, weil sein „engagement with the Floating World“ zu stark geworden sei (Screech 1999: 57). Dies kann nicht endgültig nachgewiesen werden, festhalten lässt sich jedoch, dass Itchō regelmäßig in Yoshiwara verkehrte und in seinen Bildern sehr detailliert – und oft auch satirisch – die blü-



Abb. 5: Ein gigantischer Tausendfüßler ist auf der Bildrolle *Tawara Tōta Hidesato* von Hanabusa Itchō zu sehen. Quelle: Nichibunken.

hende bürgerliche Kultur der Stadt Edo einfieng: „His street scenes, with their rowdy apprentices, blind shampooers, and strolling singers, his ferry-boats crammed with passengers of a hundred types, are delightful pendants to any written description of his period.“ (Sansom 1978: 494).

Aus dem erhaltenen Werk wird auch deutlich, dass Hanabusa Itchō die Darstellung des Übernatürlichen nicht fremd war. Die Bildrolle *Tawara Tōta Hidesato*<sup>6</sup> 田原藤太秀郷, die sich im Besitz des *Nichibunken* befindet und die eindeutig den Stempel des Künstlers trägt, zeigt verschiedene unheimliche Wesen: Einen Drachen, einen riesenhaften Tausendfüßler (vgl. Abb. 5) und drei Meeres-yōkai. Auf einem Höllen-Gemälde aus dem Museum of Fine Arts Boston, dem *Jigoku gokuraku zu* 地獄極楽図, tummelt sich eine große Anzahl von Totengeistern und anderen seltsamen Gestalten.

Sogar eine *Hyakki-yagyō*-Bildrolle mit einer sehr originellen Spukparade wird Hanabusa Itchō zugeschrieben: Diese befindet sich im Mononobe-Schrein (物部神社) in der Präfektur Shimane. Laut Tada Katsumi, der die Rolle in der Zeitschrift *Kwai* dokumentiert hat, wurden einige Motive von der Daitokuji-Rolle übernommen, beim Großteil der Figuren handele es sich aber um eigene Schöpfungen des Malers (vgl. Tada 2003: 6). Eine Besonderheit ist, dass die Rolle ganz rechts mit der Darstellung einer nächtlichen Spukgeschichten-Erzählrunde (*hyakumonogatari kaidankai*) beginnt. Die menschlichen Teilnehmer dieser Gesellschaft sind bereits eingeschlafen, als das unheimliche Treiben seinen Lauf zu nehmen beginnt: Ein Kimono verwandelt sich in ein Reh, aus den Schubladen einer Kommode kriechen kleine Wesen, und über die gesamte Rolle hinweg zeigt sich eine Riege sehr außer-



Abb. 6: Diese Bildrolle mit originellen *yōkai*-Motiven, die sich im Besitz des Mononobe-Schreins befindet, wird Hanabusa Itchō zugeschrieben. Quelle: Tada 2003.

gewöhnlicher *yōkai* (vgl. Abb. 6). Ob dieses Werk tatsächlich aus der Hand von Hanabusa Itchō stammt, kann derzeit nicht belegt werden, da die Zuschreibung nur aufgrund einer Beschriftung auf der Aufbewahrungskiste erfolgt ist. Jedenfalls ist keines der dargestellten Wesen auch auf der Rolle in der Langen Foundation zu finden.

Die Holzschnitt-Vorlagenbücher, die Hanabusa Itchōs Schüler Hanabusa Ippō (1691–1760) und später Suzuki Rinshō (1732–1803) zusammengestellt und herausgegeben haben, zeigen ebenfalls einige unheimliche Wesen – darunter der legendäre *tengu* Sōjōbō, der in Kurama bei Kyōto beheimatet sein soll (vgl. Abb. 7), ein Bambus-Drache und mehrere *oni* (vgl. Teihei Shujin 2006: 36/37, 214/15, 242/243, 344/45).

In den mir zugänglichen Vorlagenbüchern aus der Edo-Zeit, die Werke Hanabusa Itchōs versammeln<sup>7</sup>, sind allerdings keine *yōkai* enthalten, die genau dem Muster der Bildrollen entsprechen. Dies und die Tatsache, dass die Rolle nicht mit einem Stempel Hanabusas versehen sind, sprechen dafür, dass es sich zumindest um kein originäres (das heißt von ihm neu erdachtes) Werk des Künstlers handelt. Falls die Rolle in der Langen Foundation tatsächlich aus seiner Hand stammen sollte, so hat er diese höchstwahrscheinlich als Kopie angefertigt, wohlmöglich als Auftragsarbeit für einen reichen Sammler. Um die Urheberschaft der Bildrolle und ihrer „Verwandten“ in Japan tatsächlich klären zu können, werden sehr umfangreiche weitere Forschungen notwendig sein. Die Schwierigkeiten, mit denen man





Abb. 7: Abbildung des legendären *tengu* Sōjōbō in einem Holzschnitt-Vorlagenbuch von Hanabusa Itchō. Quelle: Taihei Shujin 2006.

konfrontiert wird, wenn man Werke aus der Edo-Zeit bestimmten Künstlern zuordnen möchte, kann man sehr deutlich erkennen, wenn man einen Blick auf die damals übliche Künstlerausbildung wirft – was im folgenden Kapitel geschehen soll.

### „Kopieren geht über Studieren“ – Die Künstlerausbildung in der Edo-Zeit

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die *yōkai*-Motive, die wir auch in der Langen Foundation finden, in Künstlerkreisen (insbesondere der Kanō-Schule) wiederholt kopiert wurden. Dies ist jedoch keinesfalls als eine Art „Massenplagiat“ einzustufen, sondern ist ein Charakteristikum der Künstlerausbildung in der Edo-Zeit, insbesondere in der Kanō-Schule. Junge Künstler kopierten wichtige Vorbilder aus der Schule über Jahre immer und immer wieder, bis sie eine gewisse Perfektion in diesem Stil erreicht hatten. Als Vorbild dienten dabei handgemalte Muster, sogenannte *funpon*. (Vgl. Jordan/Weston 2003: 4ff.).

Diese strenge Ausbildung war nötig, um potentiellen Käufern der Werke einen ganz bestimmten Standard und einen ganz bestimmten Stil bieten zu können: „[...] only a strict pedagogy could keep such a large and complex organization securely within the canons of Kano style.“ (Gerhart 2003: 9). Die ständige Wiederholung sorgte für eine gewisse Demut und Disziplin unter den Schülern und führte dazu, dass Ihnen die Motive praktisch „in Fleisch und Blut“ übergingen (vgl. Jordan 2003: 49). Auf höheren Ebenen der Kanō-Schule war es den Schülern möglich, einen Meister direkt bei der Arbeit zu beobachten und dessen Werke zu kopieren, auf niedrigeren Ebenen bzw. in kleinen Dependancen bediente man sich der *funpon* (vgl. Jordan 2003: 32). Wurde ein solches Modell zur Zufriedenheit des Meisters kopiert, so durfte der Schüler übergehen zum nächsten, schwereren Modell. Die bes-

ten Kopien stellte ein Kanō-Schüler dann in einer Art Portfolio (*mohon*) zusammen, das später evtl. ebenfalls wieder von Schülern kopiert wurde (vgl. Jordan 2003: 34).

Das Kopieren war aber nicht nur eine Sache der Schüler, auch Maler der Kanō-Schule, die bereits seit längerem im Geschäft waren, bedienten sich der tradierten Vorbilder und schufen bei Auftragsarbeiten Rekombinationen aus diesen: „[...] both students and professional painters copied the works of the old masters as a practical means of learning and reproducing certain styles.“ (Jordan 2003: 38). Diese Vorgehensweise schuf auch eine Art Verbindung zu den alten Meistern, den Begründern der Schule, deren Geist und Charakter in ihren Motiven fortlebte.

Auch *yōkai* gehörten zu dem Motivbestand, der von Schülern kopiert wurde, wie ein *funpon* zeigt, das sich in der Sammlung von Nitta Iwamatsu befindet (Sammlung *Nitta bunko*, heutiger Aufbewahrungsort: Gunma University Library). Es handelt sich dabei um monochrome Skizzen von *yōkai*, die auf einfaches Schreibpapier gezeichnet wurden und die in ihrer Motivik an die Rolle aus dem Shinju-an angelehnt sind. Die Anordnung der *yōkai* jedoch differiert klar von dem Vorbild aus dem Shinju-an, und auch die letzte Szene ist nicht vorhanden – was zeigt, dass Modifikationen beim Studieren durch Kopieren durchaus üblich waren. (Vgl. Furuta 2002: 8ff.).

Das Studieren über Kopieren war aber nicht nur in Künstlerkreisen verbreitet, auch Amateur- und Hobbymaler orientierten sich an berühmten Vorbildern. In der zweiten Hälfte der Edo-Zeit kamen gedruckte Vorlagenbücher (*edehon* 絵手本) auf, um die steigende Nachfrage sowohl unter professionellen Künstlern, die keinen direkten Zugang zu einem der berühmteren Meister hatten, als auch unter Amateuren zu decken (vgl. Köhn 2005: 172, Jordan 2003: 35). Kunst wird somit nicht unbedingt personengebunden gedacht und ist gekennzeichnet von Mobilität und Zugänglichkeit: „Während der moderne westliche Kunstbegriff auf Originalität setzt, hat es in Ostasien immer auch eine andere Aura gegeben, eine die sich nicht den Artefakten selbst, sondern ihrem Verbreitungsgrad verdankt.“ (Berndt 2011: 28).

Diese lebendige visuelle Praxis der Edo-Zeit macht es uns heute sehr schwierig, Werke bestimmten Künstlern zuzuordnen. Gut möglich ist es jedoch, die „Wanderungen“ bestimmter Motive zu beobachten, die medienübergreifend stattfanden. So lässt sich auch bei den Motiven aus der Rolle der Langen Foundation eine transmediale Überlieferung nachvollziehen, die vor allem im Bereich der enzyklopädischen Werke stattfand.

### **Bedeutung der Rolle als frühe *yōkai*-Enzyklopädie**

Der Unterschied zwischen *Hyakki yagyō emaki* und *yōkai*-Enzyklopädien ist nach Michael Dylan Foster der zwischen „pandemonium“ und „parade“, das heißt zwischen einer undefinierbaren Masse von unheimlichen, grotesken Elementen und einer geordneten, klar bezeichneten Reihe von identifizierbaren Spukwesen (vgl. Foster 2009: 30). Diese „Domestizierung“ der *yōkai* sei nach Foster erstmals durch Toriyama Sekien (1712–1788) erfolgt, der zwischen 1776 und 1784 vier illustrierte

Bücher mit *yōkai* herausgebracht hat. Diese *Gazu hyakkiyagyō*-Serie, die beinahe schon an ein zoologisches Werk erinnert, verbreitete sich in der Edo-Zeit sehr weit und sorgte dafür, dass die *yōkai* aus Volkserzählungen fortan mit einem festen Bild in Zusammenhang gebracht wurden. Insofern hat Toriyama Sekien mit seiner Sammlung das visuelle Gedächtnis entscheidend mitgeprägt.

Vor Toriyama Sekien waren unheimliche Wesen auch schon Bestandteil der enzyklopädischen Werke der Edo-Zeit, von denen das *Wakan sansaizue* (ab 1712) wohl das bekannteste ist. In diesen Werken waren *yōkai* aber in dem Sinne noch keine eigene „Kategorie“, sondern wurden meist je nach äußerlicher Gestalt Tieren oder menschenähnlichen Wesen zugeordnet. Im *Wakan sansaizue* findet man den *kappa*, den *mikoshi nyūdo* (einen Mönch, der wächst wenn man ihn ansieht) und die *yamauba* beispielsweise unter dem *jurui* 獸類, dem „Getier“. Der Autor des *Wakan sansaizue*, Terajima Ryōan, macht dabei keine Bemerkungen dazu, auf welche Quellen sich seine Ausführungen zu den jeweiligen Wesen stützen, alleine die Tatsache, dass diese Teil einer Enzyklopädie sind und neben real existierenden Tieren aufgeführt werden, verleiht ihnen jedoch besondere Relevanz: „The authority embodied in the visual medium, along with the legitimacy invoked by detailed description, imbues the otherwise invisible *kawatarō* [*kappa*] with a tangible physical presence.“ (Foster 2009: 56). Dieses Schwanken der *yōkai* zwischen Fiktion und Realität ist auch in der Edo-zeitlichen Bildheftliteratur, vor allem den „Gelbheften“ (*kibyōshi*) zu beobachten, wie Nicole Fujimoto in einem Aufsatz feststellt: „Genau dieses ‚Dazwischen‘ macht sie aus und als Figuren interessant.“ (Fujimoto 2008: 101)

Foster bezeichnet Toriyama Sekiens Werk als „the earliest manifestation of the encyclopedic form with *yōkai* as the exclusive object of cataloging“ (Foster 2009: 55). Tatsächlich sind aber die „Bildrollen in der Art eines *yōkai*-Bilderlexikons“, zu denen auch das Exemplar in der Langen Foundation gehört, älteren Datums und haben Sekien bei seiner Arbeit höchstwahrscheinlich als Vorbild gedient. Foster nennt zwar zwei dieser Bildrollen, das *Bakemono zukushi* und das *Hyakkai zukan*, stellt sie aber in eine Reihe mit den *Hyakki yagyō emaki* und übergeht damit deren enzyklopädischen Charakter. Entgegen Fosters Aussage weisen *Bakemono zukushi* und *Hyakkai zukan* keine narrative Struktur auf und es ist keine Interaktion zwischen den Figuren oder eine Dramaturgie erkennbar. Eine Funktion als ein Bilderlexikon ist daher nicht von der Hand zu weisen.

*Emakimono* mit einem auflistenden bzw. enzyklopädischen Charakter waren in der frühen Edo-Zeit keine Seltenheit: Die Parlamentsbibliothek in Tōkyō bewahrt zum Beispiel eine Rolle mit dem Titel *Jūnigatsuasobi* („Vergnügungen der 12 Monate“) auf, die für jeden der 12 Monate eine bestimmte Festivität oder einen charakteristischen Zeitvertreib zeigt. Noch spezieller ist eine weitere Rolle aus der Parlamentsbibliothek, die die Banner von 170 Kriegsherren der Sengoku-Zeit (etwa 1477–1573) zeigt.<sup>8</sup> Während das Exemplar mit den Bannern sicher vornehmlich informativen Zwecken diente, kann man sich gut vorstellen, dass die Rollen mit den Vergnügungen oder den *yōkai* als eine Art Anregung zum Erzählen dienten oder den Betrachter in Gedanken schweifen ließen. Hier kommt das zum Tragen,





Abb. 8: Vergleich der Motive aus der Langen Foundation mit den schwarz-weißen Drucken Toriyama Sekiens. Oben der *nuppeppō*, der einfach in eine Szenerie gesetzt wurde, und unten der *ushioni*, bei dem sich die deutlichsten Unterschiede zeigen. Quellen: Langen Foundation, Wikimedia Commons.

was Foster als ein Zusammenwirken des Enzyklopädischen („encyclopedic mode“) und des Spielerischen („ludic mode“) bezeichnet (Foster 2009: 49). Leidenschaftliches Sammeln und Katalogisieren, Interesse am Kuriosen, und Schwelgen in immer neuen Vergnügungen – das gesellschaftliche Milieu der Edo-Zeit war es, das die *yōkai*-Bildrollen hervorbrachte.

Zwischen Toriyamas Werk und den *yōkai*-Bildrollen gibt es unbestritten wesentliche Unterschiede. Es handelt sich bei den *emakimono* um sehr teure und exklusive Kunstgegenstände, die daher auch keine große Breitenwirkung entfalteten und nur in Liebhaberkreisen bekannt gewesen sein können. Die *yōkai*-Enzyklopädie für ein



Abb. 9: Sugoroku-Spielbrett mit *yōkai*-Motiven (Ausschnitt). Quelle: Tokyo National Museum.

Massenpublikum zugänglich gemacht zu haben ist unbestritten das Verdienst Sekiens. Darüber hinaus stellt Sekien – bedingt durch das Medium – ein viel größere Anzahl an *yōkai* dar und versieht die Illustrationen nicht nur mit Namen, sondern vor allem bei den unbekannteren Wesen (ab Band 2) auch mit ausführlichen Erklärungen, in denen der Autor seine Könnerschaft auch mit diffizilen Wortspielen beweist (vgl. Foster 2009: 66ff.).

Dass die enzyklopädischen *yōkai*-Bildrollen, die spätestens in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts aufkamen, Toriyama Sekien sehr wahrscheinlich als Vorbild gedient haben, stellt auch Tada fest (Kyōgoku/Tada 2000[a]: 132). Fast alle *yōkai*, die auf der Rolle in der Langen Foundation abgebildet sind, sind auch in Toriyama Sekiens Werk enthalten, und zwar im ersten der vier Bände, dem *Gazu hyakki yakō* (1776). Lediglich der *yume no seirei* („Traum-Gespenst“) kann nicht eindeutig identifiziert werden, und der einäugige Mönch wird von Sekien statt mit *mehitotsubō* mit *aobōzu* bezeichnet. Toriyama Sekien gehörte wie Hanabusa Itchō und Sawaki Sūshi der Kanō-Malerschule an, weshalb es nicht verwunderlich ist, dass ihm die Bildrollen dieses Typus bekannt waren und er die Motive aufgriff. Die Ähnlichkeit ist in den meisten Fällen sehr groß, wie zum Beispiel bei dem *nuppeppō* oder dem *otoroshi*, die einfach übernommen und in eine Szenerie gesetzt werden. Die deutlichste Differenz ist bei dem *ushioni* zu sehen, der bei Sekien wie eine Art Raubkatze mit Rinderkopf wirkt, während auf der Bildrolle eindeutig ein Hybrid aus Rind und Spinne zu sehen ist (vgl. Abb. 8).

Die Motive der *yōkai*-Bildrollen wurden außerdem für *jōdo-sugoroku*-Spielbretter übernommen. *Sugoroku* ist ein Glücksspiel, das in Japan schon seit dem 7. Jahrhundert verbreitet ist. In der Version *jōdo-sugoroku* würfeln zwei Spieler gegeneinander und können dadurch auf dem dazugehörigen Spielbrett ins Paradies des „reinen Landes“ oder in die Hölle gelangen (vgl. Köhn 2005: 76f.). Die unheimlichen Wesen



Abb. 10: Studie von Kawanabe Kyōsai:  
„Toriyama Sekiens Pinselführung“.  
Quelle: Kyōgoku/Tada 2000[b].

waren im unteren Teil des Spielbrettes aufgemalt und repräsentierten damit die Hölle, wie aus einem solchen Brett deutlich wird, das sich heute im Tokyo National Museum befindet (vgl. Abb. 9).<sup>9</sup> Auch hier entsprechen die *yōkai*-Motive sehr genau den enzyklopädischen Bildrollen. Der *ushioni* ist nicht in der Version von Toriyama Sekien abgebildet, sondern gleicht dem Spinnentypus der Bildrollen. Damit ist davon auszugehen, dass die Motive direkt von einer solchen Rolle übernommen wurden, und die *sugoroku*-Spielfelder können noch vor dem Erscheinen von Toriyamas Werken entstanden sein.

Später wurden jedoch von anderen Künstlern vor allem die von Toriyama Sekien gefestigten visuellen Stereotype aufgegriffen und in ihren eigenen Werken verarbeitet. Ein Beispiel ist Kawanabe Kyōsai (1831–1889), der vor allem für seine satirischen *yōkai*-Bilder bekannt ist, die sich kritisch mit der Modernisierung auseinandersetzen. Ein Bild aus dem Buch *Kyōsai gadan* (1887) zeigt eine Sammlung von *yōkai*, die Kyōsai aus Sekiens Werk kopiert hat, unter dem Titel „Toriyama Sekiens Pinselführung“ (vgl. Abb. 10). Einige von Toriyamas Abbildungen – besonders deutlich *nurarihyon*, *yamabiko* und *mehitotsubō* – haben außerdem für Kyōsais Rolle *Kyōsai hyakki gadan* („Kyōsais Bildergeschichte von 100 Gespenstern“, 1889) Pate gestanden.<sup>10</sup>

In den 1970er Jahren hat der Comiczeichner Mizuki Shigeru – Japans „*yōkai*-Papst“ und Schöpfer der Manga- und Anime-Serie *Gegege no kitarō* – das Genre der *yōkai*-Enzyklopädie wiederbelebt. Seitdem haben er und andere Zeichner und Herausgeber eine wahre Schwemme dieser Bilderlexika auf den Markt gebracht und mittlerweile gibt es sogar vergleichbare Werke in englischer Sprache.<sup>11</sup> Mizuki studiert für seine Werke die überlieferten Quellen sehr genau und orientiert





Abb. 11: Schild des *ushioni*-Bahnhofs in Mizuki Shigerus Geburtsort Sakaiminato. Quelle: 4travel.jp.

sich an ihnen. Nicht nur zieht er Toriyama Sekien zu Rate, sondern ganz eindeutig auch die enzyklopädischen *yōkai*-Bildrollen, die in der japanischen *yōkai*-Populärwissenschaft sehr bekannt und viel besprochen sind. So ist Mizukis *ushioni* nicht an die Gestalt bei Sekien angelehnt, sondern zeigt die von den Bildrollen bekannte Spinnenform, zum Beispiel zu sehen auf dem Schild des *ushioni-eki*, des „*ushioni*-Bahnhofs“, wie der Nakahama-Bahnhof in Mizukis Geburtsort Sakaiminato mittlerweile genannt wird (vgl. Abb. 11).

Mizuki treibt es mit der Kategorisierung, Ordnung und Bezeichnung der *yōkai* sogar so weit, dass er die Wesen zerlegt und in einer Art *yōkai*-Anatomie ein organisches „Innenleben“ für sie erfindet – so zu sehen in der Enzyklopädie *Mizuki Shigeru yōkai daizukai* (2004).

### Aufruf zur *yōkai*-Archäologie

Monster wie der scharfkrallige *uwan*, der die Poster zur Ausstellung der Langen Foundation zierte, haben – so hat die Untersuchung gezeigt –, eine erstaunlich konstante Ikonographie. Die florierende Populärkultur der Edo-Zeit hat dafür gesorgt, dass sich bestimmte feste Muster herausbildeten und durch Massenmedien wie Holzblockdruck-Hefte weit verbreitet wurden. Wichtigster Künstler war in diesem Zusammenhang Toriyama Sekien, der mit seinem vier Büchern eine visuelle Festschreibung vornahm, die bis heute Bestand hat. Heute ist Mizuki Shigeru der dominierende Akteur, der die Stereotype wieder hervorgeholt und mit Manga, Anime und Merchandise-Artikeln den Massenmedien unserer Zeit zugeführt hat.

Die „Bildrollen in der Art eines *yōkai*-Bilderlexikons“, zu der auch die Rolle in der Langen Foundation gehört, sind eine der frühesten bekannten Quellen für die heute so weit verbreiteten Wesen. Ein Phänomen, das heute Millionen begeistert, großes ökonomisches Potential besitzt und längst die nationalen Grenzen überschritten hat, hat also seinen Ursprung in kostbaren Artefakten, die für einen kleinen Kreis von Liebhabern bestimmt waren. Von großem Interesse sind dabei auch die Veränderungen in den Bedeutungszuschreibungen, die in Bezug auf die Wesen

über die Jahrhunderte zu erkennen sind. Timo Thelen widmet sich diesem Thema in seinem Aufsatz hier im gleichen Band.

Um die Wanderungen der Motive und damit das „visuelle *yōkai*-Gedächtnis“ genauer rekonstruieren zu können, werden umfangreiche Studien notwendig sein. Werke, die in Bibliotheken in den USA und Europa lagern, müssen identifiziert und zu in Japan erhaltenen Artefakten in Beziehung gesetzt werden. Die hochinteressante Bildrolle in der Langen Foundation ist damit nur eines von vielen Beispielen bedeutender Werke, die noch ihrer Neuentdeckung harren.

## Anmerkungen

- <sup>1</sup> Kyōgoku, Natsuhiko; Tada, Katsumi (Hrsg., 2000 [a]): *Yōkai zukan*. Tōkyō: Kokusho Kankōkai.
- <sup>2</sup> Die Bildrollen, die diese *tsukumogami* darstellen, stehen in enger Beziehung zu der Erzählung (der Gattung *otogizōshi* zugehörig) *Tsukumogami ki* („Aufzeichnungen über Gespenster-Geräte“) aus der Muromachi-Zeit, in dem die Entstehung solcher Wesen detailliert geschildert wird. Noriko Reider hat eine vollständige englische Übersetzung dieses Werks vorgelegt (2009[a]) und einen Aufsatz zu dem der Erzählung veröffentlicht (2009[b]). Aufsätze über *tsukumogami* liegen von Elizabeth Lillehoj (1995) und von Komatsu Kazuhiko (1999) vor.
- <sup>3</sup> Die Zeitangabe wird nach der *Kōki*-Zeitrechnung gemacht, die den mythologischen Reichsgründungstag (660 v. Chr.) als Jahr 1 zählt.
- <sup>4</sup> Yumoto, Kōichi (Hrsg.) 2006: *Zoku yōkai zukan*. Tōkyō: Kokusho Kankōkai.
- <sup>5</sup> Diese These wird auch von Taihei Shujin vertreten (Taihei Shujin 2006: 374); hier heißt es, es habe sich um Angehörige von Keishōin, der leiblichen Mutter des Shōguns Tsunayoshi gehandelt. Der Bildhauer Minbu wurde demnach wegen des gleichen Vergehens zusammen mit Hanabusa Itchō verbannt.
- <sup>6</sup> Bei dem Titel handelt es sich um den „Spitznamen“ des Hofadeligen Fujiwara no Hidesato, der in der Heian-Zeit gelebt hat. Die Bildrolle erzählt Geschichten aus seinem heldenhaften Leben, darunter auch eine Begegnung mit einem Drachen: „The hero, however, was not at all afraid, and calmly stepped over the monster which at once disappeared into the water and returned in the shape of a beautiful woman.“ (De Visser/Coleman 2008: 191).
- <sup>7</sup> Folgende Vorlagenbücher sind in einer Faksimile-Zusammenstellung von Taihei Shujin (2006) enthalten: *Ehon zuhen* (1752), *Itchō gafu* (1770), *Gunchō gaei* (1778).
- <sup>8</sup> Zu sehen sind die beiden genannten Bildrollen auf den Webseiten der Parlamentsbibliothek unter <http://www.ndl.go.jp/exhibit60/copy3/1emakimono.html> (abgerufen am 15.6.2012).
- <sup>9</sup> Von diesen *yōkai*-Spielfeldern sind heute fünf Exemplare erhalten (vgl. Kyōgoku/Tada 2000[a]: 135).
- <sup>10</sup> Eine detaillierte Analyse zu dieser Bildrolle hat Oikawa Shigeru vorgelegt (2006).

Die gesamte Rolle ist in einem Band von Kyōgoku und Tada (2000[b]) abgebildet.

- <sup>11</sup> *Yokai Attack!* von Hiroko Yoda und Matt Alt (2008) und *The Great Yokai Encyclopaedia* von Richard Freeman (2010).

## Literatur

- AMON, Hans (1937): „Hanabusa Itchō und die Ukiyo-e ryū.“ In: *Artibus Asiae*. Vol. 6, No. 3/4 (1937), S. 283–293.
- BERNDT, Jaqueline (2011): „Schnittstellen: Die Ausstellung Visual Stories – Japans Bilder erzählen aus Manga-Sicht.“ In: SCHNEIDER, Christiane Maria (Hrsg.): *Visual Stories. Japans Bilder Erzählen: Bildrollen, Manga, Anime*. [Katalog zur Ausstellung]. Neuss: Langen Foundation.
- DE VISSER, Marinus Willem; COLEMAN, Loren (2008): *The Dragon in China and Japan*. New York: Cosimo.
- FOSTER, Michael Dylan (2009): *Pandemonium and Parade. Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley: University of California Press.
- FREEMAN, Richard (2010): *The Great Yokai Encyclopaedia*. Bideford: CFZ Press.
- FUJIMOTO, Nicole (2008): „Yōkai und das Spiel mit Fiktion in der edozeitlichen Bildheftliteratur“. In: *NOAG* 183-184 (2008), S. 93–104.
- FURUTA, Masanori 古田雅憲 (2002): „Nitta bunko zō ‚Hyakki yagyō emaki funpon’ ni tsuite“. 新田文庫蔵「百鬼夜行絵巻粉本」について. In: *Gunma daigaku toshokan hō* 群馬大学図書館報, No. 286, 2002. Via: <http://www.lib.gunma-u.ac.jp/line/LINE286.PDF>; [Stand: 4.2.2012].
- GEBHARDT, Lisette (2001): „‚Okkultismus’ als identitätsbildender Faktor. Oder warum es in Japan derzeit *en vogue* ist, von den Geistern zu sprechen“. In: GÖSSMANN, Hilaria; MRUGALLA, Andreas (Hrsg.): *11. Deutschsprachiger Japanologentag in Trier 1999. 1. Geschichte, Geistesgeschichte - Religionen, Gesellschaft, Politik, Recht, Wirtschaft*. Münster: Lit, S. 703–714.
- GERHART, Karen M. (2003): „Talent, Training and Power. The Kano Painting Workshop in the Seventeenth Century“. In: JORDAN, Brenda G.; WESTON, Victoria: *Copying the Master and Stealing his Secrets. Talent and Training in Japanese Painting*. Honolulu: University of Hawai’i Press. S. 9–30.
- JORDAN, Brenda (2003): „Copying from Beginning to End? Student Life in the Kano School“. In: JORDAN, Brenda G.; WESTON, Victoria: *Copying the Master and Stealing his Secrets. Talent and Training in Japanese Painting*. Honolulu: University of Hawai’i Press. S. 31–59.



- JORDAN, Brenda G.; WESTON, Victoria (2003): „Introduction“. In: Dies.: *Copying the Master and Stealing his Secrets. Talent and Training in Japanese Painting*. Honolulu: University of Hawai'i Press. S. 1–8.
- KÖHN, Stephan (2005): *Traditionen visuellen Erzählens in Japan: eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden: Harrassowitz.
- KOMATSU, Kazuhiko (1999): „Supernatural Apparitions and Domestic Life in Japan“. In: *The Japan Foundation Newsletter*, Vol. 27, No. 1, S. 1–5, 20.
- KOMATSU, Kazuhiko 小松和彦 (2008): *Hyakki yagyō emaki no nazo*. 百鬼夜行絵巻の謎. Tokyo: Shūeisha.
- KYŌGOKU, Natsuhiko 京極夏彦; TADA, Katsumi 多田克己 (Hrsg., 2000[a]): *Yōkai zukan*. 妖怪図巻. Tōkyō: Kokusho Kankōkai.
- KYŌGOKU, Natsuhiko 京極夏彦; TADA, Katsumi 多田克己 (Hrsg., 2000[b]): *Kyōsai yōkai hyakkei*. 暁斎妖怪百景. Tōkyō: Kokusho Kankōkai.
- LILLEHOJ, Elizabeth (1995): „Transfiguration: Man-made Objects as Demons in Japanese Scrolls“. In: *Asian Folklore Studies*, Volume 54, 1995: 7–34.
- MIZUKI, Shigeru 水木しげる (2004): *Mizuki Shigeru yōkai daizukai* 水木しげる妖怪大図解. Tōkyō: Shōgakukan.
- MUJINA (2007): *Dainikai hyakki yagyō emaki* 第貳回 百鬼夜行絵巻. <http://nanasi.mujina.info/mujinamain/mujinamain002.html>; [Stand 29.6.2012].
- NAGAI, Tatsuo 永井龍男 (u.a., 1975): *Obake to yūrei: tokushū*. お化けと幽霊 : 特集. (Taiyō, No. 147). Tōkyō: Heibonsha.
- OIKAWA, Shigeru 及川茂 (2006): „Kyōsai no kokkeina bakemonotachi“. 暁斎の滑稽な化け物たち. In: *Taiwa to shinka no jisedai josei rīdā no ikusei: Miryoku aru daigakuin kyōiku inishiatibu, Heisei 17 nendo katsudō hōkokusho: Shinpojiumu hen*. 「対話と深化」の次世代女性リーダーの育成 : 「魅力ある大学院教育」イニシアティブ, 平成 17 年度活動報告書 : シンポジウム編, S. 76–81.
- REIDER, Noriko (2009[a]): „Translation: Tsukumogami ki 付喪神記. (The Record of Tool Specters)“. In: *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 36, No. 2 [Online-only supplement], 2009: 1–19. Via: <http://nirc.nanzan-u.ac.jp/publications/jjrs/pdf/819a.pdf>; [Stand: 4.2.2012].
- REIDER, Noriko (2009[b]): „Animating Objects. Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon truth“. In: *Japanese Journal of Religious Studies*, Vol. 36, No. 2, 2009: 231–257.

- SANSOM, George (1978): *Japan: A Short Cultural History*. Stanford: Stanford University Press.
- SCREECH, Timon (1999): *Sex and the Floating World: Erotic Images in Japan, 1700–1820*. London: Reaktion Books.
- TADA, Katsumi 多田克己 (2003): „Hyakki yagyō ga hakken. Hanabusa Itchō no yōkai emaki“. „百鬼夜行画“ 発見。英一蝶の妖怪絵巻。In: *Kai. Sekai yōkai kyōkai kōnin*. 怪.世界妖怪協会公認. Vol. 14, S. 6–14.
- TAIHEI SHUJIN 太平主人 (Hrsg., 2006): *Hanabusa Itchō ehon sanshu: Ehon zuhen/ Itchō gafu/ Gunchō gaei*. 英一蝶絵本三種: 画本図編 / 一蝶画譜 / 群蝶画英. Tōkyō: Taihei Shooku.
- YODA, Hiroko; ALT, Matt (2008): *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*. Tōkyō: Kodansha International.
- YUMOTO, Kōichi 湯本豪一 (Hrsg., 2006): *Zoku yōkai zukan*. 続・妖怪図巻. Tōkyō: Kokusho Kankōkai.

# Kappa und tanuki im Kampf für eine heilere Welt

## Die Darstellung von *yōkai* in gegenwärtigen Anime-Filmen

Timo Thelen

### Einleitung

Wer im heutigen Japan nach unheimlichen Monstern sucht, wird wohl enttäuscht werden. Ungeheuer wie Godzilla, der einst Tōkyō verwüstete, sind zwar nicht gänzlich verschwunden, fristen aber in der Medienlandschaft nur noch ein Schattendasein. Stattdessen begegnet man im Anime immer häufiger niedlichen, haustiergleichen Wesen, die sich für den Naturschutz einsetzen und von einer besseren Vergangenheit philosophieren. Dieser Aufsatz zeigt anhand zweier Beispiele auf, wie Anime neben der Unterhaltung auch auf die Erziehung der Zuschauer setzen und wie in diesem Prozess *yōkai*<sup>1</sup>, traditionelle Fabelwesen, als Übermittler von Moral und Ethik eingesetzt werden.

Im Blickwinkel stehen ein Vergleich zwischen der alten Rolle der *yōkai* und ihrer aktuellen Interpretation in der Populärkultur sowie eine ausführliche Erklärung zu den Hintergründen und Intentionen dieser Veränderung. Der hier aufgegriffene Forschungsdiskurs ist nicht neu und es wurden bereits zahlreiche gute Arbeiten vorgelegt, z.B. von Foster über *The Metamorphosis of the Kappa* (1995), der sich mit der Diskrepanz zwischen dem Bild des *kappa* zur Edo-Zeit (1600–1868) und seiner heutigen Verwendung als Maskottchen für diverse kommerzielle Projekte befasst. Speziell für den Forschungsgegenstand des Anime schrieb z.B. Napier mehrere Aufsätze, die die Filme von Miyazaki Hayao mit ihrer nostalgisch-konservativen Botschaft thematisieren (vgl. Napier 2001 u. 2006). Dieser Aufsatz bedient sich ebenfalls dem populären Anime als Primärquelle und wird sich mit zwei bekannten Filmen beschäftigen, die bisher noch nicht im Forschungsdiskurs erwähnt wurden. Auf den vorliegenden Forschungsarbeiten zu dem Themenkomplex *yōkai* und Anime basierend wird eine Verknüpfung zum Diskurs um die Heimatvorstellung und -idealisation in Japan angestrebt, mit der ein besseres Verständnis für die moderne *yōkai*-Kultur und die Ambitionen dahinter ermöglicht wird.

Nach einer kurzen Einführung in die *yōkai*-Kultur mit ihrem Aufblühen in der Edo-Zeit und ihrer Verdrängung in der Meiji-Zeit (1868–1912) wird der Blick auf die gegenwärtigen Darstellungstendenzen im Anime gerichtet. Dabei wird zunächst das Hauptwerk von Mizuki Shigeru, die TV-Animeserie *GeGeGe no Kitarō* (seit 1968), betrachtet, der es im Wesentlichen zu verdanken ist, dass *yōkai* zu einem Thema in den modernen Massenmedien geworden sind. Als zweiter wichtiger Akteur wird Miyazaki Hayao vorgestellt, der mit seinen international populären Kinofilmen *Tonari no Totoro* (dt. Titel: „Mein Nachbar Totoro“, 1988) und *Sen to Chihiro no kamikakushi* (dt. Titel: „Chihiros Reise ins Zauberland“, 2001) die gegenwärtige Darstellung von *yōkai* maßgeblich beeinflusst hat.

Anschließend werden die zwei Anime *Kappa no Kū to natsuyasumi* (dt. Titel: „Summerdays with Co“, 2007) von Hara Kei'ichi und *Heisei tanuki gassen pompoko* (dt. Titel: „Pompoko“, 1994) von Takahata Isao als Beispiele für die neue Rolle von *yōkai* analysiert. Zunächst erfolgt dafür eine kurze Vorstellung des traditionellen Bildes von *kappa* und *tanuki*, den zwei *yōkai*-Arten, die in den beiden Filmen jeweils die Hauptrolle spielen. Die Anime werden mit Fokus auf die Darstellung der *yōkai* vorgestellt und interpretiert, mit dem Ziel, die neue Rolle der *yōkai* als Botschafter einer nostalgischen Gesellschaftskritik aufzuzeigen, zu hinterfragen und zu bewerten.

## Die *yōkai*-Kultur von der Edo-Zeit bis in die Gegenwart

### Die *yōkai*-Kultur in der Edo-Zeit

*Yōkai* waren selbstverständlich bereits vor der Edo-Zeit in Erzählungen und in der Kunst präsent, allerdings wurden sie erst in dieser Epoche zu einem wirklich populären Thema in der Kultur. Mehrere Gründe können für das Aufblühen der *yōkai*-Kultur zur Edo-Zeit genannt werden: Sicher war die lange Friedensperiode wesentlich, die der städtischen Bevölkerung Muße für kulturelle Aktivitäten verschaffte. Ein wichtiger Auslöser war außerdem ohne Zweifel die Verbreitung des Holzdruckverfahrens, durch das massenhaft Kunstwerke produziert werden konnten. Dadurch bekamen die bis dahin meist nur in den Erzählungen existierenden *yōkai* eine visuelle Gestalt und es bildeten sich Archetypen, die bis heute verwendet werden (vgl. Komatsu 2006: 16).

Die zentrale Person in der künstlerischen Darstellung von *yōkai* in der Edo-Zeit ist Toriyama Sekien (1712–1788) mit seinen vier Bildbänden<sup>2</sup> (vgl. Komatsu 2006: 18). Er verlieh vielen *yōkai*, die aus Schriften, Theaterstücken und Volkslegenden überliefert sind, erstmals eine grafische Gestalt und bemühte sich, sie unheimlich darzustellen.<sup>3</sup> Dass Sekiens Bildbände sich in der damaligen Gesellschaft einer sehr großen Beliebtheit erfreuten, zeigt sich nicht nur an ihrer Veröffentlichung in vier Einzelbänden, deren Erscheinen sich über etwa zehn Jahre erstreckte, sondern auch an ihrem Einfluss auf die Kunst- und Kulturproduktion in der Edo-Zeit. Berühmte bildende Künstler wie Katsushika Hokusai (1760–1849), Utagawa Kuniyoshi



(1797–1861 und Kawanabe Kyōsai (1831–1889), aber ebenso Schriftsteller wie Jupensha Ikku (1765–1831) und Santō Kyōden (1761–1816) orientierten sich an Sekiens Werk und übernahmen seine *yōkai*-Archetypen in ihren eigenen Arbeiten (vgl. Komatsu 2006: 19; Foster 2009: 57, 72). *Yōkai* als unheimliche und mysteriöse Kreaturen werden in der zweiten Hälfte der Edo-Zeit zu einem omnipräsenten Thema, das auch im Design von Alltagsgegenständen wie Spielzeug, *netsuke* (Kleinschnitzereien) und *inrō* (Aufbewahrungsdosen) häufig Verwendung findet (vgl. Komatsu 2006: 19).

### Die *yōkai*-Kultur ab der Meiji-Zeit

Gegen Mitte der Meiji-Zeit verbreitete sich die Idee einer „*yōkai*-Wissenschaft“ (*yōkaigaku*), initiiert durch Inoue Enryō (1858–1919), deren Ziel es war, *yōkai* bzw. die Ursachen für den Glauben an sie, wie z.B. eine seltene Naturerscheinung, als wissenschaftlich oder rational erklärbare Phänomene zu beschreiben und somit den Irrglauben an ihre Existenz auszurotten. Nach Enryō mussten die Japaner der Meiji-Zeit begreifen, dass *yōkai* nichts weiter als „Chimären“<sup>4</sup> sind, um zu zivilisierten und modernen Menschen zu werden (vgl. Komatsu 2006: 20–21). Mit dieser Forderung erschuf er gleichzeitig die Vorstellung, dass *yōkai* im Kontrast zur Moderne und zum Fortschritt stehen, und dass sie folglich Teil einer vergangenen und traditionellen Welt sind, die überwunden werden sollte, damit Japan die intellektuellen Standards des Westens erreichen kann.

Allerdings brachte die Modernisierung Japans auch eine starke Sehnsucht nach der scheinbar verlorenen Vergangenheit mit sich, besonders unter den Bewohnern der expandierenden Großstädte. Der Volkskundler Yanagita Kunio (1875–1962) verarbeitete diese Nostalgie in seiner Sammlung *Tōno monogatari* („Geschichten aus Tōno“, 1910), einer Zusammenstellung volkstümlicher Erzählungen aus Tōno (Präfektur Iwate). Dieses Werk, in dem auch *yōkai* eine tragende Rolle spielen, kann als ein rückwärtsgerichteter Gegenentwurf zur damaligen Realität, die durch die Modernisierung bzw. Anpassung an den Westen geprägt ist, gesehen werden (vgl. Foster 2009: 139–141).

Die Vorstellung einer Rückkehr zum Leben auf dem Land, bei der man die eigenen Traditionen pflegt, mit der Natur, der Vergangenheit und den spirituellen Wurzeln eng verbunden ist, verbindet man in Japan häufig mit den Begriff *furusato*. *Furusato* kann mit „Heimat“ oder „ursprünglicher Ort“ übersetzt werden, besitzt aber eine viel weitreichendere Bedeutung und eine starke emotionale Konnotation (vgl. Robertson 1998: 494–498). Im Wesentlichen ist es wohl Enryō und Yanagita zu verdanken, dass auch *yōkai* zu einem der vielen Attribute der *furusato*-Vorstellung geworden sind – als Gegenpol zur modernen Wissenschaft und als Teil des dörflichen Lebens.

Von der Taishō-Zeit (1912–1928) bis zum Zweiten Weltkrieg nimmt das Interesse an *yōkai* ab, was im Wesentlichen auf die unruhige Situation in Politik und Gesellschaft zurückzuführen ist. Nach dem Kriegsende wird das Unheimliche zunächst

durch überdimensionale Monster wie *Gojira* (dt. Titel „Godzilla“, 1954) dargestellt, die aus dem Trauma der Atombombenangriffe geboren wurden. Erst gegen Ende der 1960er Jahre wird die *yōkai*-Kultur durch das populär gewordene Medienformat des TV-Anime wiederbelebt (vgl. Foster 2009: 158–162).

### Mizuki Shigeru

Die zentrale Figur der *yōkai*-Kultur nach dem Zweiten Weltkrieg ist der Manga-Zeichner Mizuki Shigeru (\*1922). Er wuchs in einer ländlichen Kleinstadt in der Präfektur Tottori auf, wo bereits in frühen Jahren sein Interesse für *yōkai* geweckt wurde (vgl. Foster 2009: 164–165). Sein wichtigstes Werk ist die Manga-Serie *Hakaba Kitarō* (1959), die allerdings zunächst kaum Beachtung fand. Der gleichnamige Protagonist ist ein auf dem Friedhof geborener Halb-*yōkai* (seine verstorbene Mutter war ein Mensch, der Vater ein *yōkai*) mit menschlicher Gestalt, der zwar unter Menschen aufwächst, jedoch als ein heimtückischer und tendenziell eher menschenfeindlicher Verbündeter der *yōkai* angesehen werden kann. Die Serie ist sehr düster gehalten; die Menschen werden von verschiedenen *yōkai* angegriffen und sind ihnen meist unterlegen; die *yōkai* stehen also für das Böse (vgl. Komatsu 2006: 101).

1968 wurde eine TV-Anime-Adaption ausgestrahlt und gleichzeitig wurde die Serie in einem großen wöchentlichen Manga-Magazin neu veröffentlicht. Der Titel wurde für diese beiden neuen Formate in *GeGeGe no Kitarō* geändert und der Inhalt für die Zielgruppe eines breiten Publikums abgemildert. Die auftretenden Charaktere, egal ob Mensch oder *yōkai*, können nun leicht in gute und böse Figuren unterteilt werden. Auch der Protagonist Kitarō hat seine Rolle gewechselt: Er wurde zum gutherzigen Verbündeten der Menschen und friedvollen Mediator zwischen Menschen und *yōkai*. Zusammen mit einer Gruppe von gleichgesinnten philanthropen *yōkai* agiert er gegen böse Menschen oder *yōkai*, wobei viele *yōkai* lediglich durch das Fehlverhalten von Menschen zu Misanthropen geworden sind; die „Bösen“ sind also fast immer die Menschen (vgl. Komatsu 2006: 101–104).

Die Anime-Adaption umfasst mittlerweile einige Kinofilme und fünf Staffeln mit über vierhundert Episoden und ist (dank zahlreicher Wiederholungen) seit vierzig Jahren ein beständiger Teil der japanischen Fernsehlandschaft. In den letzten Jahren erschienen zudem zwei Realverfilmungen und es entstand interessanterweise sogar eine TV-Anime-Serie, die sich am düsteren Original-Manga orientiert und sich an ein erwachsenes Publikum wendet. Ferner tragen die zahllosen Merchandise-Artikel wie Spielzeug, Videospiele und sogar Nahrungsmittel, aber auch Ausstellungen und Freizeitparks dazu bei, dass Kitarō und seine *yōkai*-Freunde in der heutigen Zeit immer noch omnipräsent sind (vgl. Komatsu 2006: 104). Das so vermittelte Bild friedlicher und sympathischer *yōkai* setzte sich im Bewusstsein der Öffentlichkeit fest und wurde von späteren Anime-Regisseuren wie Miyazaki Hayao aufgegriffen.

## Miyazaki Hayao

Der erste Kinofilm, in dem Miyazaki *yōkai* auftreten ließ, ist *Tonari no Totoro* (dt. Titel: „Mein Nachbar Totoro“, 1988). In diesem kinderfreundlichen Werk zieht eine Familie aus der Stadt in ein japanisches Provinzdorf, wo die beiden Töchter Bekanntschaft mit dem *yōkai* Totoro machen. Totoro ist ein Mischwesen aus Katze, Eule und Marderhund, das keinen folkloristischen Ursprung besitzt. Er ist freundlich zu Kindern (Erwachsene können ihn nicht sehen) und er lebt gemütlich im Inneren eines alten Baumes im Wald. Miyazaki hat ihn in einem Interview mit dem amerikanischen Fanportal *Anime-Club* wie folgt charakterisiert:

Totoro ist eine Personifikation von Japans Natur [...] und mein Ziel bei diesem Film war es, den Menschen zu zeigen, dass Japan schöner sein sollte. Die Menschen zu warnen, dass sie vorsichtiger sein sollten, oder ihnen zu sagen, dass Japan ursprünglich wunderschön war. (Nieder 2004: 65)

Der erfundene *yōkai* Totoro ist als ein Repräsentant der Natur und der Vergangenheit zu verstehen, die Miyazaki als lebenswerter einschätzt bzw. darstellt als die Gegenwart. Die Geschichte von Totoro spielt daher auch in den 1950ern und damit fast vierzig Jahre bevor der Film gedreht wurde (vgl. Napier 2001: 473). Auch heute noch ist Totoro ein allgegenwärtiges Geschöpf, vor allem in der Merchandise- und Spielzeugindustrie, und ist für viele japanische Kinder – neben *GeGeGe no Kitarō* – der erste und dadurch prägende Kontakt zu *yōkai*. Dabei setzt sich nicht das Bild einer unheimlichen Kreatur, sondern das eines naturverbundenen und herzenguten Kuscheltiers fest.

Auch in Miyazakis *Mononokehime* (dt. Titel: „Prinzessin Mononoke“, 1997) spielen *yōkai* in Form von Waldgeistern und riesigen Tierdämonen eine tragende Rolle. Dieses Mal befindet sich der Zuschauer allerdings in einer fernen Vergangenheit, in der *Muromachi*-Zeit (1338–1573), und wird Zeuge eines Konflikts zwischen der Zivilisation und der Natur. Obwohl dieses Werk in Japan äußerst erfolgreich war, konnte erst *Sen to Chihiro no kamikakushi* den internationalen Durchbruch ermöglichen.

Ein wesentlicher Grund für den Erfolg des Films wird in den vielen Rätseln gesehen, auf die es keine eindeutigen Lösungen gibt (vgl. Komatsu 2006: 113). Miyazaki integriert in seine scheinbar traditionell japanische Parallelwelt auch klar erkennbare Motive aus dem westlichen Kulturkreis. So kann man im Motiv des jungen Mädchens in einer Zauberwelt beispielweise einen deutlichen Einfluss von Lewis Carolls *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) erkennen, den Miyazaki auch eingesteht (vgl. Napier 2006: 299). Die Verwandlung der Eltern in Schweine erinnert an die Circe-Episode aus der *Odyssee* von Homer und die Antagonistin Yubaba scheint nicht nur namentlich auf die Hexe Baba Yaga aus der russischen Mythologie anzuspielen. Damit erschuf Miyazaki einen Film, in dem sowohl japanische als auch westliche Zuschauer bekannte Elemente finden können und deren märchenhafte Parallelwelt – wie japanisch sie auch auf den ersten Blick erscheinen mag – in

Wirklichkeit von einer postmodernen Intertextualität und von kaum lösbaeren Rätseln durchzogen ist.

Dennoch lässt sich ein Hauptmotiv des Films eindeutig festlegen: das Vergessen und Verschwinden. Miyazaki erklärt im zur Film Premiere verteilten Begleitheft: „Die [heutigen] Kinder sind von Hightech umgeben und vergessen inmitten der oberflächlichen Produkte ihre Wurzeln. Wir müssen ihnen vermitteln, wie reich unsere Tradition ist.“ (Komatsu 2006: 115<sup>5</sup>). Die Protagonistin Chihiro wird in der magischen Parallelwelt mit einer ihr unbekanntem Sphäre (der Vergangenheit?) konfrontiert und dient dabei als Identifikationsfigur für die jungen Zuschauer, denen diese Welt mit dem altmodischen Badehaus und den vielen *yōkai* ebenso fremd sein mag. Im Gegensatz zu Totoro sind diese *yōkai* zwar nicht per se gut, trotzdem findet Chihiro schnell Verbündete und Freunde unter ihnen. Am Ende des Filmes werden sie und ihre Eltern alles Geschehene vergessen und wieder in ihre gewohnte moderne Zivilisation zurückkehren – das Publikum jedoch wird sich an die zauberhafte Welt erinnern können und mit nostalgischer Wehmut an diese fiktive Vergangenheit zurückdenken.

Miyazaki hat der gegenwärtigen *yōkai*-Kultur zwei wesentliche Erneuerungen gebracht. Zum einen hat er mit Totoro einen neuen Typ geschaffen, der alle menschlichen Wurzeln der *yōkai* aus dem Altertum vollkommen abgelegt hat und damit gleichermaßen als Kindermädchen und als Kuscheltier taugt. Ferner sind durch *Sen to Chihiro no kamikakushi* die *yōkai* erstmals in den Fokus des weltweiten Publikums gerückt; dabei sind sie jedoch zu rätselhaften und märchenhaften Figuren einer fiktiven Parallelwelt geworden. Wie auch Mizuki verarbeitet Miyazaki in seinen Werken die Idee einer idyllischen Vergangenheit auf dem Lande und will diese mithilfe der *yōkai* als Botschafter in den Köpfen der Menschen (wieder)erwecken. Diese zwei neuen Darstellungstendenzen werden in den beiden Anime-Filmen, mit denen sich dieser Aufsatz im Folgenden beschäftigen wird, wiederzufinden sein.

### **Der kappa in *Kappa no Kū to natsuyasumi***

#### Das traditionelle Bild des *kappa*

Der Begriff *kappa* stammt ursprünglich aus der Kantō-Region. Allerdings taucht dieses Wesen mit verschiedenen Namen in Legenden aus ganz Japan auf, die in der Edo-Zeit zusammengetragen und mit der einheitlichen Bezeichnung *kappa* versehen wurden. Je nach Regionen drückte der dort lokal verwendete Begriff eher die Ähnlichkeit mit einem Kind, einem Affen, einer Schildkröte, einem Otter oder anderen Tieren aus (vgl. Komatsu 2006: 192). In den meisten Fällen besitzt er Schuppen, eine fisch- oder amphibienähnliche gelb-grünliche Haut, in einigen Überlieferungen soll er aber auch behaart sein. Auch wenn die überlieferten Beschreibungen an einigen Punkten variieren, so besitzt der *kappa* immer eine Eindellung auf dem Kopf, die mit Wasser gefüllt ist; wenn diese Flüssigkeit ausläuft, verliert er seine



übermächtigen Kräfte und sein Leben ist gefährdet. Der *kappa* hegt eine Leidenschaft für Sumō und er beherrscht die Sprache der Menschen. Gurken und Melonen isst er sehr gerne, wohingegen er Flaschenkürbisse hasst. Eine mögliche Erklärung dafür ist, dass Gurken fast ausschließlich aus Wasser, dem Element des *kappa*, bestehen; Flaschenkürbisse sind im Gegensatz dazu sehr trocken. Die Gurke kann ferner als ein Phallussymbol gesehen werden. Zu einer solchen Interpretation des *kappa* als ein übernatürliches Wesen mit Fertilitätsmetaphorik passt auch, dass seine Kraft an die Flüssigkeit in seiner Kopf-Eindellung gebunden ist. Die Liebe des *kappa* zu Gurken hat sich in der Namensgebung der Sushi-Variante des *kappa maki* bis in die Gegenwart manifestiert. (Vgl. Foster 1998: 35).

Aber der *kappa* verfügt auch über eine Reihe bössartiger Angewohnheiten. So reißt er neben Pferden und Rindern auch Menschen ins Wasser, wo er ihr Blut ausaugt oder ihre Leber auffrisst. In vielen Geschichten vergewaltigt er auch Frauen. Wenn der *kappa* versucht, jemanden zu packen und ins Wasser zu ziehen, wird ihm in einigen Fällen zur Verteidigung der Arm abgetrennt. Um seinen Arm wiederzubekommen, der innerhalb einiger Tage wieder anwachsen kann, verhandelt der *kappa* mit seinem Gegenüber. Er schwört beispielsweise, die Menschen in der Region zukünftig in Ruhe zu lassen, bietet seine Hilfe bei der Feldarbeit an oder verspricht, Geheimnisse aus dem Bereich der Medizin preiszugeben, wie die Rezeptur von Medikamenten oder die Stellung der Knochen. Dass der *kappa* über große medizinische Kenntnisse verfügt, ist eine weitverbreitete Vorstellung. Es gibt sogar Überlieferungen von Ärzten aus der Edo-Zeit, die durch angebliches *kappa*-Geheimwissen äußerst erfolgreich gewesen sein sollen (vgl. Foster 1998: 8–12).

Insgesamt kann der *kappa* als ein komplexer Gegenentwurf zum Menschen gesehen werden. Neben seinem grotesken Aussehen und niederträchtigen, triebgesteuerten Verhaltensmustern besitzt er auch einige edle Eigenschaften wie die Liebe zum Sumō und seine Intelligenz, die sich im Beherrschen der menschlichen Sprache und im medizinischen Geheimwissen offenbart. Solche scheinbaren Widersprüchlichkeiten ergeben sich oft bei phantastischen Wesen, deren Gesamtbild nicht aus einer historischen Realität, sondern aus einer Synthese verschiedenster mündlich überlieferter Quellen hervorgegangen ist.

## Inhalt des Anime

Der Anime *Kappa no Kū to natsuyasumi* (dt. Titel: „Summerdays with Co“) des Regisseurs Hara Kei'ichi (\*1959) wurde 2007 als Kinofilm veröffentlicht. Die Geschichte basiert lose auf den Kinderbüchern *Kappa ōsawagi* („Viel Lärm um einen *kappa*“, 1978) und *Kappa bikkuri tabi* („Die wundersame Reise eines *kappa*“, 1980) von Kogure Masao (1939–2007). Der Film erhielt zahlreiche nationale Preise wie den *Mainichi Film Award* als „Bester Animationsfilm“ und den *Tōkyō Anime Award* als „Feature Film“.

Der Film beginnt mit einer Episode aus der Edo-Zeit. Kū, ein junger (männlicher) *kappa*, und sein Vater sitzen bei Nacht am Drachengottsumpf. Kūs Vater erzählt

davon, dass er als Kind Drachen gesehen habe, die von den Menschen beschworen wurden, um es bei Dürre regnen zu lassen. Drachen seien zwar furchterregend, jedoch seien in der jetzigen Zeit die Menschen noch viel furchterregender (00:33). Zwei betrunkene Beamte kommen des Weges und Kūs Vater versucht, sie von Plänen abzubringen, nach denen der Drachengottsumpf ausgetrocknet werden soll. Die Beamten erschlagen ihn daraufhin und es beginnt ein Erdbeben, durch das Kū in eine Erdspalte stürzt und verschüttet wird.

In der Gegenwart findet der Schüler Kōichi nahe des Flusses Kurome (Nordteil von Tōkyō) den versteinerten Kū. Als er ihn waschen will, erwacht er wieder zum Leben. Kōichis Vater beschließt, dass man die Existenz des *kappa* besser geheim halten sollte. Als Kū nach einigen Tagen wieder vollkommen genesen ist, bedankt er sich bei seinen Gastgebern und will zurück in den Drachengottsumpf gehen, weil sein Vater ihm immer gesagt hat, *kappa* und Menschen könnten nicht zusammen leben (21:00). Kōichi und sein Vater warnen ihn vor der Welt außerhalb des Hauses und Kū entschließt sich, doch zu bleiben. Ein besonderer Freund für ihn wird der Hund der Familie, mit dem er über Telepathie kommunizieren kann.

Durch ein Reiseprospekt erfährt Kū von einem Dorf namens Tōno in der Präfektur Iwate, in dem es *kappa* geben soll. Dieser Ort ist der real existierende Schauplatz von Yanagita Kunios *yōkai*-Erzählband *Tōno monogatari*; die Stadt wirbt auch in der Realität intensiv mit ihrem Image als „*yōkai*-Mekka“ (vgl. Tono City Board of Education 2011: Internet). Kōichi und Kū fahren zusammen nach Tōno, wo sie allerdings nur herausfinden, dass es dort seit mehr als hundert Jahren keine *kappa* mehr gibt.

Gerüchte über einen *kappa*, der bei der Familie wohnen soll, verbreiten sich. Auf dem Rückweg aus Tōno werden Kū und Kōichi von zwei Journalisten überfallen, die gewaltsam Fotos von dem *kappa* schießen. Bald darauf wird das Haus der Familie Tag und Nacht von Reportern belagert, bis man schließlich mit Kū in einer Fernsehshow auftritt. Dort treffen sie auf einen *kappa*-Forscher, der ihnen einen angeblichen *kappa*-Arm zeigt. Kū identifiziert diesen als den abgetrennten Arm seines Vaters und bricht in Tränen aus. Weil die Kameras trotzdem nicht von ihm ablassen und man ihm den Arm wieder abnehmen will, verliert Kū die Beherrschung. Er lässt durch einen Schrei die Kameralinsen und Scheinwerfer explodieren und flüchtet mit dem Arm seines Vaters aus dem Fernsehstudio. Der Hund der Familie hilft ihm dabei. Auf der Flucht quer durch die Innenstadt von Tōkyō wird der Hund jedoch nahe des Tōkyō Towers von einem Auto erfasst und stirbt. Selbst in diesem Moment sammeln sich neugierige Menschen um ihn herum und fotografieren das tote Tier. Kū klettert in seiner Verzweiflung den Tōkyō Tower hinauf. Nahe der Spitze bleibt er erschöpft sitzen, denkt an Selbstmord und fleht seinen Vater um Hilfe an:

Vater, hier gibt es nirgendwo einen ruhigen Ort ohne Menschen. Ein wirkliches Menschennest. Aber *kappa* gibt es nirgendwo mehr, weil sie alle von den Menschen getötet wurden ... Vater, was soll ich tun? Ich will auch dorthin, wo du jetzt bist. Wenn ich jetzt hier herunterspringe, ginge das wohl ... Vater, bitte hilf mir! (1:36:08).

Daraufhin erscheint am Himmel kurz ein Drache und es beginnt zu regnen. Kū deutet das als Zeichen, dass sein Vater wünscht, er solle weiterleben. Er lässt sich von Kōichis Familie retten und will zu ihr zurückkehren.

Kū erhält bald darauf einen seltsamen Brief, in dem er aufgefordert wird, zum Verfasser von ebendiesem zu reisen. Kū ist sich wegen der Handschrift des Briefes sicher, dass es sich um einen anderen *yōkai* handeln muss und will daher sogleich aufbrechen. Kōichi ist darüber sehr traurig, sein Vater hat jedoch Verständnis für Kūs Entscheidung, da die menschliche Zivilisation nicht sein Zuhause ist: „Wir sind anders als Kū, sowohl der Ort, wo wir wohnen, als auch unsere art.“ (1:52:13). Kū selbst begründet seinen Entschluss wie folgt:

Mein Vater hat immer gesagt, die Menschen rauben uns das Wasser und den Boden, dann den Wind und den Himmel, sogar den Ort, wo die Götter wohnen, machen sie sich zu Eigen. Im Gegenzug werden sie wohl aber ihre Seelen verlieren. Aber als ich bei euch gewohnt habe, habe ich verstanden, dass nicht alle Menschen so sind. [...] Aber wenn ich hier bliebe, würde ich genauso leben wie ihr Menschen. Wenn ich sterbe, werde ich an einen Ort gehen, wo mein Vater, meine Mutter, meine Vorfahren auf mich warten. Wenn ich dann vergessen hätte, wie ein *kappa* lebt, könnte ich ihnen nicht vor die Augen treten. (1:52:36).

Kū reist in einem Paket versteckt nach Okinawa, wo sich ein *kijimunā*<sup>6</sup> als Verfasser des mysteriösen Briefes offenbart. Der *kijimunā* in Gestalt eines Menschen wohnt alleine am Rande eines einsamen Waldes. Er erklärt Kū die Vorzüge des Gestaltenwandels: „Um die Menschen zu täuschen, ist das Gestaltenwandeln das Beste. Ich werde auch dir beibringen, wie man die Gestalt eines Menschen annimmt. Das ist sehr nützlich!“ (2:10:09). Kū beschließt, zunächst an diesem Ort zu bleiben und bekommt die Hoffnung, irgendwo *kappa* zu treffen, die ebenfalls die Gestalt von Menschen angenommen haben.

### Analyse und Interpretation der *kappa*-Darstellung

Kū weist optisch die wesentlichen Merkmale eines *kappa* auf, wie sie sich in den Darstellungen der Edo-Zeit verfestigt haben: Schnabel, Schildkrötenpanzer und schuppige, fischähnliche Haut. Er besitzt eine Eindellung auf dem Kopf, von deren Flüssigkeitsgehalt seine Vitalität und Kraft abhängt. Deshalb schüttet er dort oft Wasser hinein, ergänzend zum Trinken. Sein Lieblingsessen sind Gurken und Fisch. Diese Grundeigenschaften werden im betrachteten Anime alle umgesetzt. Dabei hat allerdings eine deutliche Verniedlichung im Design stattgefunden: Ein liebenswertes Gesicht wie das von Kū sucht man auf den Bildern aus der Edo-Zeit vergeblich. Auch die Fähigkeit, mit der Stimme Glas oder Linsen zum Platzen zu bringen, hat keine Wurzeln in den Überlieferungen.

Charakterlich hat Kū nur wenig Ähnlichkeit mit dem *kappa* aus der Edo-Zeit. Zwar ist er intelligent, beherrscht auch die Sprache der Menschen, aber er ist in keiner Hinsicht gefährlich. Er will weder Menschen noch Tiere ins Wasser reißen,

geschweige denn ihnen Eingeweide herausreißen oder das Blut aussaugen. Das Ritual des Tausches eines abgetrennten *kappa*-Armes wird zwar aufgegriffen, jedoch in ein vollkommen neues Szenario gesetzt. Es findet keine Wiedergutmachung für unrechtes Handeln eines *kappa*, sondern für das eines Menschen statt. Mit dem abgetrennten Arm seines Vaters erhält Kū einen wichtigen Teil seiner Identität wieder. Nachdem er ihn erhalten hat, fasst er bald den Entschluss, sein Leben unter den Menschen endgültig aufzugeben.

Kū verfügt über eine enge Bindung zur Natur, die sich an vielen Punkten zeigt. Der Hund der Familie wird sein engster Vertrauter; weil er schon lange unter Menschen lebt, kann er ihm das Verhalten der Menschen erklären. Als Kū am Ende des Films an das Gewässer nahe der Hütte des *kijimunā* kommt, sagt er zuerst: „Gott dieses Ortes, bitte erlaube mir und meinem Vater, eine Zeit lang hier zu bleiben. Bitte erlaube mir, Fische aus diesem Fluss zu fangen, nur so viele, wie ich zum Leben brauche.“ (2:12:56). Nicht nur der respektvolle Umgang mit der Umwelt, sondern auch die intakte Verbindung zu einer übernatürlichen Sphäre wird deutlich, die mit der Natur in Einklang ist und zu der auch die *yōkai* gehören. Bereits in der Anfangsepisode aus der Edo-Zeit berichtet Kūs Vater von einer vergangenen Zeit, in der die Menschen den Drachengott beschworen haben, damit dieser es für sie regnen lässt. Während die Menschen aber scheinbar den Zugang zu der übernatürlichen Sphäre verloren haben, besitzen die *yōkai* ihn auch in der Gegenwart noch. Kū gelingt es, den Drachengott zu beschwören, als er vom Tōkyō Tower aus seinen Vater um Beistand bittet.

Diese Sphäre der *yōkai*, der Götter und der Natur steht im Kontrast zur menschlichen Zivilisation. Schon Kūs Vater war zur Edo-Zeit der Überzeugung, dass die Menschen mittlerweile furchterregender sind als Drachen. Sie achten die Natur nicht und wollen den Drachengottsumpf trocken legen; in der Gegenwart ist der Drachengottsumpf ein dicht bebauter Teil von Tōkyō geworden. Die menschliche Gesellschaft wird, mit Ausnahme von Kōichis Familie, äußerst negativ dargestellt. In der Edo-Zeit wurde Kūs Vater von einem Betrunkenen getötet. In der Gegenwart belagern die Medien das Haus von Kōichis Familie und wenden auch Gewalt an, um sie fotografieren zu können. Ein weiterer sozialer Kritikpunkt des Films ist Mobbing in der Schule (*ijime*). Als Nebenfigur taucht eine Mitschülerin von Kōichi auf, die ständig massiv gemobbt wird. Ferner erzählt der Hund der Familie Kū, dass er früher von einem Jungen geschlagen worden sei, der selbst von seinen Klassenkameraden ausgegrenzt wurde.

*Kappa no Kū to natsuyasumi* erschafft zwei komplexe Gemeinschaftsmodelle. Auf der einen Seite steht eine gerechte und friedliche Gemeinschaft, in der alle Wesen in Einklang mit der Natur leben. Laut Kūs Vater soll es diese in seiner Kindheit gegeben haben, diese Zeitangabe ist aber sehr ungenau, da das Lebensalter eines *kappa* unklar ist. Es handelt sich also um eine undefinierte, bessere Vergangenheit in einer ländlichen Gemeinschaft (*furusato*), wie man sie auch in den Werken von Yanagita, Mizuki und Miyazaki findet. Am Ende des Films scheint Kū einen vergleichbaren Ort auf Okinawa gefunden zu haben. Dies ist kein Zufall, denn Okinawa wird in den gegenwärtigen Mainstream-Medien und in der populären Li-



teratur oft als ein friedliches Inselparadies dargestellt, wo Spiritualität und Traditionen, die auf dem japanischen Festland als verloren gelten, noch erhalten sind (vgl. Hein 2010: 182–183).

Auf der anderen Seite steht die moderne menschliche Gesellschaft, in der weder die Natur, noch übernatürliche Wesen und nicht einmal die Mitmenschen respektvoll behandelt werden. In dieser Gemeinschaft, die sich durch Sensationsgier und Gewalt auszeichnet, will ein *kappa* nicht leben. Er kann zwar mit den Menschen in deren Sprache kommunizieren, aber wie schon sein Vater in der Edo-Zeit kein Gehör fand, so kann auch Kū die menschliche Gesellschaft nicht verändern und flüchtet vor ihr. Wie der *kijimunā* es ihm vormacht, mag es nur den Ausweg geben, sich in einen Menschen zu verwandeln, die eigenen Wurzeln aufzugeben und angepasst unter ihnen zu leben.

Kūs Philosophie einer besseren und naturverbundenen Gemeinschaft mag jedoch bei Kōichi und seiner Familie eine kleine Veränderung bewirkt haben und vielleicht auch beim Zuschauer. Zumindest insoweit, dass er den furchterregenden *kappa* aus der Edo-Zeit durch einen niedlichen kleinen Umwelt- und Sozialbotschafter ersetzt hat.

## Der tanuki in Heisei tanuki gassen pompoko

### Das traditionelle Bild des *tanuki*

Obwohl der *tanuki* auch in chinesischen Volkserzählungen mit einigen Geschichten vertreten ist, sind diese wohl erst im 14. Jahrhundert nach Japan gelangt und haben die einheimische Vorstellung des *tanuki* zwar beeinflusst, nicht aber erschaffen oder gänzlich verändert (vgl. Casal 1959: 50). Die Darstellung des *tanuki* weist, im Gegensatz zum *kappa*, keine erheblichen Variationen auf, was sich plausibel damit erklären lässt, dass er mit dem Marderhund ein real existierendes und klar definierbares Vorbild besitzt. Deshalb wird er stets als ein auf zwei Beinen aufrechter Marderhund dargestellt. Ein wesentliches Charakteristikum des *tanuki* ist die Vergrößerung der Hoden auf bis zu acht *tatami*<sup>7</sup> (vgl. Harada 1976: 2). Dieses Motiv wurde in der Edo-Zeit in unzähligen Bildern verarbeitet, beispielsweise von Kuniyoshi (Abb.1). Trotz der expliziten Darstellung der Hoden wird niemals das Glied eines *tanuki* abgebildet, was damit zu erklären ist, dass die übergroßen Hoden bereits als Beweis für seine übermäßige Fertilität ausreichen. Diese Fruchtbarkeitsymbolik hat wohl ihren Ursprung in der Verbindung zum Reisfeld, wo neben dem Marderhund auch der Fuchs oft angetroffen wurde, der als Bote des Gottes Inari (verantwortlich für die Fruchtbarkeit der Felder) angesehen wird (vgl. Casal 1959: 57). Sowohl *tanuki* als auch der Konkurrent *kitsune* (Fuchs) verfügen als zentrale Eigenschaft über die Gabe des Gestaltenwandels. Während der *kitsune* sich aber eher in schöne Frauen verwandelt, um Männer finanziell zu ruinieren oder ihre Familie zu zerstören, verwandelt sich der *tanuki* häufiger in fröhliche Männer mit plumpem, manchmal auch aufbrausendem Verhalten (vgl. Casal 1959: 59–61).



Abb. 1: Utagawa Kuniyoshi: *Tanuki no ōrai* (1842). Quelle: kuniyoshiproject.com.

*Tanuki* können darüber hinaus Irrlichter und andere optische Illusionen erschaffen, um Menschen zu erschrecken. Mit dem Tod oder der Verletzung des *tanuki* wird sein Zauber beendet und er nimmt wieder seine normale Gestalt an (vgl. Harada 1976: 8).

Der *tanuki* ist sehr genussorientiert, isst und trinkt viel, und er verbringt gerne Zeit in der Gruppe; so trifft man sich nachts bei Vollmond zum sogenannten *tanuki bayashi*, um zusammen zu feiern. Die häufigste Rolle des *tanuki* in den überlieferten Erzählungen ist die des Tricksers. Durch die Verwandlung von sich selbst oder seinen übergroßen Hoden spielt der *tanuki* den Menschen Streiche, die oft harmlos sind und nur in seltenen Fällen für die Opfer tragisch enden. In einigen Geschichten tritt er aber als Rächer für unrechtes Verhalten von Menschen auf, und die Betroffenen sterben dann meist aufgrund seiner Brutalität. Jedoch existieren zahlreiche Erzählungen, in denen der *tanuki* als äußerst menschenfreundlich beschrieben wird (vgl. Harada 1976: 2–4). Die wohl berühmteste *tanuki*-Geschichte, *Bunbuku chagama*<sup>8</sup> ist in dieser Kategorie anzusiedeln.

Der *tanuki* weist eine starke Bindung zum Buddhismus auf. So kann er Sutren rezitieren und nimmt in einigen Überlieferungen die Gestalt eines dicken schwarzgekleideten Mönches an. Auch wohnt er gerne in der Nähe von Tempeln und trägt ein ähnliches Lotusblatt wie die *jizō*-Statuen<sup>9</sup> auf dem Kopf. Einer berühmten Legende zufolge hat Kōbō Daishi (Kūkai, Gründer des *Shingon*-Buddhismus, 774–835) alle Füchse von Shikoku verbannt, mit der Folge, dass der Marderhund dort besonders verbreitet ist und mit ihm die Erzählungen über *tanuki* (vgl. Casal 1959: 52–57).

Der *tanuki* ist insgesamt ein besser erfassbarer *yōkai* als beispielsweise der *kappa*. Er besitzt kaum widersprüchliche Eigenschaften; er repräsentiert Heiterkeit

durch seine Verwandlungstriebe und Fertilität durch seine übergroßen Hoden. Zwar kann er zu exzessivem Nahrungsmittel- und Alkoholkonsum und primitiven Rachegeleuten neigen, in den meisten Fällen erweist er sich aber als den Menschen gegenüber harmlos, manchmal sogar sehr freundlich. Das spiegelt sich in der Kunst wider, denn die meisten Illustrationen aus der Edo-Zeit, die den *tanuki* behandeln, besitzen einen deutlich humoristischen Charakter.

#### Inhalt des Anime Heisei tanuki gassen pompoko

*Heisei tanuki gassen pompoko* (dt. Titel: „Pompoko“, 1994) wurde von Takahata Isao (\*1935) gedreht, der wie auch Miyazaki Hayao zum berühmten Anime-Studio *Ghibli* gehört und der auch als Regisseur für ersten beiden Staffeln von *GeGeGe von Kitarō* (1968–69, 1971–72) verantwortlich war. Der Film erhielt, wie auch *Kappa no Kū to natsuyasumi*, den *Mainichi Film Award* als „Bester Animationsfilm“, außerdem bei den *Japanese Academy Awards* den „Special Award“.

In Tama (westlich von Tōkyō) leben zwei *tanuki*-Rudel, deren Lebensraum durch Rodung und den Bau neuer Vorstädte bedroht wird. Der reale Hintergrund dieses Szenarios ist das *Tama-New-Town*-Projekt, durch das ab 1965 über mehrere Jahrzehnte in einem Areal von 3.000 Hektar neue Wohnflächen für über 340.000 Menschen geschaffen wurden. Ein *tanuki* kommentiert dies im Anime so: „Die Menschen sind mächtig. Bis hierhin dachte ich, sie wären eine Tierart wie wir, aber jetzt habe ich verstanden, dass sie wohl stärker sind als die Götter und dhas.“ (06:14) In ihrer ernstesten Lage vereinen sich alle *tanuki* unter dem aufbrausenden Anführer Gonta, der Ältesten Oroku und dem buddhistischen Priester Tsurugame und besetzen einen im Wald gelegenen Tempel als ihr Hauptquartier. Man beschließt, die Bauarbeiten mithilfe eines Fünf-Jahresplans zu stoppen. Die *tanuki* trainieren zunächst das Gestaltenwandeln. In den ersten Übungen sollen sie sich in Teekessel (eine Anspielung auf die Geschichte *Bunbuku chagama*) verwandeln, später auch in *jizō*-Statuen. Auch die Vergrößerung der Hoden wird erprobt.

Gonta und sein *tanuki*-Rudel narren die Menschen auf der Baustelle durch Illusionen. Durch diese Tricks werden nicht nur die Bauarbeiten lahmgelegt, sondern auch einige Menschen getötet. In den Fernsehnachrichten erfahren die *tanuki* kurze Zeit später, dass das Bauprojekt trotz der Unfälle nicht eingestellt wird. In einer Fernsehsendung wird dazu ein Experte namens Mizuki befragt – eine Anspielung auf Mizuki Shigeru. Weil die Menschen Angst vor der möglichen Rache der Götter haben, müssen die *tanuki* nicht befürchten, dass der Tempel, in dem sie derzeit leben, abgerissen wird. Bei einer Besichtigung durch die Bauleiter verwandeln sich alle in *jizō*-Statuen.

Durch gewaltfreie Illusionen wie Irrlichter oder die Verwandlung in andere *yōkai*, wie den *nopperabō* (ein Mensch ohne Gesicht) oder die *kuchisake onna* (eine Frau, die hinter einem Mundschutz ihre Reißzähne versteckt), versuchen sie nun, die Menschen zu erschrecken und so die Bauarbeiten aufzuhalten. Obwohl Tama in den Medien als Geisterstadt präsentiert wird, stoppen die Bauarbeiten nicht. Zwei

*tanuki*, die besonders begabt in der Kunst des Gestaltenwandels sind, brechen indes nach Shikoku und Sado auf, um dort die Ältesten um Hilfe zu bitten. Oroku berichtet den *tanuki* bei einer Lehrstunde von ihrer Vergangenheit:

Die Edo-Zeit war die Blütezeit der *tanuki*. Das Gestaltenwandeln war weit verbreitet und die Künstler und Schriftsteller griffen es als Thema auf. Aber die *tanuki* wurden zu auffällig und weckten so den Zorn der Menschen. In der Meiji-Zeit wurden die *tanuki* von den Menschen als Rache dafür in großer Zahl gejagt und zu Pelzen, Pinseln und Zahnbürsten verarbeitet. Nach dieser schrecklichen Erfahrung haben wir das Gestaltenwandeln vorsichtiger eingesetzt und so viele Jahrzehnte in Frieden gelebt. Das Gestaltenwandeln ist ein zweischneidiges Schwert. Wir müssen sehr aufpassen, dass wir mit dieser Kunst nicht den Zorn der Menschen auf uns ziehen. (42:39)

Im folgenden Jahr wird die Situation noch bedrohlicher, bis die drei Ältesten aus Shikoku erscheinen: Kinchō, Gyōbu und Hage, die auch in realen Überlieferungen als außerordentliche *tanuki* auftauchen. Sie stellen fest: „Ohne Zweifel, die Menschen sollen uns unbedingt wieder respektieren und fürchten lernen.“ (1:04:13). Mithilfe ihrer Gabe, Illusionen zu erschaffen, inszenieren die *tanuki* einen Geisterumzug quer durch die Stadt. Während der Parade stirbt der Älteste Gyōbu und die *tanuki* ziehen sich zurück. Die beiden anderen Ältesten erklären anschließend:

Je weiter die Ermittlungen gehen, umso deutlicher werden die Menschen erkennen müssen, dass das, was sie gesehen haben, keine Einbildung, sondern die Wirklichkeit war. Wenn sie dann weder mit der hohen Wissenschaft, noch mit ihrer Vernunft dieses Rätsel lösen können ... Plötzlich werden die Menschen überrascht sein von dem Mysterium der Schöpfung und erkennen, was sie doch für eine winzige Existenz sind. (1:18:44).

Am nächsten Tag behauptet allerdings der Inhaber eines Freizeitparks, dass die Geisterparade eine Werbeaktion gewesen sei. Ein *kitsune* in Gestalt eines Menschen mischt sich in das Geschehen ein und will im Auftrag des Freizeitparkbetreibers die tatsächlichen Verantwortlichen der Geisterparade als Promoter gewinnen. Der *kitsune* trifft sich mit dem Ältesten Kinchō und lädt ihn in seinen Nachtclub ein, wo ausschließlich verwandelte *kitsune* arbeiten. Der *kitsune* sagt ihm dort:

Die *tanuki* aus Tama haben keine Zukunft. Wie die *kitsune* aus Tama werden sie ausgerottet werden. Die wenigen *kitsune*, die die Fähigkeit des Gestaltenwandels beherrschen, haben sich in Menschen verwandelt und leben nun unter ihnen. Im riesigen Tōkyō ist das der einzige Weg, um zu überleben. (1:24:43)

Der *kitsune* bietet dem Ältesten Kinchō an, dass die *tanuki* mit den *kitsune* kooperieren könnten, wenn sie unter den Menschen leben. Aber er zögert, weil in diesem Fall die *tanuki* keine Chance zum Überleben hätten, die sich nicht in Menschen verwandeln können.

Indes entfacht im Hauptquartier der *tanuki* ein Streit über das weitere Vorgehen, in dessen Folge die Gemeinschaft der *tanuki* bald darauf in kleinere Interessengruppen zerfällt. Der Priester Tsurugame sendet den Menschen einen Offenba-



rungsbrief, in dem er die Geisterparade als Werk der *tanuki* erklärt, ihre missliche Lage schildert und um Hilfe bittet. Gonta sucht sich eine Truppe zusammen, die wie er zu weiteren Gewaltaktionen gegen die Menschen bereit ist. Der andere Älteste Hage wird senil und gründet eine Sekte für diejenigen, die sich nicht verwandeln können.

Beim finalen Kampf zwischen Gontas Truppe und den Menschen verzichten sie auf ihre Verwandlungsgabe und kämpfen in ihrer wahren Gestalt als *tanuki*. Fast alle von ihnen sterben dabei. Eine andere Gruppe um Tsurugame wird zur selben Zeit von einem Fernsichteam besucht. Oroku appelliert an die Menschen: „Dieser Berg ist unser Zuhause, wir wollen ihn nicht verlieren! Das ist der Wunsch aller Lebewesen.“ (1:41:06). Die Sekte um den Ältesten Hage hat zur gleichen Zeit aus seinen Hoden das *takarabune* („Das Schatzschiff der sieben Glücksgötter“) geschaffen und fährt damit in den Tod. Eine letzte Gruppe von Überlebenden aus Gontas Lager wird beim Versuch, dem *takarabune* zu folgen, überfahren. Ihre letzten Worte sind: „Wir sind den Menschen nicht gewachsen.“ (1:44:25)

Der entsandte nach Sado kehrt zurück und teilt mit, dass der Älteste von dort bereits vor vielen Jahren erschossen wurde. Somit gibt es keine Hoffnung mehr für die *tanuki*. Der entsandte bricht beim Anblick seiner zerstörten Heimat in Tränen aus: „Gebt uns den Berg, das Dorf und die Felder wieder!“ (1:46:08) In einem letzten Kraftakt erschaffen die übriggebliebenen *tanuki* gemeinsam für wenige Minuten eine Illusion ihrer früheren Heimat: Eine idyllische dörfliche Landschaft.

Die Bauarbeiten schreiten voran, der Tempel wird abgerissen. Durch ihren Fernsehauftritt konnten die *tanuki* zwar erreichen, dass einige wenige Grünflächen erhalten bleiben, aber schließen müssen sie, wie die *kitsune*, unter den Menschen leben. Aber die *tanuki* sind mit diesem Leben nicht zufrieden: „Viele halten den Stress nicht aus, sie brechen zusammen und wollen in den Wald zurückkehren. Sie bewundern die Menschen, die es gut ertragen können, so zu leben.“ (1:52:45) In der letzten Szene läuft ein *salaryman* fröhlich ein paar *tanuki* hinterher. Er verwandelt sich zurück und sie feiern gemeinsam wie früher.

### Analyse und Interpretation der *tanuki*-Darstellung

In ihrer optischen Gestalt haben sich die *tanuki* im Vergleich zu den Darstellungen aus der Edo-Zeit kaum gewandelt. Sie sind immer noch Marderhunde, die auf zwei Beinen gehen und teilweise menschliche Kleidung tragen. Allerdings sind ihre Gesichter wesentlich freundlicher geworden und im Gegensatz zu vielen früheren Bildern sind sie recht pummelig, was ihre niedliche Darstellung verstärkt.

Die Abgrenzung zu den real existierenden Marderhunden ist interessant. Während in der Edo-Zeit noch davon ausgegangen wurde, dass alte Marderhunde zu *tanuki* werden können, sind bei *Heisei tanuki gassen pompoko* alle Marderhunde auch gleichzeitig *tanuki*. Wenn auch alle *tanuki* in diesem Anime zwei Erscheinungsformen besitzen – die eines normalen Marderhundes und die eines aufrecht gehenden *tanuki* –, so können sich einige darüber hinaus in Menschen oder Ge-

genstände verwandeln, anderen fehlt jedoch diese Fähigkeit. Die Gabe des Gestaltenwandeln setzt nicht nur das Erlernen, sondern auch ein angeborenes Talent voraus. Wenn eine Verwandlung zum Menschen stattfindet, so sind das Ergebnis fast immer dicke, eher plumpe Männer, während sich die auftretenden *kitsune* in Frauen bzw. feminine Männer verwandeln. Dies korrespondiert mit den Beschreibungen aus der Edo-Zeit.

Auch charakterlich haben sich die gegenwärtigen *tanuki* im Vergleich zur Edo-Zeit kaum gewandelt. Sie sind lebensfroh, feiern gerne und ausgiebig mit viel Essen und Alkohol, und sie führen gerne Menschen mit ihren Illusionen und Verwandlungen hinters Licht. Dies geschieht jedoch nur, um ihren Lebensraum zu schützen, und nicht bloß zur eigenen Unterhaltung, wie man es auf den Illustrationen aus der Edo-Zeit sehen kann. Die meisten *tanuki* haben gegenüber den Menschen eine versöhnliche Grundhaltung, lediglich Gonta und seine Anhänger sind auch bereit, Menschen zu töten. Dies stimmt ebenfalls mit den Erzählungen aus der Edo-Zeit überein, nach denen es nur selten zu tödlichen Auseinandersetzungen zwischen *tanuki* und Menschen kommt. Die meisten *tanuki* fallen unter die Kategorie des harmlosen Tricksters.

In *Heisei tanuki gassen pompoko* werden nahezu alle Elemente des überlieferten *tanuki*-Bildes verwendet. Die enge Bindung zum Buddhismus wird an vielen Stellen deutlich. So ist das Oberhaupt Tsurugame ein buddhistische Priester, in seinem Tempel finden die *tanuki* Unterschlupf und sie verwandeln sich in vielen Szenen in *jizō*-Statuen.

Die drei Ältesten kommen aus Shikoku, wo es durch die Verbannung der Füchse durch Kōbō Daishi besonders viele Marderhunde gibt. Die zwiespältige Beziehung zu dem *kitsune* wird ebenfalls aufgegriffen, obwohl in der Notsituation über ein Bündnis nachgedacht wird. Auch wenn die Menschen ihre Feinde sind, finden die *tanuki* Gefallen an vielen menschlichen Gütern wie dem Fernsehen oder Fastfood.

Neben diesen Verweisen auf das überlieferte *tanuki*-Bild aus der Edo-Zeit fließen auch zahlreiche andere Anspielungen auf die *yōkai*-Kultur, sowohl aus der Vergangenheit wie auch aus der Gegenwart, mit ein. Bei der Geisterparade werden viele bekannte Kunstwerke als direkte Zitate aufgegriffen; zur Veranschaulichung sollen zwei Beispiele genannt werden. Der *yōkai yarikechō* aus der anonymen Bildrolle *Hyakki yakō* (Muromachi-Zeit) (Abb. 2), der mit seinem Holzhammer einen rötlichen sackähnlichen *yōkai* jagt, taucht als Teil der Parade auf (Abb. 3). Interessant ist hierbei, dass vor und hinter ihm allerdings andere *yōkai* als in der Vorlage auftreten. Dieser *yōkai* wird also als Zitat aufgegriffen und in einen neuen Kontext integriert. Ein weiteres Beispiel ist ein Teil des Bildes *Sōma no furudairi* (zwischen 1833 und 1844) (Abb. 4) von Kuniyoshi, von dem der *yōkai gashadokuro* aufgegriffen wird (Abb. 5). Auch hier wird der ursprüngliche Kontext nicht berücksichtigt, dafür aber eine ebenfalls sehr genaue optische Nachahmung des *yōkai* angestrebt.



Abb. 2 u. 3: Auszug aus der Bildrolle *Hyakki yakō* (anonym, Muromachi-Zeit) und Screenshot aus *Heisei tanuki gassen pompoko* (1:11:38). Quellen: Wikimedia Commons, Screenshot.

Aber nicht nur die alte *yōkai*-Kultur findet ihre Erwähnung, auch neuere *yōkai* wie zum Beispiel Totoro erhalten zu Beginn der Parade einen kurzen Auftritt. Ein *yōkai*-Experte im Fernsehen trägt den Namen Mizuki und es werden auch *yōkai* erwähnt, die sich erst in der städtischen Kultur der Gegenwart herausgebildet haben, wie die *kuchisake onna*. Der Anime basiert lose auf der Legende *Awa tanuki gassen* („Die *tanuki*-Schlacht von Awa<sup>10</sup>“, gegen Ende der Edo-Zeit), in der auch die Ältesten Kinchō als Held und Hage als Nebenfigur auftreten. Insgesamt kann man *Heisei tanuki gassen pompoko* als einen postmodernen Anime bezeichnen, der mit seinen zahlreichen Anspielungen und Verweisen auf andere Werke und Geschichten die frühere wie auch die gegenwärtige *yōkai*-Kultur künstlerisch aufarbeitet.

Das *tanuki*-Bild erfährt keine wesentlichen Veränderungen im Vergleich zur Edo-Zeit, abgesehen von optischen Tendenzen der Verniedlichung. Allerdings sollte berücksichtigt werden, dass es bereits zur Edo-Zeit eine recht einheitliche *tanuki*-Darstellung gab – anders wie im Falle des *kappa* etwa. Der *tanuki* als ein fröhlicher Gestaltenwandler lässt sich ohne Zweifel besser in die Gegenwart integrieren als viele andere furchterregendere *yōkai*.





Abb. 4 u. 5: Utagawa Kuniyoshi: *Sōma no furudairi* (zwischen 1833 und 1844) und Screenshot aus *Heisei tanuki gassen pompoko* (1:14:34). Quellen: Wikimedia Commons, Screenshot.

In *Heisei tanuki gassen pompoko* lassen sich – ähnlich wie bei *Kappa no Kū to natsuyasumi* – zwei unterschiedliche Gemeinschaftsmodelle erkennen. Auf der einen Seite sind die *tanuki*, die im Einklang mit der Natur und der übernatürlichen und transzendenten Sphäre (Buddhismus) leben. Die Probleme in ihrer Gemeinschaft sind erst aufgrund der Bedrohung durch die Menschen entstanden. Sie sind loyal gegenüber ihren Anführern und engagieren sich nicht nur für ihre Gruppe, sondern auch für den Schutz der Natur. Auf der anderen Seite stehen die Menschen. Sie zerstören die Natur, und sie haben den Bezug zum Übernatürlichen und Transzendenten verloren. So halten sie etwa eine Geistererscheinung für eine bloße Werbeaktion. Im Gegenzug sind sie – nach Meinung der *tanuki* – mit ihren gigantischen Bauprojekten selbst so mächtig wie Götter geworden, obwohl sie in Wahrheit nur ein kleiner Teil der gesamten Schöpfung sind. Ihr Alltag ist von so großem Stress geprägt, dass die *tanuki* sie bewundern, diesen auszuhalten. Sie vergessen schnell die Aktionen der *tanuki* und werden stark durch die Medien beeinflusst.



Die *tanuki* sehnen sich nach einem ländlichen Lebensraum, wie es ihn in der Vergangenheit in Tama gegeben hat (*furusato*). Dieser kann aber nur noch kurz durch Illusionen erschaffen werden, weil die Menschen ihn vollkommen zerstört haben. Den *tanuki* bleibt nichts anderes übrig, als wie die *kitsune* – und die *yōkai* in *Kappa no Kū to natsuyasumi* – ein verwandeltes Leben unter den Menschen zu führen. Das ist der einzige Weg für sie, in der modernen Welt zu überleben. Wenn sie allerdings die Chance bekommen, streifen sie die Angepasstheit in Form eines *salaryman*-Anzuges ab und feiern wieder wie früher mit Ihresgleichen in einem der letzten kleinen Waldgebiete.

## Fazit

Nachdem in der Edo-Zeit die unheimliche *yōkai*-Kultur erblühte, forderte später der Philosoph Enryō, die *yōkai* als Hirngespinnste zu erkennen und auszurotten. Der Volkskundler Yanagita hingegen erkannte *yōkai* als Teil der dörflichen Vergangenheit und Tradition, nach der sich viele Japaner angesichts der raschen Modernisierung des Landes zurücksehnten. Nach dem Zweiten Weltkrieg rückt Mizuki durch die Anime-Serie *GeGeGe no Kitarō* die *yōkai* wieder in den Fokus der Öffentlichkeit und passt sie durch eine ausgiebige Verniedlichung dem Geschmack des Massenpublikums des 20. Jahrhunderts an. Diese Tendenzen zur niedlichen Darstellung von *yōkai* finden ihren Höhepunkt in Miyazakis Totoro, der als Babysitter ebenso taugt wie als Kuscheltier und alles andere als furchterregend ist. Mit *Sen to Chihiro no kamikakushi* finden *yōkai* erstmals einen Platz in den internationalen Kinosälen und wecken beim japanischen Publikum die Nostalgie nach einer traditionellen Vergangenheit.

In der Edo-Zeit entstand für den *kappa* ein sehr komplexes, teils widersprüchliches Bild. Manchmal wird er als intelligentes Wesen dargestellt, das die menschliche Sprache versteht, Sumō liebt und über medizinisches Geheimwissen verfügt, oft jedoch auch als niederträchtiger Mörder oder Vergewaltiger. In *Kappa no Kū to natsuyasumi* versucht sich ein *kappa* aus der Edo-Zeit mit dem Leben in der gegenwärtigen Tōkyō zu arrangieren, flüchtet aber letztlich desillusioniert nach Okinawa. Er kann der Moderne kaum etwas Positives abgewinnen und wird von den Menschen als Mediensensation gejagt. Kū träumt von einer harmonischen Lebensweise in einem ländlichen Lebensraum und nicht wie seine überlieferten Vorgänger aus der Edo-Zeit von dämonischen Schandtaten gegen Menschen. Der *kappa* wird auf seine positiven Attribute beschränkt und bekommt die Rolle des Botschafters einer besseren naturverbundenen Gemeinschaft zugeschrieben.

Der *tanuki* wird in der Edo-Zeit meist einheitlich als lebensfrohe und hyperfertile Gestalt präsentiert, die gerne Menschen hinters Licht führt, dabei aber nur selten Schaden anrichtet. In *Heisei tanuki gassen pompoko* kämpfen *tanuki* gegen die Rodung ihres Waldes. Wie ihre überlieferten Vorfahren aus der Edo-Zeit sind sie stets fröhlich und zu Späßen aufgelegt. Dennoch verlieren sie am Ende gegen die Menschen, müssen ihre natürliche Lebensform aufgeben und angepasst unter den

Menschen leben. Obwohl sie sich im Vergleich zu den Darstellungen aus der Edo-Zeit kaum gewandelt haben, können auch sie in der gegenwärtigen Welt nicht glücklich werden und wünschen sich einen idyllischen dörflichen Lebensraum zurück, wie sie ihn einst besessen haben.

Eine Ausgangsüberlegung dieses Aufsatzes war es, die Darstellung von *yōkai* in der Gegenwart zu untersuchen und zu hinterfragen. Bei den betrachteten Beispielen wurde jeweils das traditionelle Bild des *yōkai* aufgegriffen und viele Merkmale übernommen. Die Optik der *yōkai* jedoch hat eine deutliche Verniedlichung erfahren, um sie dem Geschmack des heutigen Massenpublikums anzupassen. Beim *kappa*, der in der Edo-Zeit noch äußerst negativ charakterisiert wurde, hat eine deutliche Bedeutungsverschiebung hin zum Positiven stattgefunden. Beim *tanuki* war eine solche Verwandlung nicht notwendig, da er bereits in der Edo-Zeit zu meist als positives Wesen dargestellt wurde. Somit muss man zwar feststellen, dass die charakterlichen Veränderungen der *yōkai* von Fall zu Fall unterschiedlich sind, eine deutliche Tendenz zur positiveren Auslegung sich aber dennoch erkennen lässt. Diese zeigt sich auch in der Verbindung zur Natur und Vergangenheit auf dem Lande, die als wichtige neue Eigenschaft den *yōkai* in der Gegenwart zugeordnet wird.

Da *yōkai* irgendwo zwischen dem Übernatürlichen/Transzendenten, der real existierenden Natur und dem Menschen anzusiedeln sind, eignen sie sich besonders gut dazu, als Außenstehende die menschliche Gesellschaft zu kritisieren. Als nur schemenhaft definierte Hüllen können sie mit einem beliebigen Inhalt gefüllt werden. Während der Friedensperiode in der Edo-Zeit konnten sie das Bedürfnis nach den Unheimlichen kanalisieren, in der Gegenwart können sie die jüngeren Zuschauer über eine bestimmte Moral und Ethik belehren. Es mag sicher kein Zufall sein, dass die betrachteten Filme meist von Regisseuren höheren Alters stammen. Die Idealisierung der ländlichen Vergangenheit und Gemeinschaft als Antithese zur modernen Gesellschaft ist freilich nicht neu und nicht nur im Anime zu entdecken, aber besonders hier, wo der künstlerischen Darstellung nur wenig Grenzen gesetzt sind, werden traditionelle Fabelwesen als weise und gutmütige Botschafter einer nostalgisch-konservativen Weltsicht eingesetzt, die der Zuschauer nicht unkritisch rezipieren sollte.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Für den Begriff *yōkai* gibt es keine adäquate deutsche Übersetzung, man könnte annäherungsweise von unheimlichen japanischen Fabelwesen mit folkloristischem Hintergrund sprechen.

<sup>2</sup> *Gazu hyakki yakō* (1776, „Bilder der nächtlichen Parade der hundert Dämonen“), *Konjaku gazu zoku hyakki* (1779, „Bilder der hundert Dämonen von früher und heute“), *Konjaku hyakki shūi* (1780, „Ergänzung zu den hundert Dämonen von früher und heute“) und *Hyakki tsurezure bukuro* (1784, „Nutzloser Beutel mit hundert

Gegenständen“).

- <sup>3</sup> Vgl. Komatsu 2006: 19. Hierzu muss angemerkt werden, dass Sekien bei der Gestaltung seiner *yōkai* auf einen reichhaltigen Fundus von bereits existenten Darstellungen zurückgreifen konnte und die Form, die er den unheimlichen Wesen verlieh, nicht immer neu war. Z.B. bediente er sich eindeutig der in der Bildrolle *Yōkai zukan* vorgeprägten Stereotype (vgl. den Beitrag von Elisabeth Scherer in der vorliegenden Ausgabe von DJAS); durch die Aufbereitung als Druckwerk sorgte Sekien jedoch erstmals dafür, dass diese Darstellungen einer breiten Masse zugänglich waren.
- <sup>4</sup> Enryō benutzt den Neologismus *kakai* (仮怪), der im Standardsprachgebrauch nicht vorkommt.
- <sup>5</sup> Alle folgenden Übersetzungen, inklusive Filmdialogen, aus dem Japanischen sind, sofern nicht anders gekennzeichnet, eigene Übersetzungen.
- <sup>6</sup> Ein *kijimunā* ist ein bekannter *yōkai* aus Okinawa mit der Gestalt eines Kindes und langem roten Haar; er gilt als harmloser Trickser, ähnlich dem *tanuki*.
- <sup>7</sup> *Tatami* (Reisstrohmatten) ist ein traditioneller Bodenbelag und eine Maßeinheit für Räume. Ein *tatami* hat in der Regel die Maße 91cm x 182cm, allerdings sind auch regional leichte Variationen vorzufinden.
- <sup>8</sup> In dieser Geschichte rettet ein Mönch einen *tanuki* aus einer Falle. Als Gegenleistung verwandelt sich der *tanuki* in einen Teekessel, den der Mönch verkaufen kann. Zum weiteren Verlauf der Geschichte gibt es verschiedene Versionen, meist werden der Mönch und der *tanuki* als Teekessel mit Armen und Beinen als Schausteller reich.
- <sup>9</sup> Schutzgottheit im Buddhismus für Kinder, insbesondere für abgetriebene oder vor den Eltern verstorbene Kinder, meist als stehender kindlicher Buddha darstellt.
- <sup>10</sup> Awa ist eine historische Provinz in der heutigen Präfektur Tokushima auf Shikoku.

## Literatur

- CASAL, Ugo Alfonso (1959): „The Goblin Fox and Badger and other Witch Animals of Japan“. In: *Asian Folklore Studies*, 18: 1–93.
- FOSTER, Michael Dylan (2009): *Pandemonium and Parade – Japanese Monsters and the Culture of Yōkai*. Berkeley/Los Angeles: University of California.
- FOSTER, Michael Dylan (1998): „The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan“. In: *Asian Folklore Studies*, 57: 1. 1–24.
- HARADA, Violet H. (1976): „The Badger in Japanese Folklore“. In: *Asian Folklore Studies*, 35: 1. 1–6.

- HEIN, Ina (2010): „Constructing difference in Japan: Literary counter-images of the Okinawa boom”. In: *Contemporary Japan*, 22. 179–204.
- NAPIER, Susan J. (2006): „Matter Out of Place: Carnival, Containment and Cultural Recovery in Miyazaki's Spirited Away”. In: *Journal of Japanese Studies*, 32.2. 287–310.
- NAPIER, Susan J. (2001). „Confronting Master Narratives: History As Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance”. In: *Positions EastAsia Cultures Critique*, 9. 467–493.
- NIEDER, Julia (2004): *Die Filme von Hayao Miyazaki*. Marburg: Schüren.
- KOMATSU, Kazuhiko (2006): *Yōkai bunka nyūmon*. („Einführung in die yōkai-Kultur“). Tōkyō: Serika shobō.
- ROBERTSON, Jennifer (1988): „Furusato Japan: The Culture and Politics of Nostalgia”. In: *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 1: 4. 494–518.

## Internet

Tono City Board of Education (2011): *Furusato Tōno*.  
<http://www.tonotv.com/members/fukudokuhon/index.htm> (Stand: 8.8.2011).

## Filme

*GeGeGe no Kitarō, 1. Staffel.*

Regie: Takahata, Isao; Japan: Toei Animation, 1968–69, 45 Folgen.

*GeGeGe no Kitarō, 2. Staffel.*

Regie: Takahata, Isao; Japan: Toei Animation, 1971–72, 65 Folgen.

*GeGeGe no Kitarō, 3. Staffel.*

Regie: Kasai, Osamu & Shibata, Hiroki; Japan: Toei Animation, 1985–88, 114 Folgen.

*GeGeGe no Kitarō, 4. Staffel.*

Regie: Nishio, Daisuke; Japan: Toei Animation, 1996–98, 115 Folgen.

*GeGeGe no Kitarō, 5. Staffel.*

Regie: Kawazu, Yukio; Japan: Toei Animation, 2007–9, 100 Folgen.

*Heisei tanuki gassen pompoko.*

Regie: Takahata, Isao; Japan: Studio Ghibli, 1994.

*Kappa no Kū to natsuyasumi.*

Regie: Hara, Kei'ichi; Japan: Shōchiku, 2007.

*Mononoke hime.*

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 1997.



*Sen to Chihiro no kamikakushi.*

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 2001.

*Tonari no Totoro.*

Regie: Miyazaki, Hayao; Japan: Studio Ghibli, 1988.

## Warum gibt es so viele weibliche *yūrei*?

Von Tanaka Takako

Übersetzung: Patricia Krings

Auch unter Männern soll es solche geben, die sich an ihr Leben klammern. Es ist [daher] ein wenig merkwürdig, zu behaupten, Frauen würden deshalb häufig zu *yūrei*, weil ihr Neid so tief und ihre Anhänglichkeit [an das irdische Leben] so stark sei. Ob eine Person weiterhin an diese Welt gebunden ist oder nicht, hat weniger mit dem Geschlecht als mit der Todesart zu tun. Könnte also der Eindruck, dass es unter den *yūrei* mehr Frauen gibt, von dem Tod im Kindbett herrühren, einer Erfahrung, die nur Frauen machen können?

„Wenn du ihnen böse bist, schmollen sie, wenn du sie schlägst, weinen sie und wenn du sie tötest, suchen sie dich heim“ – Solche Aussagen lassen sich in Sprichwörtern der Edo-Zeit (1603–1868) finden. Sie beziehen sich auf Frauen und bringen die Ansicht zum Ausdruck, dass sie unverbesserlich seien. Besonders wichtig ist der Bestandteil „wenn du sie tötest, suchen sie dich heim“, denn dieser zeigt, wie präsent die Vorstellung war, dass Frauen nach ihrem Tod als Geister zurückkehren. Mit anderen Worten, es gab den Glauben, dass Frauen leicht zu *yūrei* werden können.

Beim Betrachten der *yūrei*-Bilder von Maruyama Ōkyo<sup>1</sup> ergibt sich der Eindruck, *yūrei* seien ausschließlich weiblich. Das Wort *yūrei* ruft sofort den Gedanken an die drei bekanntesten [Vertreterinnen] aus der Edo-Zeit hervor: Kasane, Oiwa und Okiku.

Ein Großteil der Menschen findet die Frage, ob *yūrei* wirklich häufiger weiblich sind, vermutlich überflüssig, da sie dies überhaupt nicht in Zweifel ziehen würden. Zunächst einmal ist es wohl erforderlich, der Frage nachzugehen, vor welchem Hintergrund eben diese These, dass *yūrei* zumeist weiblich sind, entstanden ist.

Der für seine *yōkai*-Forschung bekannte Ema Tsutomu<sup>2</sup> erläutert in seinem Werk *Nihon Yōkai Henkashi* („Chronik des Wandels der japanischen *yōkai*“) den Zusammenhang zwischen den *yūrei* und dem weiblichen Geschlecht wie folgt:

Tauchten *yūrei* vor der Muromachi-Periode (1333–1568) in menschlicher Gestalt auf, so handelte es sich häufig um Männer. Seit dem Ende des Ōnin-Krieges<sup>3</sup> jedoch wurde die weibliche Gestalt häufiger, bis sie schließlich etwa zweieinhalb mal so oft auftrat wie die männliche Gestalt. [...] In der Edo-Zeit [schließlich] sind die *yūrei*, die aufgrund von enttäuschter Liebe in Erscheinung treten, hauptsächlich Frauen. Das liegt wohl daran, dass das weibliche Geschlecht anhänglicher [gegenüber dem irdischen Leben] ist als das männliche.

Genau wie Ema sagt, rührt unser Eindruck, dass es mehr weibliche *yūrei* gibt, daher, dass wir uns auf die Edo-zeitlichen *yūrei* berufen, denn in den Epochen davor traten Männer und Frauen gleichermaßen als *yūrei* in Erscheinung. Das bekannteste Beispiel ist wohl Sugawara no Michizane<sup>4</sup>, von dem überliefert wurde, dass er nach seinem Tod zu einem *onryō*<sup>5</sup> wurde.

Bezeichnen wir Wesen, die mit Verbitterung, [für die sie keine Genugtuung fanden], gestorben sind und später erscheinen, um diesen zu Lebzeiten angesammelten Groll zu rächen, als *yūrei*, so sind *onryō* ebenfalls in diese Bezeichnung einzuschließen. Michizane hegte [tiefen] Hass, weil er durch eine Intrige von Fujiwara no Tokihira strafversetzt wurde und dann starb; als er starb, verwandelte er sich in einen *onryō*, um seinen Rachedurst zu stillen. Daher ließe er sich als vortreffliches Beispiel für einen männlichen *yūrei* bezeichnen.

Als prototypisches Beispiel für einen weiblichen *yūrei* ebenfalls aus der Heian-Zeit (794–1185/1192) können wir den *onryō* der Dame Rokujō aufzeigen, einer Figur des *Genji Monogatari*<sup>6</sup>. Sie ergreift zu Lebzeiten als *ikiryō*<sup>7</sup> Besitz von einem Menschen, dem sie nicht wohlgesonnen ist. Nach ihrem Tode wird sie zu einem *onryō*, der die Dame Murasaki und Genjis Ehefrau, die *Onnasan no miya*, quält. Michizane und Rokujō eignen sich also als gute Beispiele für bekannte *yūrei* beider Geschlechter aus der Heian-Zeit.

Darüber hinaus tauchen seit dem Mittelalter in der japanischen Literatur weibliche und männliche *yūrei* auf. Im Taiheiki<sup>8</sup> lassen sich mühelos Beispiele für männliche *yūrei* finden, wie Ōmori Hikoshichi, der von Kusunoki Masashiges Geist gequält wird. Es ist daher offensichtlich, dass männliche *yūrei* existieren. Besonders in der Muromachi-Zeit tauchen viele *yūrei* beider Geschlechter im *yōkyoku*<sup>9</sup> auf. In einer Form des *yōkyoku*, die *fukushiki mugen-Nō* („Doppelphantasie-Nō“) genannt wird, taucht der Hauptdarsteller als *yūrei* auf. Mehr als die Hälfte aller heute noch existierenden Stücke gehören zu dieser Form. Im ersten Akt bittet hier ein *yūrei* einen Nebendarsteller um eine buddhistische Totenandacht. Im zweiten Akt rekonstruiert und zeigt er sein eigenes Leiden. Es gibt viele solcher Stücke, die ihre Thematik in der klassischen Literatur, wie im *Genji Monogatari*, *Ise Monogatari*<sup>10</sup> oder *Heike Monogatari*<sup>11</sup>, fanden. Zum Beispiel leidet in der zweiten Hälfte des Stückes *Shigehira*, das den Stoff des *Heike Monogatari* als Basis nimmt, der Geist des Protagonisten Shigehira unter der Schuld, die er auf sich nahm, als er auf Befehl seines Vaters Kiyomori den Tōdai-Tempel niederbrannte. Er rekapituliert seine Tat und bittet um eine buddhistische Totenandacht.

Es gibt noch viele weitere *yōkyoku*, die von männlichen *yūrei* handeln, die mit einem zu Lebzeiten nicht besänftigten Groll sterben, unter anderem *Utō* oder *Fujito*,

und es ist erkennbar, dass sich ihre Anzahl in etwa mit der jener Stücke, in denen ein weiblicher *yūrei* die Hauptrolle spielt, deckt.

So betrachtet scheint es, als treffe die Aussage, dass es mehr weibliche *yūrei* gibt, auf die Zeit vor der Edo-Periode nicht zu. Aber weshalb hat es den Anschein, als ob die Anzahl der weiblichen *yūrei* ab dem Beginn der Edo-Zeit sehr schnell gewachsen ist? Suwa Haruo<sup>12</sup> erklärt diesen Zusammenhang mit der geschichtlichen Epoche in „*Nihon no yūrei*“ („Japans *yūrei*“, Iwanami-Verlag 1983) wie folgt:

Die Edo-Zeit war ein feudales Zeitalter. Im Vergleich zu Männern genossen die Frauen keine Freiheiten und litten unter der Tyrannei der Männer. Oft wird gesagt, dass aus diesem Grunde so viele der auftretenden *yūrei* weiblich sind.

Tatsächlich kann man davon ausgehen, dass die Beschaffenheit der Gesellschaft der Edo-Zeit einen starken Einfluss auf das Auftreten von weiblichen *yūrei* hatte. In Bezug auf die Entwicklung der japanischen Familie wird gesagt, dass mit dem Fortschreiten der Epochen die gesellschaftliche Rolle der Frauen sank und sie mehr und mehr von den Männern kontrolliert wurden. Ziehen wir nun in Betracht, dass *yūrei* Wesen sind, die nach ihrem Tod einen tiefen Groll in der irdischen Welt zurücklassen, so ist es auch nicht verwunderlich, dass die in der von Männern beherrschten Gesellschaft unterdrückten Frauen zu *yūrei* werden. Zudem hat, wie bereits zuvor zitiert, Ema den Punkt, dass „Frauen anhänglicher sind als Männer“, stark betont. Mag diese Aussage nun stimmen oder nicht, es steht fest, dass man Frauen als sehr anhänglich ansah und davon ausging, dass sie leicht zu *yūrei* werden können, sofern sie von Männern unterdrückt werden und daraufhin sterben.

Betrachten wir nun die Beispiele aus den *yōkyoku*, so kommt es bei Männern und Frauen gleichermaßen vor, dass sie ein gewisses Bedauern in der Welt zurücklassen, und es fällt schwer zu glauben, dass besonders Frauen eine tiefe Anhänglichkeit haben sollen. Dieses Denken ist auf die Lehren des Buddhismus zurückzuführen. Im *Jingxin jieguanfa* (des chinesischen Mönchs Dao-Xuan), das die Laster der Frauen zusammenfasst und aufzeigt, steht geschrieben, dass Frauen zehn Sünden aufweisen. Gemäß dem japanischen Buddhismus, der diese Lehre aufgegriffen hat, sind Frauen von Eifersucht und Begierden erfüllt, sie lügen und ihre Körper sind unrein. Es ist vorstellbar, dass aus dem Aspekt, sie seien voller Begierde nach allem möglichen, die Behauptung abgeleitet wurde, Frauen seien besonders anhänglich. Derartige buddhistische Lehren wurden ab der Heian-Zeit verbreitet, und vermutlich entwickelte sich daraus im Volksglauben die Ansicht, dass Frauen mehr Bedauern in der irdischen Welt zurücklassen. Mit dem Sinken der gesellschaftlichen Stellung der Frauen verfestigten sich diese Gedanken im Volksglauben immer mehr. So lagen die Dinge in der Edo-Zeit.

Auf den ersten Blick erscheint die Erklärung logisch, dass Frauen leicht zu *yūrei* werden, weil sie eben mehr am irdischen Leben hängen. Wie jedoch bereits erklärt, ist die Annahme, Frauen seien besonders anhänglich, nur ein von den Lehren des Buddhismus abgeleiteter Aspekt des Volksglaubens. Das muss nicht heißen, dass deswegen alle Frauen besonders anhänglich sind, denn auch Männer können zu *yūrei* werden, sofern sie etwas im Diesseits hält. Ob jemand einen besonders tiefen



Groll hegt und dadurch im Diesseits gehalten wird, hängt wohl mehr von der Todesart als vom Geschlecht ab. Weshalb sich der Eindruck verfestigt hat, ein Großteil der *yūrei* sei weiblich, lässt sich wohl nur erklären, wenn noch nach weiteren Gründen gesucht wird.

Wie bereits erwähnt, hängt es von der eigenen Todesart ab, ob ein Groll hervorgerufen wird, der eine Person weiter an das irdische Leben bindet. Das lässt uns annehmen, dass es zwischen den Geschlechtern kleine Unterschiede geben muss, was die Todesart betrifft. In Kriegssituationen zum Beispiel kann es Männern, die an die Front ziehen, relativ leicht passieren, dass sie sterben – was auch heißt, dass sie dabei leicht einen starken Groll zurücklassen können. Doch in der Edo-Zeit, die auf den ersten Blick eine friedliche Epoche war, kam so etwas nicht vor. Dennoch lässt sich feststellen, dass sich in dieser friedlichen Zeit die Todesarten von Frauen von denen der Männer unterschieden. Eine Art zu sterben, die nur Frauen erleiden können, ist der Tod im Kindbett. Es ist wohl kaum nötig zu erwähnen, dass die Geburt in einem Zeitalter, in dem die Medizin noch nicht so weit fortgeschritten war wie heute, lebensgefährlich sein konnte. Die Zahl der Frauen, die bei der Geburt ihr Leben verloren, war so hoch, dass es kaum möglich ist, sie mit der heutigen Zeit zu vergleichen. In der Edo-Zeit gab es also bei den Frauen eine Todesart, die bei Männern nicht vorkommen konnte.

Der Tod im Kindbett ist eine Todesart, bei der [die Verstorbene] durch eine besonders große Sorge an das Diesseits gebunden ist. Zunächst ist da natürlich der Kummer darüber, das eigene Leben verloren zu haben, und noch schwerer wiegt die Sorge um die Zukunft des eigenen Kindes, die diese Frauen wohl sehr umtreibt. Die verstorbene Mutter behält die Sorge im Herzen, ob das von ihr geborene Kind sicher aufwachsen wird. Stirbt das Kind unglücklicherweise ebenfalls bei der Geburt, verdoppelt sich die Verbitterung. Dieser Groll, der mit dem Tod im Kindbett zusammenhängt, war ein auf Frauen beschränktes Phänomen, das zu dieser Zeit unvermeidlich auftrat. Darüber hinaus wurde gesagt, dass Frauen, die bei der Geburt sterben, unweigerlich in die „Bluthölle“ hinabfahren. Ein Grund für die Ansicht, die meisten *yūrei* seien weiblich, könnte wohl in diesem Problembereich des Todes im Kindbett zu finden sein. Oiwa, eine der drei bekanntesten *yūrei*, stirbt zwar nicht bei der Geburt, aber es geht ihr nach der Geburt ihres ersten Kindes sehr schlecht. Auch hier besteht wohl ein Zusammenhang.



Abb. 1: Auf einer *yōkai*-Bildrolle (Hanabusa Itchō zugeschrieben), die sich in der Langen Foundation befindet, ist auch eine *ubume*, eine im Kindbett verstorbene Frau, abgebildet. Typischerweise ist ihr Unterleib mit Blut besudelt und sie hält ein Kind im Arm. Quelle: Langen Foundation.

Im Kontext mit dem Tod im Kindbett ist auch die *ubume* zu nennen, die zu den *yōkai* gehört. Tatsächlich denkt man beim Thema der weiblichen *yūrei* der Edo-Zeit gerade auch an sie. Nach Toriyama Sekien<sup>13</sup> taucht die *ubume* mit einem Kind im Arm auf und ihr Unterleib ist mit Blut besudelt (vgl. Abb. 1); sie lässt vorbeikommende Menschen ihr Kind halten, das daraufhin [in deren Armen] immer schwerer wird. Zwar zeigen sich die *ubume* manchmal auch in Form eines Vogels, aber im Grunde handelt es sich bei ihnen um Frauen, die im Kindbett gestorben und dann zu *yōkai* geworden sind. Obwohl sie *yōkai* sind, gehörten sie also ursprünglich zu der Kategorie der *yūrei*.

Das *nagarekanjō* ist eine spezielle buddhistische Totenzeremonie, mit der verhindert werden soll, dass Frauen, die bei der Geburt gestorben sind, zu *yūrei* werden. Es gibt viele verschiedene Formen dieser Zeremonie, von denen die üblichste die „Form des Verwaschens“ ist. Hierbei wird ein Teil der Kleidung der Verstorbenen oder auch ein mit buddhistischen Sutren beschriebener Stoff um vier Stöcke gespannt und so lange in Wasser gelegt, bis die Farbe des Stoffes verblichen ist. Dadurch soll die Verstorbene die Buddhaschaft erlangen. In der ersten Fassung des [Kabuki-Stücks] *Tōkaidō Yotsuya Kaidan*<sup>14</sup> gab es eine Szene, in der Oiwa mitten in einem solchen *nagarekanjō* in der Kleidung einer *ubume* auftrat. Daher lässt sich davon ausgehen, dass die weiblichen *yūrei* und die *ubume* als Wesen der selben Art wahrgenommen wurden.

Ein ähnliches Beispiel ist die Annahme, schwangere Frauen, die vor der Geburt starben, würden zu *yūrei*. Im letzten Band des „*Kii zōtan*“<sup>15</sup> steht Folgendes:

Wenn eine schwangere Frau vor der Geburt stirbt, so auf ein Feld geworfen wird und das Kind in ihrem Leib nicht stirbt, sondern auf dem Feld geboren wird, dann wird der Geist der Mutter Gestalt annehmen und mit dem Kind im Arm durch die Nacht schreiten.

In der im ganzen Land verbreiteten Legende des „*Yūrei*, der sein Kind mit Bonbons aufzieht“ geht es um eine Mutter, die sich als *yūrei* um ihr lebend geborenes Kind kümmert. In dieser Geschichte taucht die Mutter im Diesseits auf, um für ihr Kind sorgen zu können. Genau wie bei dem Tod im Kindbett handelt es sich hier um einen weiblichen *yūrei* und es ist sehr anrührend, wie die Gefühle für das Kind sich in diesem Fall in einer solchen Hartnäckigkeit äußern.

Die verbreitete Annahme, dass es mehr weibliche *yūrei* gibt, hängt demnach wahrscheinlich damit zusammen, dass Frauen das „gebärende Geschlecht“ sind. Zur damaligen Zeit war es für eine Frau unvermeidbar, Kinder zu gebären. Der Tod im Kindbett ist eine Todesart, die nur Frauen erleiden können – und ist nicht vielleicht genau das der Grund, weshalb sich in der Edo-Zeit die Ansicht verbreitete, dass Frauen zu *yūrei* werden?

### Originaltext

TANAKA, Takako 田中貴子 (1997): „Josei no *yūrei* ga ōi no wa naze ka“. 女性の幽霊が多いのはなぜか. In: TAKAHASHI, Yōji 高橋洋二 (Hrsg.): *Yūrei no shōtai*. 幽霊の正体. (*Bessatsu Taiyō, Nihon no kokoro*, Nr. 98). Tokyo: Heibonsha. S. 44–47.

### Anmerkungen

- <sup>1</sup> Jap. Maler (1733–1795), der das bekannte Bild *Yūreiga* (alternativer Titel: *Oyuki no maboroshi*) gemalt hat.
- <sup>2</sup> Jap. Historiker (1885–1979), dessen Forschung sich mit japanischen Traditionen und Bräuchen auseinandersetzt.
- <sup>3</sup> 1467–1477. Bürgerkrieg, der die von Kriegen geprägte Sengoku-Zeit („Zeit der streitenden Reiche“) einläutete.
- <sup>4</sup> Jap. Gelehrter und Dichter (845–903), sowie Anführer des Sugawara-Klans. Eine Intrige seines Rivalen Fujiwara no Tokihira führte dazu, dass er von Kyōto nach Kyūshū versetzt wurde. Nach seinem Tod kam es zu Seuchen und Todesfällen in der kaiserlichen Familie.
- <sup>5</sup> 怨霊, Rachegeist.
- <sup>6</sup> Jap. Roman von Murasaki Shikibu (etwa um das Jahr 1000), der die Geschichte des Prinzen Genji erzählt. Die Dame Rokujō ist eine seiner Geliebten.
- <sup>7</sup> 生霊, Rachegeist einer lebenden Person.
- <sup>8</sup> Historisches Epos (etwa 1370). Ōmori Hikoshichi tötete Kusunoki Masashige im Kampf und trifft später auf eine hübsche Frau, die er auf seinem Weg mitnimmt. Sie verwandelt sich in eine Dämonin und es stellt sich heraus, dass sie der Rachegeist von Kusunoki ist.

<sup>9</sup> 謡曲, Nō-Gesang

<sup>10</sup>Werk aus 125 Episoden mit Gedichten und Prosa (Anfang des 10. Jahrhunderts). Das Nō-Stück *Izutsu* basiert auf einer Geschichte des *Ise Monogatari*.

<sup>11</sup>Historisches Epos (1371), Shigehira wurde 1185, nach der Zerstörung des Tōdai-Tempels, exekutiert.

<sup>12</sup>Jap. Literatur- und Theaterhistoriker (geb. 1934).

<sup>13</sup>Jap. Ukiyo-e-Künstler und Schriftsteller (1712–1788). Besonders bekannt für die aus vier Büchern bestehende Reihe *Gazu hyakki yakō*, die insgesamt rund 200 Illustrationen von Geistern, Dämonen und anderen übernatürlichen Wesen beinhaltet. Vgl. auch den Beitrag von Timo Thelen.

<sup>14</sup>1825 von Tsuruya Nanboku geschriebenes Kabuki-Stück, das bis heute als eine der berühmtesten japanischen Geistergeschichten gilt. Oiwa stirbt, nachdem sie durch die Intrige der Familie einer Rivalin entstellt wurde und erscheint danach ihrem untreuen Ehemann als Geist.

<sup>15</sup>Eine Bücherreihe aus der ersten Hälfte der Edo-Zeit, die sich mit Geistergeschichten befasst.



## Yūrei in Kabuki und Bunraku

Yokoyama Yasuko

(Übersetzung: Slim Klai)

### Die Bühnenpräsenz des Schauspielers zählt

Die mir zugefallene Aufgabe ist es, zu beschreiben, wie Geister in den darstellenden Künsten Japans, besonders Kabuki und Bunraku, zur Aufführung gebracht werden.

Bei berühmten Geistern des Kabuki-Theaters denkt man zuerst an die weiblichen Figuren, wie Kasane, O-Iwa und O-Kiku<sup>1</sup>. Wie man anhand von Bühnenfotos [und Holzschnitten] eindeutig erkennen kann, sind O-Iwa und Kasane beide durch Geschwulste im Gesicht entstellt (vgl. Abb. 1 und 2). In der Volksüberlieferung heißt es, dass Kasane und O-Iwa „schon von der Geburt an abstoßende“ gewesen seien. Für das Kabuki hat man es so abgewandelt, dass eine schöne Frau durch einen bösen Vorfall entstellt wird. Man richtete es so ein, dass dieser Prozess der Verwandlung der Frau auf der Bühne gezeigt werden konnte. Der Geist einer hässlichen Frau ist zwar schon für sich gesehen unheimlich, doch wird noch eine dramatische Komponente hinzugefügt, wenn eine hübsche Frau plötzlich hässlich wird. Weil im Kabuki die äußere Erscheinung einer auftretenden Person auch deren Charakter widerspiegelt, wird durch die Verwandlung der Gesichter von Kasane und O-Iwa klar gezeigt, wie die beiden sich von schönen (d.h. guten) in hässliche (d.h. böse) Existenzen verwandeln. Da häufig Gelegenheit besteht, von diesen typischen Vertretern zu sprechen, möchte ich mich hier den männlichen Geistern (*yūrei*) widmen, die sonst häufig vernachlässigt oder gar vergessen werden.



Abb. 1: Darstellung der O-Iwa aus dem Kabuki-Stück *Tōkaidō Yotsuya kaidan* von dem Holzschnittkünstler Utagawa Kuniyoshi (1852). Quelle: Allen Memorial Art Museum.



Abb. 2: Onoe Baikō als Kasane im Jahr 1924. Quelle: Japan Arts Council.

Als Beispiel für männliche Geister möchte ich die Figur Seigen aufgreifen. Die Geschichte des Mönchs Seigen vom Kiyomizu-Tempel<sup>2</sup> wurde immer wieder aufgeführt und es wurde sogar eine ganze Werkgruppe mit dem Titel *Seigen Sakurahime Monogatari* („Die Geschichte von Seigen und der Kirschblütenprinzessin“) zusammengestellt. Die Handlung des Stückes *Seigen Sakurahime* besteht im Wesentlichen darin, dass der Mönch Seigen vom Kiyomizu-Tempel sich in der Schönheit der bezaubernden Sakurahime verliert, deswegen seinen Glauben verrät und getötet wird. Sein Geist sucht schließlich Sakurahime heim.

Es ist schon dramatisch, wenn ein ganz gewöhnlicher Mann, von einer Frau in den Wahnsinn getrieben, seinem Untergang entgegengeht, doch im Falle von *Seigen Sakurahime* ist der Protagonist nun überdies ein redlicher Mann des buddhistischen Klerus. Es ist besonders packend, wenn gerade solch eine Person die Vernunft durch Leidenschaft verliert und als Sklave der sinnlichen Begierde zu Grunde geht. Ursprünglich fand sich diese Handlung im *jōrun*<sup>3</sup> und wurde im Verlauf der Edo-Zeit<sup>4</sup> mehrmals theatralisch umgesetzt.

Die klassische Kabuki-Verarbeitung von *Seigen Sakurahime* ist die Version *Kiyomizu Seigen Rokudōmeguri* („Die Irrungen des Seigen vom Kiyomizu-Tempel“), geschrieben von Takeda Haruzō und Namiki Ōsuke, die im Sommer 1762 in Ōsaka im *Mimasu Daigorō*-Theater uraufgeführt wurde. Der Seigen wurde von dem Star-Schauspieler Nakamura Utaemon<sup>5</sup> verkörpert. Da Utaemons Spezialität große

Schurkenrollen wie Nippondaemon, Sokai Tokuzō und Saga no Iruka waren, war der Mönch Seigen für ihn eine naheliegende Rolle. In Schauspieler-Lexika, den sogenannten *hyōbanki*, steht zu Utaemons Seigen geschrieben, dass Frauen und Kinder, die ihn sahen, aufgrund seines furchteinflößenden Spiels Alpträume bekommen hätten.

Utaemons Darstellung von Seigen ist durch das Theaterskript von *Kiyomizu Seigen Gyōrikizakura* („Der Mönch Seigen vom Kiyomizu-Tempel und die magische Kirschblüte“) gut nachzuvollziehen. Seigen, der zufällig der Schönheit Sakurahimes verfällt, läßt wegen der Prinzessin Sünde auf sich und wird aus dem Tempel gejagt. Im Folgenden will er der Prinzessin, der er Kummer bereitet hat, helfen und es kommt dazu, dass er sie berührt. Just in diesem Moment spricht er: „Oh, wie bedauerlich ist es doch, dass ich in den Lehren Buddhas Zuflucht genommen habe. Damals [als ich mich für das Mönchtum entschied] wusste ich noch nichts von der Leidenschaft zwischen Mann und Frau“ – und er versucht, sich der Prinzessin aufzuzwingen.

Als weiteren Beweis, dass er sich vom Buddhismus abgewandt hat, öffnet er einen Vogelkäfig und nimmt eine Taube heraus, um in diese seine Zähne zu schlagen und sein Gesicht in Blut zu tränken. Doch als er sich die nun flüchtende Sakurahime zu eigen machen will, kann diese entkommen. Danach tritt der ausgezehnte Seigen, der Sakurahime auf der Spur ist, in zerschlissener Kleidung und mit einem kaputten Schirm auf die Bühne: „Je mehr ich an Sakurahime denke, desto mehr Groll steigt in mir auf. Jetzt liegt sie wohl mit Kiyoharu zärtlich zusammen – Oh, wie beneide ich jenen!“

Die alten Mönche des Kiyomizu-Tempels missbilligen die Beziehung zwischen der Prinzessin und dem Mann, der nunmehr alles für die Liebe weggeworfen hat und zu einer beklagenswerten Erscheinung geworden ist. Zu diesem Zeitpunkt ist Seigen kein gewöhnlicher Mensch mehr, er ist zu einer unheimlichen Existenz geworden.

Es ist notwendig, eingehender zu beleuchten, ob die Geister im dramatischen Kontext nun furchterregend sind oder nicht, weshalb diese Figuren zu *yūrei* verwandelt werden müssen und was die Ursache für ihr Erscheinen und ihren Fluch ist. Onoe Kikugorō<sup>6</sup>, der in dem Stück *Tokaidō yotsuya kaidan*<sup>7</sup> („Geistergeschichte von Yotsuya“) in der Rolle der O-Iwa brillierte, erzählt in seiner Autobiographie, dass die Szene zentral sei, in der O-Iwa im Begriff ist zu sterben und sich ihr Rachedurst im Angesicht des Leidens und des nahenden Todes besonders verstärkt. Das Ausmaß jenes Rachedurstes der Protagonistin erweckt im Zuschauer so folgenden Gedanken: „Wer so zu Tode kommt, der muss ja hinterher verändert wiederkehren!“

Dies gewährleistet das Schreckenspotential des Fluches, der einsetzt, nachdem sie ein *yūrei* geworden ist. Im Falle Seigen, einem Mann aus dem Klerus, der sich der Magie bedienen will, wirkt es umso mitreißender.

Die Figur Tohei ist es schließlich, die Seigen erschlägt, um die Prinzessin zu beschützen – woraufhin der Geist in Erscheinung tritt. Seigen tiefer Hass verwandelt sich in eine Schlange und jagt die Prinzessin. Ferner richtet sich Seigen Leichnam

auf und bringt seinen Groll auf die Prinzessin zum Ausdruck: „Irrende, wir werden beide zur Hölle fahren!“

Um die Schlange des Hasses darstellen zu können, wird auf der Bühne eine mechanische Schlange verwendet, die man tanzen lässt; in der Szene, in der der Geist auftritt, ist eine unheimliche Bühnenmusik zu hören, die *dorodoro* genannt wird; die direkte Umgebung des Seigen-Darstellers ist durch entzündete Baumwolle in Rauch gehüllt und man lässt feurige Lampions aufsteigen. So wird eine unheimliche Atmosphäre geschaffen.

So raffiniert das Handwerk auch sein mag, solche Tricktechniken können letztendlich nicht mehr als eine Unterstützung der theatralischen Effekte sein. Das mag zwar selbstverständlich klingen, aber es sind menschliche Schauspieler, die im Kabuki die Geister darstellen und daher ist es für den Erfolg wesentlich, inwiefern es einem lebenden Menschen gelingen kann, eine eindrücklich furchterregende Präsenz zu erzeugen. Utaemon erzählt über diese Kunst in *Azuma no Hanakatsumi*<sup>8</sup> („Die östliche Hanakatsumi-Blume“):

Ich bedenke die Erscheinung der Rolle, ihren Charakter, ihr Gemüt und ich spiele ganz so, als wäre ich diese Person geworden. Es kommt zu 70–80% auf die innere Haltung und zu etwa 20–30% auf die äußere Erscheinung an.

Utaemon war ein Schauspieler, der nicht nur den Charakter und die Gefühlsregungen der auftretenden Personen durchdachte, sondern auch ein großes Gewicht auf Authentizität legte. In *Azuma no hanakatsumi* wird seine Seigen-Verkörperung folgendermaßen gerühmt:

Als er im farbigen Gewand das Rauchgefäß in perfekter Authentizität herausnahm, sah er wahrlich wie ein ehrwürdiger Priester aus. Die Szene danach, in der er bereits in die Verderbnis geraten ist, die Kirschblüten beim Fallen betrachtet und allein und niedergeschlagen über die Vergänglichkeit des Lebens nachdenkt, ist eine der größten künstlerischen Darbietungen aller Zeiten. Beide Szenen zogen den Zuschauer gleichsam in ihren Bann und waren sehr sehenswert. Wahrhaftig ein tief bewegendes Erlebnis.

„Wahrlich wie ein ehrwürdiger Priester“ – wie aus dieser Beschreibung hervorgeht, hat Utaemon den „Niedergang des berühmten Mönches“ sehr sorgfältig und realistisch dargestellt. Er interpretierte seine Rolle mit der Absicht, ganz dieser Mensch (oder *yūrei*) zu sein und mit seinem schauspielerischen Können zeigte er die Geister des Kabuki fürwahr am naturgetreusten und am furchterregendsten.

Zum Schluss möchte ich auch auf das Bunraku-Puppenspiel eingehen. Die Geister im Kabuki werden von lebenden Menschen dargestellt und dabei von allerlei Mechanik unterstützt. Was jedoch die Spukgestalten im Bunraku betrifft, so ist es aufgrund der Natur des Puppenspiels so, dass die Effekte über bloße Unterstützung hinausgehen, also offensichtlicher sind. Auch im Bunraku ist Seigen mit dem Stück *Hana keizu miyako kagami* vertreten. Normale Menschen, die sich in übernatürliche Wesen verwandeln, stellt man im Bunraku mit dem sogenannten „Puppenkopf“-Trick dar. Beide Augen drehen sich, die Brauen werden hochgezogen, der Kiefer klappt herunter, und plötzlich sieht das Gesicht der Puppe befremdlich aus.



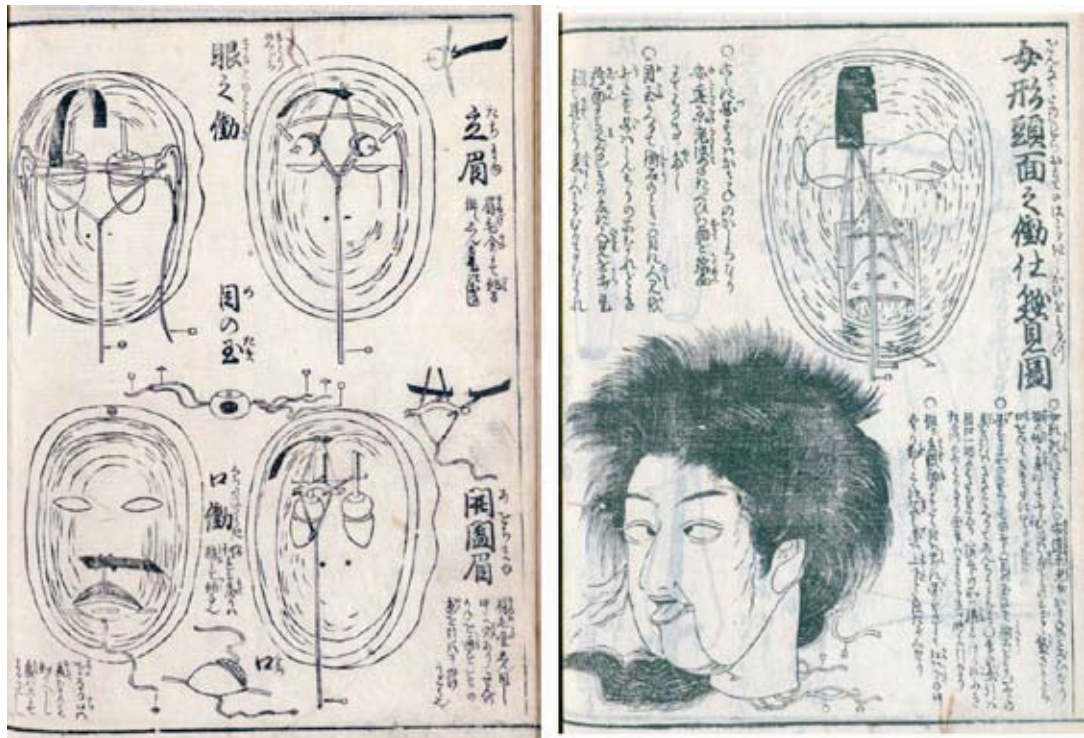


Abb. 3: Skizzen zur Mechanik der Bunraku-Puppen aus dem Werk *Shibai gakuya zueshū* (erschienen 1802). Quelle: National Diet Library.

Der Gesichtsausdruck des abgemagerten ehemaligen Mönches wird durch die Materialbeschaffenheit von gespanntem Seidenkrepp dargestellt. Durch den Einsatz eines Mechanismus verändert sich der Ausdruck somit schlagartig. Im 1802 erschienen Werk *Shibai gakuya zueshū* („Einblicke hinter die Kulissen von Theaterhäusern“)<sup>9</sup> wird genau beschrieben, mit welchem Mechanismus die Verwandlung bewerkstelligt wird. Wenn man einen bestimmten Faden zieht, „verdrehen sich die Augen“ und „das Haar steht zu Berge“; den Mechanismus, mit dem man das Gesicht verändert, kann man anhand von Schaubildern gut nachvollziehen (vgl. Abb. 3).

Neuerdings frage ich mich: Sowohl im Kabuki als auch im Bunraku wurden zwar die unterschiedlichsten Geister dargestellt, aber ist es nicht allen diesen *yūrei* zu eigen, dass sie aufgrund ihres unendlichen Rachedurstes so furchterregend sind? Natürlich ist das groteske Aussehen der Geister zum Fürchten, jedoch kann man sich auch daran gewöhnen.

Auch die Bühnenmusik, die Laternen, das schauspielerische Können des Darstellers und diverse Apparaturen sind natürlich wichtig – aber ist nicht der menschliche Wahn als Auslöser dafür, dass die betreffende Person nach ihrem Tode als *yūrei* wiederkehrt, ebenfalls ganz elementar furchteinflößend?

Heutzutage ist in der Sachliteratur und in Fernsehserien viel von den sogenannten „Stalkern“ die Rede. Diese penetrante Existenz, die das ausgewählte Objekt überallhin verfolgt und völlig von Sinnen ist, weckt die Angst davor, selbst einmal irgendwann von dieser Kraft bedroht und zur Strecke gebracht zu werden.

Dieser Gegner, der einem nachstellt, egal wie oft man ihn auch abweist, ist unheimlich, ganz unabhängig davon, ob er nun tot oder lebendig ist. Wer ist wohl nun letztendlich der gruseligere? Der lebende Stalker? Oder der *yūrei*, der erscheint, obwohl er eigentlich längst tot sein sollte?

### Originaltext

YOKOYAMA, Yasuko 横山泰子 (1997): „Kabuki, Bunraku“. 歌舞伎・文楽. In: TAKAHASHI, Yōji 高橋洋二 (Hrsg.): *Yūrei no shōtai*. 幽霊の正体. (*Bessatsu Taiyō, Nihon no kokoro*, Nr. 98). Tokyo: Heibonsha. S. 82–84.

### Anmerkungen

- <sup>1</sup> Kasane aus *Kesakake matsu Narita no Riken*; O-Iwa aus *Yotsuya Kaidan*; O-Kiku aus *Banchō sara yashiki*.
- <sup>2</sup> Berühmter buddhistischer Tempel im Higashiyama-Viertel von Kyōto.
- <sup>3</sup> Begleitmusik im klassischen japanischen Theater, besonders im Bunraku.
- <sup>4</sup> Zeit des sogenannten feudalen Japans von 1603–1868; Frieden, wachsender Wohlstand und das Aufstreben des Bürgertums förderten das kulturelle Leben.
- <sup>5</sup> Nakamura Utaemon I., 1714–1791.
- <sup>6</sup> Onoe Kikugorō V., 1844–1903.
- <sup>7</sup> „Geistergeschichte von Yotsuya“ ist ein Kabuki-Stück von Tsuruya Nanboku, das 1825 uraufgeführt wurde und heute als der Prototyp der japanischen Geistergeschichte gilt.
- <sup>8</sup> *Azuma no Hanakatsumi* ist eine Sammlung von Texten über berühmte Schauspieler (erschienen 1815).
- <sup>9</sup> 1800 in Ōsaka herausgegebene Sammlung mit Illustrationen des Ukiyo-e-Künstlers Shōkōsai Hanbē.

## Kleidung und Erscheinungsorte von *yūrei*

Suwa Haruo

(Übersetzung: Kai Macyowsky)

### Weißer Gewänder und dreieckige Tücher

Japanische Geister kehren so auf die Erde zurück, wie sie unmittelbar vor ihrem Tod ausgesehen haben. Die meisten *yūrei* tragen dabei ein weißes Gewand und haben ein dreieckiges Tuch auf der Stirn. Sie haben also die typisch japanische Totenkleidung an.

Bei dem weißen Gewand handelt es sich um den als Totengewand üblichen *kyōkatabira*. Der *kyōkatabira* wird heutzutage zwar in Geschäften verkauft, früher allerdings haben sich die Frauen der Familie [des Verstorbenen] versammelt und ihn selbst genäht. Bei der Anfertigung gibt es einige Tabus. Die Fadenenden dürfen z.B. nicht vernäht werden. Außerdem darf der Stoff nicht mit einer Schere geschnitten werden, sondern man muss ihn reißen. Das Wort *kyōkatabira* ist eine Kombination aus dem Wort *kyō*, das für die Sutren steht, die auf dem Verstärkungstreifen oder dem Rücken des Gewandes niedergeschrieben sind, um den Verstorbenen von Sünden zu befreien, und dem Wort *katabira*, was einen Kimono ohne Futter bezeichnet.

Der *kyōkatabira* wird aus weißem Stoff gefertigt, weil die Farbe Weiß für Wiedergeburt steht. Nicht nur bei den Japanern, sondern auf der gesamten Welt wird Weiß als Kontrast zu Schwarz verstanden. Während Schwarz in diesem Fall für Sünde, Tod, Unglück, Dunkelheit sowie Angst steht, trägt Weiß die Bedeutung von Reinheit und Wiedergeburt. Besonders deutlich zeigt sich diese Wirkung von Weiß bei der Schminke im Kabuki. Weiß wird dort nur als Grundfarbe verwendet. Ein weißer Hintergrund zeigt zwar im Grunde einen sanften und guten Menschen an, aber durch das Hinzuschminken von nur wenigen Linien kann daraus auch ein Schurke gemacht werden. Von dieser Basisfarbe ausgehend ist es so also möglich, eine Person in jede beliebige Rolle zu verwandeln, angefangen von *yōkai* über Spukwesen, bis hin zu Seelen von Verstorbenen. Weiß zeigt also Ungeschminktheit und Reinheit an, ist aber zugleich auch eine Farbe, die das Potential zu unbegrenz-

ter Variation in sich trägt, da man leicht eine Verwandlung in alle möglichen Rollen vornehmen kann. Aus eben diesem Grund wird dem Toten, verbunden mit dem Wunsch nach Wiedergeburt, ein weißes Totenhemd angezogen.

Das dreieckige weiße Tuch, das auf der Stirn von Totengeistern zu sehen ist, ist ebenfalls eine Art der Totenbekleidung. Das Tuch wird *hitaigami* oder auch *kamikaburi* genannt. Es wird verwendet, um Sündenvergebung zu erreichen und um Glück zu bitten. Wenn man den Ursprüngen dieses dreieckigen Tuches nachspüren möchte, muss man sehr weit ausholen.

Die *tokin-* oder *hōkan-* Kopfbedeckungen, die die Bergasketen der Shugendō-Sekte<sup>1</sup> tragen, haben beispielsweise die gleiche dreieckige Form. Verfolgt man die Herkunft weiter zurück, so wird man bei Wandmalereien und *haniwa*-Figuren<sup>2</sup> in Hügelgräbern fündig. Bei den dort dargestellten Menschen kann man ebenfalls Hüte erkennen, die dieser Dreiecksform entsprechen. Auch bei *haniwa*-Figuren kommt diese Kopfbedeckung in Form eines gleichschenkligen Dreiecks vor. Diese dreieckigen Darstellungen, die man auch *urukomon* nennt, symbolisierten Schlangen und Drachen. Die an den Ausgrabungsstätten Nr. 1 in Tōkaimura (Präfektur Ibaraki) und Nr. 101 in Iwaki (Präfektur Fukushima) ausgegrabenen männlichen *haniwa*-Figuren trugen alle auf der vorderen Seite des Kopfes eine dreieckige Kopfbedeckung. Auch *Haniwa*-Figuren, die in den Ōhara-Hügelgräbern der Stadt Itako (Präfektur Ibaraki) ausgegraben wurden, trugen weiß angemalte, dreieckige Kopfbedeckungen (vgl. Tatsumi, Kazuhiro: „Yomi no kuni no kōkogaku“. Kōdansha gendai shinsho, 1996). Der Grund für die Verwendung eines Schuppenmusters bei diesen Kopfbedeckungen hängt mit dem Glauben an die Göttlichkeit der Schlange zusammen, der sich über ganz Asien erstreckt.

Im November 1994 wurde eine Untersuchung über den taiwanesischen Volksstamm der Gaoshan durchgeführt. Auch wenn dieser Stamm heute nur mit einem



Abb. 1: Diese *yūrei*-Darstellung von Toriyama Sekien zeigt sehr deutlich das Totengewand (*kyōkatabira*) und das dreieckige Tuch (*hitaigami*) als Kopfbedeckung. Quelle: Wikimedia Commons



einzigsten Namen bezeichnet wird, ist er eigentlich aus neun verschiedenen Volksstämmen entstanden. Zwei dieser Stämme, namentlich die Paiwan und die Rukai, sollen aus der ehemaligen chinesischen Provinz Yue stammen. Diese Provinz war bekannt für ihren Schlangenglauben. Über den Eingängen ihrer Wohnungen fanden sich z.B. Skulpturen von Schlangen. An den Säulen der Häuser, die mit Statuen ihrer Ahnen versehen waren, ließen sich um deren Köpfe ebenfalls Schlangen erkennen. Auch die Tore ihrer Häuser waren mit Schlangenornamenten verziert. Die Leute aus der Provinz Yue fanden ihren Weg nach Japan, Korea, Taiwan, Vietnam usw., und überall wo sie waren, hinterließen sie den Schlangenglauben. Die Tücher kommen also tatsächlich von weit her.

### Wohnstätten von Geistern

Zwischen japanischen Geistern und dem Element Wasser, aber auch zwischen Geistern und Bäumen besteht eine Verbindung. Bereiche, die am Wasser gelegen sind, wie z.B. Moore, Flüsse, Brunnen und auch das Meer selbst, werden von Geistern häufig als Erscheinungsort gewählt. Ebenso verhält es sich mit Weidenbäumen. Das Erscheinen an diesen Orten hängt mit den japanischen Jenseitsvorstellungen zusammen. Geister sind nicht wie *yōkai* Bewohner der Anderswelt (*ikai*<sup>3</sup>), sondern wohnen im Jenseits (*takai*). Der Grund dafür, dass sich Geister vor der Szenerie von Wasser und Bäumen zeigen, liegt darin, dass dies Symbole für das Jenseits sind.

Die Jenseitsvorstellungen der Japaner beziehen sich auf vier Sphären: Den Bereich unter der Erde, das Meer, den Himmel und die Berge. Dementsprechend tauchen Geister auch von diesen vier Sphären her auf. Die auf Hintergründen von Geisterbildern dargestellten Uferbereiche, Brunnen oder Bäume zeigen dem Betrachter, aus welcher der vier Sphären der entsprechende Geist erschienen ist.

Das Jenseits unter der Erde ist eine Welt, mit der die Japaner schon seit jeher sehr vertraut sind. Die Bräuche der Erdbestattung und das Versehen der Toilette mit Opfergaben zu Neujahr stehen mit diesem Bereich des Jenseits in Zusammenhang. Deshalb tauchen Geister auch häufig auf Friedhöfen und Toiletten auf. Wie aus dem japanischen Wort *kawaya*<sup>4</sup> für Toilette deutlich wird, befanden sich die Toiletten früher über fließendem Gewässer. Dementsprechend bestand dort eine stärkere Bindung zum Jenseits des Meeres und dem der Berge als zum Jenseits unter der Erde. In der Gegenwart ist allerdings das Jenseits unter der Erde stärker damit verbunden. Bei Brunnen verhält es sich genau so. Bei der Geschichte vom „Tellerhaus“ beispielsweise, in der Okiku<sup>5</sup> aus einem Brunnen erscheint, sind die Sphären des Jenseits unter der Erde, des Meeres und der Berge miteinander verbunden.

Es gibt eine Sitte, die sich *shōryōnagashi* nennt. Dabei geht es um den Brauch, die beim O-Bon-Fest im eigenen Haus empfangenen Geister der Ahnen wieder zurückzuschicken. Am 15. oder auch dem 16. August nach dem neuen Kalender werden Buddha zum O-Bon-Fest an Kreuzungen, Dorfgrenzen, an Flüssen oder am Meer in Lotusblätter und Wildreisstrohmatten (*makomo*) eingewickelte Opfergaben

auf einer Art Altar (*bondana*<sup>6</sup>) dargebracht. Danach werden sie in Strohboote gelegt und treiben gelassen. Auf den Segeln stehen Schiffsnamen wie z.B. „Vier Himmelsrichtungen“ oder „Reines Land“. In Japan wird dieser Brauch von Jahr zu Jahr immer mehr vernachlässigt, aber in China und Taiwan erfreut er sich immer noch großer Beliebtheit. Ein weiterer Brauch ist der des *misogi*<sup>7</sup>. Hierbei sollen durch Meer- oder Flusswasser Sünden und Schmutz abgewaschen werden. Es wird davon ausgegangen, dass Meerwasser eine besondere Reinigungskraft besitzt. Vor allem in den Küstenregionen von Kyūshū und in der Chūbu-Region ist dieser Brauch stark verwurzelt.

Der Grund für diese beiden Bräuche ist eine horizontal geprägte Jenseitsvorstellung, nach der die Geister der Ahnen im oder über dem Meer oder auf bzw. in einem Berg wohnen. Flüsse und Meere bilden Passagen, die unsere mit deren Welt verbinden. Die Geister der Ahnen passieren diese Durchgänge, kehren in die *takai* zurück und die Sünden und der Schmutz werden mit dem Wasser ins Jenseits genommen und durch die Ahnen bereinigt. Auch die Totengeister, die im Jenseits wohnen, können über diese Passagen in unserer Welt auftauchen.

Bäume stehen symbolisch für das Jenseits im Himmel und in der Bergwelt. In Japan gab es auf den alten südlichen Inseln den Brauch der Baumbestattung, bei der die verbrannten Überreste oder sogar der gesamte Leichnam in einen Baum gehängt wurden. Bäume wurden als Übergang zum Himmel gesehen. In anderen Gebieten wurden Bäume selbst als Gottheiten gesehen, die die Lebenskraft eines Berges anzeigen. Diese Vorstellung von Bäumen als Gottheiten zeigt sich z.B. in den Bräuchen des ersten Gangs in die Berge zum Holz sammeln zu Beginn des Jahres und auch an der Dekoration des Hauseingangs mit Kieferschmuck zu Neujahr, durch die diese Lebenskraft auf einen selbst übertragen werden soll. Das Erscheinen von Geistern unter Bäumen zeigt also an, dass sie eigentlich in der Jenseitssphäre des Himmels oder der Berge zu Hause sind.

In einem einzigen Geisterbild sind also Volkssitten und der alte Glaube der Japaner in sehr konzentrierter Weise enthalten.

### Originaltext

SUWA, Haruo 諏訪春雄 (1997): „Yūrei no ishō to sumika“. 幽霊の衣装と住みか. In: TAKAHASHI, Yōji 高橋洋二 (Hrsg.): *Yūrei no shōtai*. 幽霊の正体. (Besatsu Taiyō, Nihon no kokoro, Nr. 98). Tokyo: Heibonsha. S. 54–55.

### Anmerkungen

<sup>1</sup> Anhänger des Shugendō streben durch ihre asketischen Praktiken und Rituale die Buddhawerdung noch zu Lebzeiten an.

<sup>2</sup> Bei *haniwa* handelt es sich um Grabbeigaben in Form von Tonfiguren.

- <sup>3</sup> Suwa unterscheidet hier zwischen *ikai* und *takai* – beides Wörter für eine Welt, die von der gewöhnlichen Lebenswelt der Menschen abweicht. Im Alltagssprachgebrauch wird *takai* häufig als Begriff für das „Jenseits“ verwandt, in das die Verstorbenen nach ihrem Tod kommen. *Takai suru* ist dementsprechend ein etwas beschönigender Begriff für „sterben“. *Igai* dagegen ist ein für „Jenseits“ weniger geläufiger Begriff, sondern wird eher allgemeiner für Welten verwandt, die abseits des alltäglichen Lebens, auch außerhalb unserer Zeit oder außerhalb von gesellschaftlichen Kontexten stehen. Wie Lisette Gebhardt erläutert, spukt der Begriff *ikai* erst seit den 1980er Jahren im japanischen Sprachgebrauch (und ist deshalb auch nur in wenigen Wörterbüchern zu finden), und zwar vorwiegend in (semi-)wissenschaftlichen Diskursen, in denen es um die Spiritualität in der japanischen Kultur geht. Suwa führt eine klare Unterscheidung zwischen den beiden Begriffen *ikai* und *takai* ein und ordnet Spukwesen wie *yōkai* der *ikai* zu, während Totengeister (*yūrei*) der *takai* angehören.
- <sup>4</sup> Ein Plumpsklo über fließendem Gewässer
- <sup>5</sup> Eine Figur aus der Geschichte Banchō Sarayashiki. Es handelt sich um ein Dienstmädchen im Hause des Samurai Aoyama Tessan, der sie verführen will. Da sie sich aber weigert, versteckt er einen kostbaren Teller und droht ihr zu verbreiten, dass sie ihn gestohlen hat, wenn sie sich nicht fügt. In ihrer Verzweiflung stürzt sich Okiku in einen Brunnen und ertrinkt. Von diesem Zeitpunkt an erscheint ihr Geist dort jede Nacht weinend und schluchzend. Aoyama verliert deshalb seinen Verstand.
- <sup>6</sup> Es handelt sich um ein kleines Regal / Tischchen für die Opfergaben.
- <sup>7</sup> Ein Reinigungsritual in Form einer Waschung, die dem Shintō entspringt und zwei Mal im Jahr durchgeführt wird.

# Geschichte des japanischen Horrorfilms

Von Kitajima Akihiro

## 1. Die Vorkriegszeit: Die Helden des japanischen *kaidan*-Films sind *yūrei* und *yōkai*

(Übersetzung: Elisabeth Scherer)

Die Wurzeln der *kaidan*-Filme

Was heute Horrorfilme sind, waren im Japan der Vorkriegszeit die sogenannten *kaidan*-Filme. Deren Ursprünge waren mysteriöse Erzählungen aus der Volkstradition, Sammlungen von Volkserzählungen wie das *Konjaku Monogatari*<sup>1</sup> oder *Ko-konchomonjū*<sup>2</sup>, darstellende Künste wie das Nō- oder Kabuki-Theater und Erzählkünste wie *kōdan* oder *rakugo*<sup>3</sup>.

Viele solcher mysteriösen Erzählungen haben einen moralischen Gehalt, der Prinzipien wie das Karma oder die Wiedergeburt verdeutlicht und im Zusammenhang mit buddhistischen Lehren und Glaubensvorstellungen steht. In der ausgehenden Edo-Zeit spiegelten solche Werke eine schauerliche, verdorbene Welt wider, in der Opfer von Mord- und Gewalttaten, deren Ursache in gestörten zwischenmenschlichen Beziehungen und Konflikten liegt, zu Geistern werden und blutige Rachefeldzüge antreten.

Man verwendete [in der Edo-Zeit] viel Mühe darauf, Szenen und Aufführungen zu schaffen, um die Zuschauer zu erschrecken. Und weil es dem Publikum dadurch eiskalt den Rücken hinunterlief, galten [solche Vergnügungen] als die beste Art, den Höhepunkt der Sommerhitze zu verbringen.

Diese Tradition wurde auch auf die Filmwelt übertragen und lange Zeit sah man die *kaidan*-Filme als etwas an, das zum Sommer gehört. *Shin Yotsuya kaidan* („Die neue Geistergeschichte von Yotsuya“ 1932) wurde in der Werbung als „Der ultimative Sommerfilm, mit einem Hauch von Frische und Kunstfertigkeit“ bezeichnet und zu *Kaidan kyōren onna shishō* („Die liebesverrückte Lehrerin“, 1939) hieß es: „Eine ultimative Sommer-Spukgeschichte, beschreibt eine Welt der Leidenschaft voll unheimlicher Stimmung, die die Zuschauer erfrösteln lässt“.



## Grauenhafter Groll

Unter den Monstern, die in japanischen *kaidan*-Filmen auftreten, befinden sich hauptsächlich *yūrei* und *yōkai*, Vampire und Werwölfe tauchen nicht auf. In westlichen Horrorfilmen werden häufig solche Figuren als Protagonisten eingesetzt, die versuchen, übernatürliche Existenzen oder Monstren, die die Wissenschaft hervorgebracht hat, auf wissenschaftliche, logische Weise zu bekämpfen. Die Glanzpunkte der *kaidan* sind Geschichten vom Karma, die sich um das Erscheinen von *yūrei* ranken, sowie das Gefühl von Unheimlichkeit, das einen in dem Moment überkommt, in dem der *yūrei* auftaucht; es fällt ins Auge, dass die *yūrei* die Menschen weniger direkt angreifen, als dass sie ihre Opfer in den Abgrund des Wahnsinns treiben und sie dazu bringen, sich gegenseitig umzubringen. Die *kaidan*-Erzählungen des *rakugo* endeten üblicherweise mit den Worten „nun, das ist fürwahr ein grauenhafter Groll“, und die Heftigkeit der Rachsucht war ein ganz wesentlicher Faktor für den Fortgang der Handlung. Die Rachsucht verfestigt sich zu Hass und [der *yūrei*] konfrontiert die Person, die das Objekt seines Hasses ist, mit den Worten „Ich werde nicht ruhen, bis ich diese Rache vollendet habe“.

Die meisten dieser *kaidan*-Filme waren Historienfilme. In dem „Verzeichnis japanischer Filmwerke“, das 1945 von der staatlichen Filmdistribution *Eiga kōsha* veröffentlicht wurde, werden von den 5544 Werken, die von 1931 bis 1945 erschienen, 49 (0,88%) als *kaiki*-Filme („Gruselfilme“) klassifiziert, wovon wiederum 45 Historienfilme sind, während nur vier in der Gegenwart angesiedelt sind. Zwar wird nicht angegeben, welche Werke als *kaiki* eingestuft wurden, dennoch kann es aber als bemerkenswert angesehen werden, dass die überwiegende Mehrheit Historienfilme waren. Dass in den Historienfilmen *yūrei* und *yōkai* auftauchen ist leicht nachvollziehbar; dies liegt wohl daran, dass die Vorlagen, aus denen der Stoff stammt, in der Edo-Zeit spielen. Weil sie vor dem Hintergrund der Feudalgesellschaft angesiedelt sind, werden darin Konzepte wie die Beziehung zwischen Herr und Gefolgsmann, Loyalität und Androzentrismus in aus heutiger Sicht unnatürlich anmutender Weise betont. Es wurden Elemente des Historienfilms – wie die intrigante Übernahme eines Hauses, der Mord an dem Hausherrn, der auch die Nebenfrauen und Geliebten einschließt, oder Rachefehden – eingestreut und man schuf auf diese Weise eine Welt, die sich ganz und gar vom westlichen Horrorfilm unterschied.

Im Zusammenhang mit Historienfilmen sollte auch der größte Star des japanischen Films, Onoe Matsunosuke<sup>4</sup> genannt werden; er spielte in über 500 Historienfilmen mit, die in Zusammenarbeit mit dem Regisseur Makino Shōzō<sup>5</sup> entstanden sind. Darunter ist eine große Anzahl von *kaidan*-Filmen: 1919 *Chibusa no enoki* („Der Baum, der ein Kind säugte“), 1912 *Yotsuya kaidan* („Geistergeschichte von Yotsuya“), 1914 *Botan dōrō* („Die Päonienlaterne“) und *Yoshiwara kaidan teburi bōzu* („Geistergeschichte von Yoshiwara“), 1917 *Nabeshima kaibyō* („Die Geisterkatze<sup>6</sup> von Nabeshima“), 1919 *Okazaki kaibyō den* („Legende der Geisterkatze von Okazaki“), 1922 *Nabeshima no neko* („Die Katze von Nabeshima“) – schon an den Titeln erkennt man, dass die gleichen Stoffe immer wieder verfilmt wurden.

## Die vier großen Themen

Tsuruya Nanbokus<sup>7</sup> Stück *Tōkaidō Yotsuya kaidan* („Geistergeschichte von Yotsuya“), Enchōs<sup>8</sup> Erzählungen *Kaidan kasanegafuchi* („Geistergeschichte vom Kasane-Moor“) und *Kaidan botan dōrō* („Geistergeschichte von der Päonienlaterne“) sowie Geisterkatzen waren die vier [Themen], die man immer wieder aufgriff. Zwar wurden hin und wieder Details wie Personennamen oder Berufe geändert, aber was den Gehalt betrifft kann man [die Verfilmungen] als identisch ansehen; wie man auch an den Werken Onoe Matsunosukes erkennt, ist es keine Übertreibung zu sagen, dass sich die *kaidan*-Filme der Vorkriegszeit auf die genannten vier Bereiche beschränkten.

In *Tōkaidō Yotsuya kaidan* bekommt O-Iwa von ihrem Ehemann Iemon Gift verabreicht, ihr Gesicht wird entstellt und sie stirbt in geistiger Umnachtung; auch in *Kasanegafuchi* leidet die verführerische Toyoshiga, die sich aus Eifersucht um ihren jungen Liebhaber Shinkichi verzehrt, schließlich unter einem entstellten Gesicht und stirbt qualvoll. Das groteske Makeup des entstellten Gesichts versetzt den Zuschauer in Angst, gleichzeitig kann er sich – angesichts der Verwandlung der Heldin, die zuvor so verführerisch war – aber auch nicht eines Gefühls von Anteilnahme erwehren. O-Iwa und Toyoshiga werden zu Rachegeistern, verfluchen ihre treulosen Ehemänner und Liebhaber und ergreifen von den Menschen in deren Umgebung Besitz. Liebe und Hass, Verwandlung/Transformation, Rachegeister und Geisterbesessenheit sind die wesentlichen Elemente, die den *kaidan*-Film ausmachen, und diese Elemente sind auch in *Botan dōrō* („Die Päonienlaterne“) und den Geisterkatzenfilmen enthalten.

## Der größte Star des Geisterkatzen-Films

Im Folgenden möchte ich die wichtigsten Werke in ihrer zeitlichen Reihenfolge vorstellen.

*Kasanegafuchi* („Spukgeschichte vom Kasane-Moor“) aus dem Jahr 1924 wird folgendermaßen angepriesen: „Ganz automatisch drängt sich dem Zuschauer ein starkes Gefühl des Grauens auf; von der ersten Hälfte, die durch Menschlichkeit besticht, bis zur zweiten Hälfte, die sich ab dem Mord an Sōetsu zu einer Spukgeschichte hin entwickelt, kann man sich [den Film] mit Begeisterung ansehen.“ Für *Kyōren onna shishō* („Die liebesverrückte Lehrerin“, 1926) schrieb Kawaguchi Matsutarō ein Drehbuch auf der Basis von *Kasanegafuchi* und Mizoguchi Kenji führte Regie. Im Jahr darauf, 1927, wurde *Iroha kana yotsuya kaidan* produziert, mit Tsukigata Ryūnosuke als Iemon und Suzuki Sumiko als O-Iwa. Suzuki Sumiko, die als Vamp-Schauspielerin große Popularität genoss, kehrte danach zu der ursprünglichen Schreibweise ihres Namens [澄子, statt すみ子] zurück, spielte auch in *Yotsuya kaidan* (1928) und *Iroha kana yotsuya kaidan* (1937) die O-Iwa und wirkte insgesamt in zahlreichen *kaidan*-Filmen mit (vgl. Abb. 1). 1928 wurde noch eine

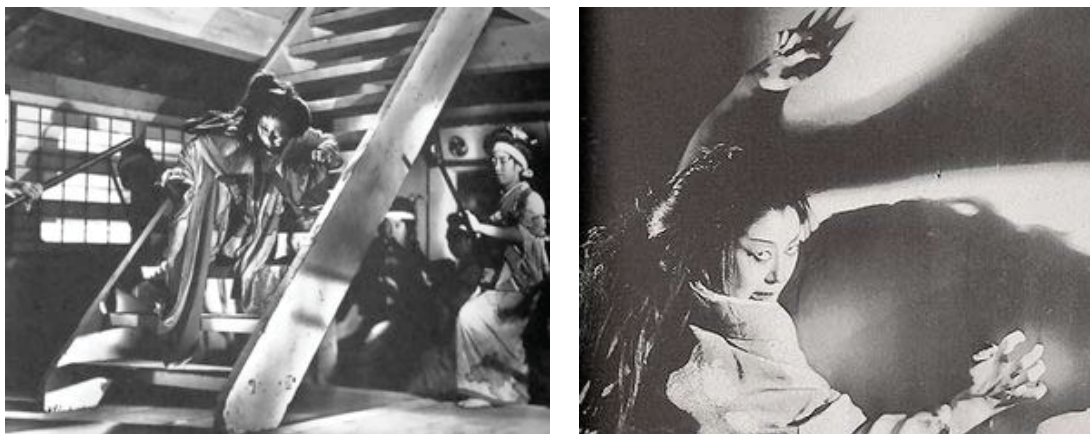


Abb. 1: Suzuki Sumiko, der große Star des japanischen *kaidan*-Films, in zwei ihrer Paraderollen: *Arima neko* (links, 1937) und *Kaibyō Sekiheki Daimyōjin* (rechts, 1938).  
Quelle: <http://green.ap.teacup.com/sibaraku/45.html>; [Stand: 29.6.2012].

weitere *Yotsuya kaidan*-Verfilmung produziert; Itō Daisukes *Shinban yotsuya kaidan* ist ein originelles Werk, in dem O-Iwas Geist mit dem Geist von Kobotoke Kōhei kämpft und Iemon beschützen will; es wurde mit folgender lobender Kritik bedacht: „Die Schauspielerführung ist ausgezeichnet, die Schauspieler waren alle voller Energie.“

In *Kaidan yūnagi sōshi* („Spukgeschichte eines lauen Sommerabends“) aus dem Jahr 1932 wird eine Geisha, die zum Beweis ihrer Treue so weit gegangen ist, sich einen Finger abzuschneiden, von ihrem Geliebten betrogen, woraufhin sie aus Kummer Selbstmord begeht, zu einem Geist wird und ihrem kleinen Bruder erscheint. Der Regisseur Inutsugi Minoru stellte dies nur in Andeutungen dar. Die Kamera übernahm Tsuburaya Eiichi (später unter dem Namen Eiji bekannt), der damals führende Mann im Bereich Spezialeffekte. Im Jahr 1936 kamen zwei Geisterkatzenfilme heraus, *Kaibyō Saga no yozakura* („Die Geisterkatze und die nächtlichen Kirschblüten von Saga“) und *Arima neko* („Die Geisterkatze von Arima“). Die Geschichten um mysteriöse Tiere beschränkten sich nicht auf Geisterkatzen: Der zurückgelassene alte Marderhund in *Honchō nana fushigi* („Die sieben Mysterien unseres Landes“, 1937), der weiße Fuchs in *Ogasawara shirokitsune den* („Legende vom weißen Fuchs von Ogasawara“) – sie alle versuchen zum Wohle der Menschen, die ihnen das Leben gerettet haben, die Bösen zu bestrafen.

Suzuki Sumiko, die in *Honchō nana fushigi* („Die sieben Mysterien unseres Landes“) eine böse Konkubine gespielt hatte, übernahm in *Saga kaibyō den* („Legende der Geisterkatze von Saga“) die Rolle der O-Toyo, der geliebten Konkubine von Nabeshima Tango, von der eine Geisterkatze Besitz ergreift; sie machte sich einen Namen als Geisterkatzen-Schauspielerin und steht für eine ganze Ära. 1938 spielte sie Geisterkatzen in *Kaibyō gojūsanji* („Die 53. Geisterkatze“), *Kaibyō nazo no shamisen* („Die Geisterkatze und die mysteriöse Shamisen“) und *Kaibyō Sekiheki Daimyōjin* („Die Geisterkatze und die Gottheit von Sekiheki“), außerdem 1938 in *Yōma Shiratakihime* („Der Geist der Wasserfall-Prinzessin“) eine Wasserspinne,

1939 in *O-yanagi onryō* („Der Rachegeist der Weide“) den Geist einer Weide und 1940 in *Konmō kitsune* („Der Fuchs mit dem goldenen Fell“) einen neunschwänzigen Geisterfuchs mit goldenem Fell; sie spielte also verschiedene verzauberte Tiere und war nicht nur als Geisterkatzen-Schauspielerin sehr aktiv. 1958 spielte sie nach 17 Jahren [Pause] in dem Tōei-Film *Kaibyō karakuri tenjō* („Die Geisterkatze und die magische Decke“) wieder eine Geisterkatze, aber dieser Film wurde erst nach ihrem Tod veröffentlicht.

#### Wenn Frauen sterben, werden sie stark und furchterregend

Solche *kaidan*-Filme sind im Allgemeinen moralisch aufgebaut; Liebe und Hass werden zum Auslöser dafür, dass unheimliche Erscheinungen auftreten. Eine Besonderheit ist auch, dass in den meisten Fällen misshandelte und betrogene Frauen zu Geistern werden und erscheinen; dies spiegelt wohl die in der Gesellschaft verbreitete Ansicht wider, dass Frauen schwächlich und den Männern treu ergeben seien. Diese Frauen wollen sich nicht selbst rächen, sondern überlassen die Angelegenheit ihrer geliebten Katze und begehen Selbstmord. Oder sie werden, wie O-Iwa oder Toyoshiga, nach ihrem qualvollen Tod zu Geistern und quälen ihren Gegner. Das in den *kaidan*-Filmen vermittelte Frauenbild besagt, dass Frauen zwar zu ihren Lebzeiten schwach sind, nach ihrem Tod aber stark und furchterregend.

Neben Liebe und Hass spielen Loyalität und Dankesschuld eine große Rolle. Der Ausgangspunkt der Geisterkatzen-Filme ist die Verwandlung einer Hauskatze, die sich für die Güte ihres Herren erkenntlich zeigen will; anfangs sind diese Katzen heldenhafte Wesen, die böse Menschen bestrafen; aber dadurch, dass sie diese bösen Menschen totbeißen, deren Identität annehmen, die Karpfen aus den Teichen fressen und das Öl aus den Lampen lecken, beginnen sie einen monströsen Eindruck zu erwecken. Schließlich werden sie zu Verrätern, die nach dem Leben ihrer Herren trachten und werden dafür bestraft. Am Ende findet der Herr zu Ruhe und Frieden. Das ist insofern nicht leicht nachvollziehbar, als er ja schließlich die ganze Tragödie ins Rollen gebracht hat. Doch im Rahmen des feudalen Systems ist wohl nur diese Auflösung der Geschichte denkbar.

Ab den 1940er Jahren verschwanden die *kaidan*-Filme von den Leinwänden. Im November 1941, kurz vor dem Hereinbrechen des Zweiten Weltkrieges [Kriegseintritt der USA], wurden die Filmfirmen zu den drei Unternehmen *Shōchiku*, *Tōei* und *Daiei* zusammengefasst. 1942 wurden die Distributionsnetze auf zwei reduziert; in dieser Lage sollte die Produktion der *kaidan*-Filme, die nicht dafür geeignet waren, den Kampfgeist zu schüren, eingestellt werden.

Die *kaidan*-Filme produzierten in den 1920er Jahren u.a. [die Firmen] *Teikine*, *Makino Omuro*, *Kawai Eiga*, *Bantsuma Puro* und in den 1930er Jahren *Shinkō Kinema*, *Daito*, *Zenshō Kinema* und *Kyokutō Kinema*. Das heißt nicht, dass nicht auch in den großen Firmen wie *Nikkatsu* oder *Shōchiku* *kaidan*-Filme produziert worden wären, doch in Massen hergestellt wurden sie von diesen kleinen Firmen, woran man sieht, dass die *kaidan*-Filme als ein untergeordnetes Genre angesehen



wurden. Insbesondere *Shinkō Kinema*, [die Firma], die [die Schauspielerin] Suzuki Sumiko protegierte, war im Bereich der *kaidan*-Filme eine führende Kraft und wurde in den Kritiken unter anderem mit folgenden Kommentaren bedacht: „Die Spezialität von Shinkō Kinema sind Geisterkatzen-Filme“ oder „*Kaidan*-Filme sind die Stärke von Shinkō Kinema“.

## 2. Die Jahre von 1945 bis 1976: Massenproduktion von Horrorfilmen, die das Kabuki-Stück *Yotsuya kaidan* oder „Geisterkatzen“ als zentrales Thema haben

(Übersetzung: Erik Fleck)

### Der Rückgang der Historiendramen und die Ruhephase des japanischen Horrorfilms

Seit dem Ende des 2. Weltkrieges am 8. August 1945 war die japanische Filmwelt der Führung des GHQ (Hauptquartier der alliierten Streitkräfte) unterstellt. Dieses lehnte die Produktion von Dramen, deren Storyline feudalistische Prinzipien wie Ergebenheit oder Rache verherrlicht, ab, so dass ein Rückgang an Historienfilmen zu verzeichnen war. Auch *kaidan*-Filme wurden nach dem Krieg für eine Weile nicht gezeigt – zu nahe lagen noch die Ereignisse des Luftkrieges, der alles zusammengekommen rund acht Jahre angedauert hatte. Der erste Horrorfilm nach dem Krieg war *Yotsuya kaidan* („Die Geistergeschichte von Yotsuya“), der im Juli 1949 von der Produktionsfirma Shōchiku veröffentlicht wurde.<sup>9</sup> Kinoshita Keisuke führte Regie, Uehara Ken spielte die Rolle des Tamiya Iemon und Tanaka Kinuyo verkörperte die Schwestern Oiwa und Osode in einer Doppelrolle. Das Drehbuch von Hisaita Eijirō war von Rationalität durchdrungen, so dass der Geist der verstorbenen Oiwa gar nicht erst in Erscheinung tritt. Sowohl Rache als auch Hass kommen (als zentrale Motive) nicht vor, auch wenn das nicht unbedingt bedeutet, dass den beiden Hauptfiguren Iemon oder Oiwa ein völlig neuer Charakter zugewiesen worden wäre. Insgesamt war es eher ein enttäuschendes Werk. Bereits dadurch, dass Iemon von einem jungen, hübschen Schauspieler dargestellt wird, verblasst seine Rolle als Schurke, und Heldenhaftigkeit wird zum zentralen Charakteristikum für ihn, so dass in diesem Fall leider die Struktur des gesamten Films auffällig verzerrt wirkt. Neben diesem Werk gab es 1959 eine Neuverfilmung des *Yotsuya-kaidan*-Stoffes, in welcher Hasegawa Kazuo die Hauptrolle spielte. Auch in diesem Film legt die Figur des Iemon innerhalb ihres Umfelds gar keine böse Einstellung an den Tag, was den Zuschauer (sofern ihm das Original bekannt ist) wirklich ärgerlich stimmen konnte.

1949 wurden außerdem zwei „Geisterkatzenfilme“ gedreht. Der eine war *Ōedo shichihenge* („Die Verwandlung von Ōedo“), in welchem Kimura Keigo, der bereits vor dem Krieg für seine „Geisterkatzenfilme“ bekannt war, Regie führte, der andere *Nabeshima kaibyō den* („Ghost-Cat of Nabashima“)<sup>10</sup>, in dem die „Geisterkatze“ von Kogure Michiyo verkörpert wurde. Beides waren Trivialwerke, weder besonders gruselig noch besonders spannend. Danach hielt die Stagnation von „Geisterkatzenfilmen“ weiter an, doch mit *Kaidan Fukagawa jōwa* („Ghost Story: Passion in



Abb. 2: Poster zu dem Film *Kaidan gojūsan tsugi* (1956, Ausschnitt).  
Quelle: Wikimedia Commons.

Fukugawa“) 1952 konnte man erstmals erkennen, dass sich das Genre aus seiner Erstarrung zu lösen begann, und durch *Kaidan Saga yashiki* („Ghost of Saga Mansion“) von 1953 wurde das Genre schließlich neu belebt.

Die Produktionsfirmen Daiei und Shintōhō produzierten nach dem Krieg zahlreiche *kaidan*-Filme und wurden führend für das Genre. So wurden auch *Ōedo shichihenge*, *Kaidan Fukagawa jōwa* und *Kaidan Saga yashiki* von Daiei sowie *Nabeshima kaibyō den* von Shintōhō herausgebracht.

#### Die zweite Generation von Schauspielerinnen, die Geisterkatzen verkörperten

Der Film *Kaidan Saga yashiki* („Ghost of Saga Mansion“) handelte ebenfalls von Geisterkatzen. Die Schauspielerin Irie Takako, die in dem Film eine von einem Katzendämon besessene Mätresse eines Adligen spielt, erlangte mit ihrer Rolle viel Ruhm und wurde als nächste große „Geisterkatzen“-Schauspielerin nach Suzuki Sumiko gehandelt.

Aufgrund des Erfolgs dieses Werks wurde bereits nach drei Monaten *Kaibyō Arima goten* („Ghost-Cat of Arima Palace“) herausgebracht, der ebenfalls unter der Regie Arai Ryōheis entstand. Die Standard-Handlung dieser Produktionen war es, dass eine Geisterkatze von einer grausam ermordeten Person Besitz ergreift. In diesem Werk hingegen war es ausnahmsweise so, dass das von Irie Takako gespielte Opfer einfach so zu einer Geisterkatze wurde. Danach kamen insgesamt sechs derartige Geisterkatzen-Filme heraus, unter anderen 1954 *Kaibyō Okazaki sōdō* („Ghost Cat of the Okazaki Upheaval“) und *Kaibyō Ōmagaketsuji* („Cat Monster of Ouma Cross“), 1956 *Kaidan gojūsan tsugi* („Cat-Ghost of the Fifty-Three Stations“, vgl. Abb. 2) und 1957 *Kaibyō Yonaki numa* („Ghost-Cat of Yonaki Swamp“). In dem Film *Kaibyō gojūsan tsugi*, in dem Irie die Rolle einer bösen Hofdame verkörpert, taucht eine Katze urplötzlich auf und erschreckt die bösen Charaktere der

Geschichte. Allerdings verwandelt sich die Katze nicht in eine Geisterkatze – eine Abwandlung der Geschichte, die wohl dazu diente, mehr den weiß geschminkten jungen Samurai, der von Katsu Shintarō gespielt wird, in den Vordergrund zu stellen.

Unterdessen wurde 1953 von Daiei der Film *Ugetsu monogatari* („Ugetsu – Erzählungen unter dem Regenmond“) herausgebracht. Aus der gleichnamigen Erzählung von Ueda Akinari waren bereits zuvor die zwei Teilgeschichten *Jasei no in* („Die Liebe einer Schlange“) und *Asadji ga yado* („Das Haus im Schilfgras“) von dem Schriftsteller Kawaguchi Matsutarō in eine moderne Version umgeschrieben und 1926, zusammengefasst unter dem Titel *Kyōren no onna shishō* („Die liebesverrückte Lehrerin“), unter der Regie Mizoguchi Kenjis als Film produziert worden. Horrorszenen gab es darin beinahe keine. Vielmehr zeichnete sich Mizoguchis Inszenierung durch Bilder aus, die Ruhe und Gelassenheit ausdrückten und in denen Traum und Realität wechselten, so dass ein eindrucksvolles Werk entstand.

#### Die Horrorfilmpolitik der Produktionsfirma Shintōhō

Der neue Firmenchef von *Shintōhō*, Ōkura Mitsugi, der im Dezember 1955 sein Amt antrat, kürzte die Produktionsausgaben und machte es zur Firmenstrategie, in zukünftigen Filmprojekten nur noch Themen zu behandeln, die zur Massenunterhaltung geeignet waren, um so einen möglichst großen Gewinn zu erzielen. Daher stellte man Regisseure wie Mōri Masaki, Nakagawa Nobuo, Kadono Korō und Ishikawa Yoshihiro ein und begann, vermehrt auch *kaidan*-Filme zu produzieren. Folglich erhöhte sich die Zahl der erschienenen *kaidan*-Filme bei den drei führenden Firmen Daiei, Shintōhō und Tōei deutlich – letztere hatte sich zu dieser Zeit auf das Drehen von Historiendramen spezialisiert. Bis zu seinem Ausscheiden aus der Firma in den 1960er Jahren erreichte Shintōhō unter Ōkura Mitsugi sowohl die qualitative als auch quantitative Spitze des Genres. Der 1956 unter der Regieanleitung Mōris entstandene Film *Yotsuya kaidan* („Ghost Story of Yotsuya“) war atmosphärisch stimmig und ein wahres Kleinod des japanischen Horrorfilms. Wakayama Tomisaburō, welcher die Rolle des Iemon innehatte, spielte auch in der Produktion *Kaidan Oiwa no bōrei* („Ghost of Oiwa“) von 1961 den Charakter des Iemon. 1957 drehte der Regisseur Nakagawa Nobuo *Kaidan Kasane ga fuchi* („The Ghost of Kasane Swamp“). Die besonders unheimliche Gesichtsmaske der von Wakasugi Katsuko gespielten Figur der Toyoshiga war für die damalige Zeit von einer unbekannteren Schrecklichkeit.<sup>11</sup> Wakasugi Katsuko und ihre Schauspielerkollegen Kitazawa Noriko, Fumiko Miyata und Nakamura Akira wirkten danach in zahlreichen *kaidan*-Filmen von Shintōhō mit und freundeten sich auch privat an.

Nakagawa, der im Bereich des Horrorfilms unter den Regisseuren von Shintōhō das höchste Ansehen genoss, drehte im folgenden Jahr (1958) den Film *Bōrei kaibyō yashiki* („The Mansion of the Ghost Cat“). In diesem „Geisterkatzen“-Stück, welches auf Tachibana Sotōs *Mienai kage ni* („Die unsichtbare Gestalt“) basierte, werden Szenen, die in der Gegenwart spielen, in schwarz-weißer Farbe, Szenen, die hinge-

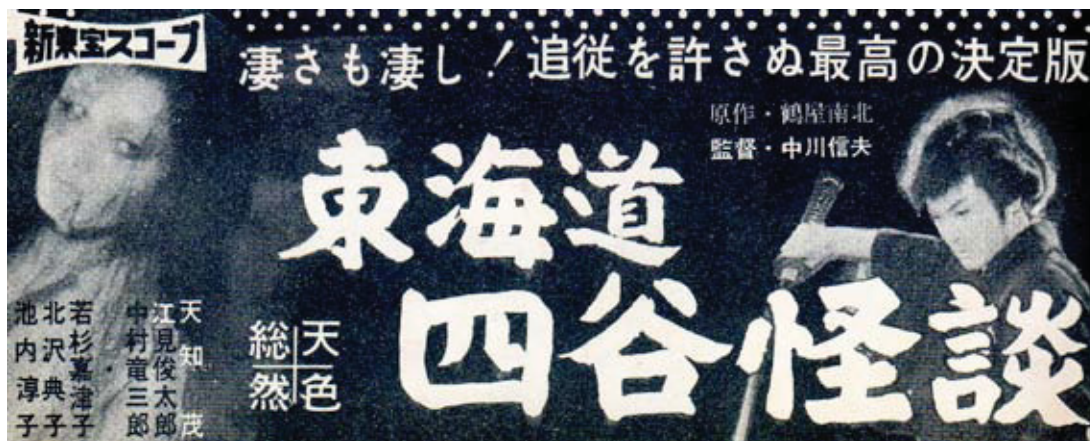


Abb. 3: Werbeanzeige zu dem Film *Tōkaidō Yotsuya kaidan* (1959, Nakagawa Nobuo) aus der Zeitschrift *Eiga hyōron*. Quelle: Wikimedia Commons.

gen in der Vergangenheit stattfinden, primär in roter Farbe dargestellt, was die Vergangenheit im Fokus erscheinen lässt. Dadurch wird in Nakagawas Film eine Spannung erzeugt, die ihn äußerst sehenswert macht. Ein Jahr darauf (1959) führte Nakagawa Regie bei *Onna kyūketsuki* („The Lady Vampire“) und *Tōkaidō Yotsuya kaidan* („The Ghost of Yotsuya“). Der erstgenannte Film spielte in der Gegenwart (im Gegensatz zum Historienfilm) und beruhte auf *Chitei no binko* („Verführung aus dem Grab“), einem weiteren Roman von Tachibana Sotō. Der Inhalt des Films handelt davon, dass ein Mann, der bereits ein Gefolgsmann Amakusa Shirōs war, bis in die heutige Zeit überlebt hat und nun dem Nachkommen Amakusa Shirōs nachstellt. Die von Amachi Shigeru gespielte Hauptfigur veränderte, vom Mondlicht beschienen, ihre Gestalt und biss, zum Vampir geworden, schönen Frauen in den Hals. Ein weiblicher Vampir, wie der Titel suggeriert, kommt jedoch nicht vor.

### Das Monumentalwerk des japanischen Horrorfilms

*Tokaidō Yotsuya kaidan* war eine von Ishikawa Yoshihiro und Ōnuki Masayoshi zu einem Drehbuch umgeschriebene Version des Bühnenstücks von Tsuruya Nanboku. Naosukes Charakter wurde darin angepasst, Iemons Diener Kobotoke Kohei kam hingegen gar nicht vor. Stattdessen wird Takuetsu von Iemon ermordet und mit Oiwa zusammen auf eine Tür genagelt. Inszenierung, Szenographie, Film oder Darstellung – in jeglicher Hinsicht war es ein zufriedenstellendes Ergebnis, und es ist keine Übertreibung zu sagen, dass bis heute kein japanischer Horrorfilm gedreht worden ist, der diesen überträfe.

Die sogenannte „Szene des Haarekämmens“, eine der Hauptszenen aus dem Stück *Yotsuya kaidan*, wurde auf folgende Weise inszeniert: Durch das sich steigende Wechselspiel diverser Kameraeinstellungen, welches durch das Zupfen eines Saiteninstruments, das Geräusch eines Feuerwerks und den Klang einer Flöte sowie diverse Geräuscheffekte untermalt wird, wird die Stimmung in geschickter



Weise gesteigert, bis dann die Kamera abrupt auf Oiwas Gesicht schwenkt – man kann nicht anders, als die Qualität dieser filmischen Umsetzung zu bewundern.

Er ist wohl erlaubt zu sagen, dass die gewählte Art der Darstellung, den Film durch Kameraführung und orthodoxe Kompositionen aus Vogelperspektiven, Weitwinkel- und Nahaufnahmen zu beleben und geschickt zu schneiden, vollendete Handwerkskunst war. Die überzeugenden Darstellerleistungen von Amachi Shigeru als Iemon, Wakasugi Katsuko als Oiwa, Emi Shuntarō als Naosuke und Kitazawa Noriko als Osode bleiben ebenfalls unvergessen. Im folgenden Jahr (1959) hatte Nakagawa mit *Jigoku* („The Sinners of Hell“) die originelle Idee, einen Film zu drehen, in dem alle auftretenden Personen in die Hölle fahren. Nakagawas Co-Regisseur Ishikawa, der auch das Drehbuch geschrieben hatte, gab mit *Kaibyō Otamaga ike* („The Ghost-Cat of Otama Pond“) sein Debüt als Regisseur. Die Verfilmung von Tachibana Sotōs Roman *Watashi wa norowarete iru* („Ich bin verflucht“) wurde unter geschickter Verwendung der Primärfarben ausgeleuchtet, war durch Spannung gekennzeichnet und zeugte von einer überragenden Regiearbeit.

#### Das letzte Aufleuchten des kaidan-Films

Im Sommer 1961 meldete die Produktionsfirma Shintōhō Konkurs an. Ein Stern der japanischen Filmwelt befand sich im Untergang, was auch bedeutete, dass weniger *kaidan*-Filme produziert wurden. Daneben gründete Ōkura Mitsugi die Produktionsfirma Ōkura-Film. Diese importierte europäische und amerikanische Filme, von denen der größte Teil Science-Fiction- und Horrorfilme waren, und veröffentlichte diese unter schrillen neuen japanischen Titeln. 1961 wurden mit *Kaidan Kakui dōri* („Ghost Story of Kakui Street“) und *Kaidan Oiwa no bōrei* („The Ghost Story of Oiwa's Spirit“) zwei Horrorfilme der besseren Machart produziert. 1964 führten die beiden Regisseure Kobayashi Masaki und Shindō Kaneto, die bis dahin mit dem *kaidan*-Genre noch nicht in Berührung gekommen waren, jeweils die Dreharbeiten zu *Kaidan* („Ghost Stories“) und *Onibaba* („Onibaba – Die Töterinnen“). 1965 schließlich führte Toyoda Shirō Regie bei *Yotsuya kaidan* („Yotsuya Ghost Story“). 1967 drehte Ōbayashi Nobuhiko, der als Regisseur für Werbefilme tätig war, den 16-Millimeter-Kurzfilm *Itsuka mita Dorakyura* („Die Rückkehr Draculas“). Es war ein Independentfilm mit der originellen Idee, Dracula verschiedene Orte heimsuchen zu lassen und dabei neue Impressionen in den Inhalt der Geschichte einzuweben.

Ungefähr zur selben Zeit begannen die Gruselmangas von Mizuki Shigeru und Umezu Kazuo populär zu werden und die japanische Filmwelt zu beeinflussen, was zu einem Boom von *yōkai*-Filmen führte. 1968 wurden von *Daei* die Filme *Yōkai hyaku monogatari* („The Hundred Ghost Stories“), *Yōkai daisensō* („Big Monster War“) und *Hebimusume to hakuhatsuma* („The Snake Girl and the Silver Haired Witch“) produziert. Daneben entstanden unter anderem der Volksmärchen-Film *Kaidan yukijorō* („The Snow Woman“), der in der modernen Zeit spielende Film *Kaidan otoshiana* („The Ghostly Trap“) und unter der Regie von Yamamoto Satsuo





Abb. 4: Poster zu den Blutsauger-Filmen *Chi o suu me* (1971) und *Chi o suu bara* (1974). Quelle: <http://vampfilms.sakura.ne.jp>; [Stand: 29.6.2012].

der Film *Botan dōrō* („The Bride from Hades“). Auch Tōei blieb nicht untätig. So wurde das Double-feature *Kaidan hebionna* („Snake Women’s Curse“) und *Kaibyō noroi numa* („The Ghost-Cat Cursed Pond“), für das sich das Lehrer-Schüler-Gespann Nakagawa und Ishikawa verantwortlich zeichnete, uraufgeführt, und Shindō Kaneto führte Regie für den Film *Yabu no naka no kuroneko* („Kuroneko“).

1968 war das letzte Jahr, in dem man ein Aufblühen des Horrorgenres japanischer Machart verzeichnen konnte, danach ging es schnell bergab, da immer mehr westliche Horrorfilme importiert wurden, die in der Regel in der Gegenwart spielen.

#### Tōhōs „Blutsauger“-Trilogie

1970 wurde von Tōhō der Film *Chi o suu ningyō* („The Vampire Doll“) herausgebracht (vgl. Abb. 4). Dies war eine Produktion, die im Stile der von der englischen Produktionsfirma Hammer veröffentlichten „Schocker-Filme“ gedreht wurde. Der Titel ließ eine Handlung mit Vampiren vermuten, doch es gab keine Szenen, in denen Blut gesaugt wurde. Unter der Regie des selben Regisseurs, Yamamoto Michio, wurden 1971 *Chi o suu me* („Dracula's Lust for Blood“) und 1974 *Chi o suu bara* („Bloodsucking Rose“) gedreht. Beides waren klassische Vampirfilme, deren Plot mit der Vernichtung des von Kishida Shin verkörperten Vampirs endete.

1975 hatte Toei die ungewöhnliche Idee, die klassischen Geisterkatzenfilme mit dem Erotikfilmgenre zu verbinden. Das Ergebnis war der Film *Kaibyō torukoburo*

(„Geisterkatze im türkischen Bad“). Der Plot lässt sich auf folgende Weise zusammenfassen: Die von ihrem Geliebten betrogene und ermordete Protagonistin wird von diesem in die Wand eines Speichers eingemauert, woraufhin sie zu einer Geisterkatze wird und anfängt, Rache an ihrem Peiniger zu üben. Allerdings nahm man sich für die Darstellung der pornographischen bzw. sadomasochistischen Szenen viel Zeit, so dass die Sequenzen, welche die Geisterkatzen-Thematik ansprechen, lediglich als Beiwerk dienen. 1976 wurde mit *Yōba* („The Possessed“) eine von Imai Tadashi gedrehte Verfilmung einer Erzählung von Akutagawa Ryūnosuke herausgebracht. Kyō Machiko, welche bereits den Rachegeist in *Ugetsu monogatari* („Ugetsu – Erzählungen unter dem Regenmond“) verkörpert hatte, spielte die Rolle der Protagonistin, die von einem unglücklichen Schicksal geplagt wird. Obwohl die Gründe, warum die Seele eines Verstorbenen die Frau befällt, unklar bleiben, gelingt es dem Film nicht, eine mysteriöse Stimmung zu erzeugen, und trotz der guten Schauspielleistung von Kyō wurde er zu einem Flop.

### 3. Die Horrorfilme der Gegenwart (1977–2000): Von den *kaidan*-Filmen zum „New Horror“

(Übersetzung: Elisabeth Scherer)

Totengeister und böse Dämonen greifen um sich

Im Jahr 1977 wagte sich Obayashi Nobuhiko erstmals an einen Film für das breite Kinopublikum. Die Tōhō-Produktion *Hausu* („House“) handelt von einer adretten Mittelschülerin, die zusammen mit sechs Freundinnen zum Haus ihrer Tante fährt, wo sie eine nach der anderen aufgefressen werden. Tatsächlich ist die Tante bereits gestorben, und ihr Geist verjüngt sich, indem er junge Mädchen frisst. Ab dieser Zeit gab es auch in Japan durch die Anregung von *The Exorcist* (1973) und *The Omen* (1976) einen „Okkultismus-Boom“, und Tōei produzierte unter der Regie von Itō Shun'ya *Inugami no tatari* („Der Fluch der Hundegottheit“). Darin standen übernatürliche Phänomene im Mittelpunkt, aber die Story hatte keine Überzeugungskraft und die Spezialeffekte waren nicht mitreißend, so dass der Film als Flop endete und der japanische Okkult-Film im Keim erstickt wurde. Noch immer machten die Leitlinien der *kaidan*-Filme die Hauptströmung aus, das heißt eine Welt voll Groll, in der Totengeister und böse Dämonen um sich greifen.

Im Jahr 1979 wurde Izumi Kyōkas<sup>12</sup> Werk *Yasha-ga-ike* („Demon Pond“) von dem Regisseur Masahiro Shinoda umgesetzt. Der Roman *Kōya hijiri* („Der Heilige vom Berg Kōya“) von Izumi Kyōka wurde 1957 als *Hakuya no yōjo* („Die Hexe in der weißen Nacht“) verfilmt; [für diese Geschichte] ist eher eine Stimmung von Mystik und Verführung angemessen als Horror, und es war wohl schwierig, dies in Bilder umzusetzen.

## Die Tiefphase des japanischen Horrorfilms

Der Theaterregisseur Ninagawa Yukio hatte im Jahr 1981 sein Debüt als Filmregisseur mit *Mashō no natsu Yotsuya kaidan yori* („Ein teuflischer Sommer – aus der Geistergeschichte von Yotsuya“). Wie man schon aus dem Titel schließen kann, basiert dieser Film auf dem Werk *Tōkaidō Yotsuya kaidan* von Tsuruya Nanboku; dieser Film macht dadurch einen unverbrauchten Eindruck, dass er den trostlosen Alltag eines herrenlosen Samurai schildert. Als Iemon trat Hagiwara Ken'ichi auf und als Oiwa Sekine Keiko (später: Takahashi Keiko). Im gleichen Jahr machte sich Fukasaku Kinji an *Makai tenshō* („Samurai Reincarnation“), das auf einem Roman von Yamada Fūtarō beruhte. Es ist ein Historien-Abenteuer, in dem Figuren wie Akumasa Shirō auftreten, und der Film wurde im großen Stil mit einer Menge phantastischer Highlights umgesetzt. Andererseits setzte der Altmeister Nakagawa Nobuo *Kaidan ikiteiru Koheiji* („The Living Koheiji“) mit einem kleinen Budget und in kurzer Zeit um. Es handelt sich um ein Werk, das auf einen Stück von Tsuruya Nanboku beruht und von Suzuki Senzaburō als Theaterstück umgesetzt wurde. Darin bringt ein Mann [einen anderen Mann namens] Koheiji um, weil dieser sich in seine Ehefrau verliebt hat, und wird im Anschluss daran von dessen Geist gepeinigt. Diese Geschichte war zwar 1957 schon einmal von Aoyagi Nobuo verfilmt worden, aber Nakagawa faszinierte das Publikum mit einer hervorragenden Inszenierung. Wie oben erläutert waren die 15, 16 Jahre von den 1970ern bis Mitte der 1980er eine Tiefphase für den japanischen Horrorfilm und hochwertige Werke waren Mangelware. Das änderte sich Mitte der 1980er Jahre. Ab den 1980er Jahren wurde in Amerika wahrlich eine ganze Flut von Splatterfilmen wie *Friday the 13th* oder *A Nightmare on Elm Street* produziert und veröffentlicht; als Antwort darauf wurde in Tokyo das Fantastic Film Festival<sup>13</sup> eingerichtet und man begann seine Aufmerksamkeit auch auf den Horrorfilm zu richten, der eine Sparte des phantastischen Films darstellt. Darüber hinaus wurden mit der Verbreitung von Videokassetten alte und neue Filme in großer Menge herausgebracht, darunter auch viele Horrorfilme, womit das Fundament für den gegenwärtigen Boom gelegt war.

## Die Wegbereiter von Splatter- und Schul-Horror

Im Jahr 1988 veröffentlichte Ikeda Toshiharu mit dem Film *Shiryō no wana* („Evil Dead Trap“), der auf einem Drehbuch von Ishii Takashi basierte, den ersten richtigen japanischen Splatter-Horrorfilm. Darin ereignet sich eine Serie von Morden, nachdem die TV-Reporterin Nami ein Video geschickt bekommen hat, auf dem grauenhafte, brutale Szenen aufgezeichnet sind. Die Besonderheit dieses Films waren die originellen Charakterzeichnungen und die neuartigen Bilder. Der Film *Teito Monogatari* („Tokyo: The Last Megalopolis“) von Jissōji Akio, der auf dem gleichnamigen Roman von Aramata Hiroshi beruht, lässt den Totengeist von Taira no Masakado wieder erstehen, und der Kampf zwischen dem jungen Offizier Katō, der die Zerstörung der Kaiserstadt Tokyo plant, und den Menschen, die sich ihm ent-

gegenstellen, wird auf sehr spektakuläre Weise mit vielen Special Effects umgesetzt. 1989 wurde *Mangetsu no kuchizuke* („Kuss unterm Vollmond“) veröffentlicht. Dieses Werk kann man als Vorreiter des „Schul-Horros“ sehen, der später zur großen Mode wurde. Im gleichen Jahr führte Kurosawa bei dem Film *Suïto hōmu* („Sweet home“) Regie, in dem es um ein Haus im europäischen Stil geht. Dieses ist seit langen Jahren unbewohnt und greift nun Menschen an. Außerdem kam aus dem Bereich des Independent-Films Tsukamoto Shin'yas *Tetsuo* („Tetsuo: The Iron Man“), ein surrealer, grotesker Schwarz-Weiß-Film.

### Die Popularisierung der Horrorfilme

Mit Beginn der 1990er Jahre veränderten sich die japanischen Horrorfilme beträchtlich. Wie einst bei den *kaidan*-Filmen überdachte man die Verkaufsstrategie von Horror und begann mit der Produktion im großen Stil. Auch das Wort „Horror“, das bis dahin nur in gewissen Kreisen bekannt war, wurde zum Allgemeingut und fand seinen Weg in Lexika. Junge, führende Regisseure wie Kurosawa Kiyoshi, Kaneko Shūsuke, Hirayama Hideyuki, Ōkawara Takao und Iida Jōji nahmen sich mit Vorliebe des Horrorfilms an. Hirayamas *Maria no ibukuro* („Marias Magen“), Kanekos *Kamitsukitai* („Ich will beißen“) und Iidas *Batoru hita* („Battle Heater“) sind als Komödien angelegt. Das Thema von Ōkawaras Film *Chō shōjo Reiko* („Psychic Girl Reiko“) ist der Kampf zwischen einem Mädchen mit paranormalen Fähigkeiten und einem bösen Geist. Kurosawas *Jigoku no keibi'in* („The Guard from Underground“) ist ein alptraumartiger Thriller, und *Cure*, den er 1997 gedreht hat, ist von der gleichen Machart.

1994 gab es viele Werke von altgedienten, unkonventionellen Regisseuren. Fukasaku Kinjis *Chūshingura gaiden Yotsuya kaidan* („Crest of betrayal“) ist ein originelles Werk, das sich an das Stück von Tsuruya Nanboku anlehnt und es mit der Geschichte um die „47 Samurai“ verwebt. Als Iemon tritt Satō Kōichi auf und Oiwa wird von Takaoka Saki gespielt. Wada Makoto setzte Kurzgeschichten u.a. von Tsutsui Yasutaka, Hikage Jōkichi und Shiina Makoto um und brachte sie in dem Omnibus-Film *Kowagaru hitobito* („Ängstliche Menschen“) heraus, der insgesamt fünf Geschichten umfasst. *Izakaya yūrei* („Ghost Pub“) basiert auf dem gleichnamigen Roman von Yamamoto Masayo und wurde von Watanabe Takayoshi verfilmt; darin zürnt eine tote Ehefrau ihrem [noch lebenden] Mann, der sich neu verheiratet hat, kehrt ins Diesseits zurück und macht der neuen Ehefrau das Leben schwer. Auch wenn es um die Rache einer Frau geht, handelt es sich doch um eine leichte Komödie, und der Film ist überhaupt nicht gruselig. Die Fortsetzung wurde 1996 ebenfalls von Watanabe Takayoshi gedreht.

### Das Aufkommen einer neuen Art von Horrorfilm

1995 ist das Jahr, in dem der „Schul-Horror“-Boom aufkam, und Hirayamas *Gakkō no kaidan* („Haunted School“) gab dafür den Anstoß. Man kann zwar bemängeln,



dass die mit Special Effects umgesetzten Monster, die zwischendurch auftauchen, die Balance stören, aber der Film war ein wirtschaftlicher Erfolg und *Gakkō no kaidan* wurde zu einer Serie, von der bis jetzt vier Teile vorliegen; lediglich Teil 3 stammt von Kaneko, die anderen Teile hat Hirayama umgesetzt. Matsuoka Jōjis *Toire no hanakosan* („Hanako aus der Toilette“) hat einen düsteren, traurigen Inhalt, der einem nur wenig Angst einjagt, und es hat den Anschein, dass die Zuschauer ausblieben. Im Unterschied zu dem Film *Scream*, der in Amerika dem im Niedergang begriffenen Horrorgenre neues Leben eingehaucht hat, sind im japanischen „Schul-Horror“ die Protagonisten vergleichsweise jünger und der Schauplatz ist eine Schule.

Der Film *Eko Eko Azaraku* von Satō Shimako, die in England Film studiert und den Vampirfilm „Tale of a Vampire“ gedreht hat, ist eine Verfilmung eines gleichnamigen Mangas von Koga Shinichi. Das Mädchen Kuroi Misa, das schwarze Magie beherrscht, bekämpft und besiegt darin einen bösen Geist; bis jetzt wurden drei Teile produziert, wovon bei Teil 2 ebenso wie bei Teil 1 Satō Shimako Regie führte und Yoshino Kimika die Hauptrolle spielte, während bei Teil 3 Ueno Katsuhito die Regie übernahm und Saeki Hinako in der Hauptrolle zu sehen war. Saeki spielte abgesehen von Satōs<sup>14</sup> Science-Fiction-Film *Nerawareta gakuen* („The Messiah from the Future“) in vielen Horrorfilmen wie *Rasen* und *Ringu* mit, und gerade spielt sie in *Hebi onna*<sup>15</sup> („Die Schlangenfrau“). Nasu Hiroyukis *Jigokudō reikai tsūshin* („Bericht über das Schattenreich des ‚Höllensaals‘“) von 1996, die Verfilmung eines Jugend-Mystery-Romans, könnte man auch noch gut zu dieser Kategorie zählen. Darin kämpfen ein alter Apotheker, der sich gut mit Geistererscheinungen auskennt und drei Jugendliche gegen böse Geister.

#### Ringu – Ein Horrorfilm zieht seine Kreise

Nakata Hideo, der in dem Film *Joyūrei* („Die Geister-Schauspielerin“) einen *yūrei* dargestellt hat, der auf einem Filmset erscheint, sagt dazu: „Von meinem Umfeld wurde ich kritisiert: ‚Das ist nicht gruselig, Du stellst einfach die heutige Filmproduktion realistisch dar.‘ Ich habe zu mir selbst gesagt: ‚Scheißkerl, wenn Dein Horror nicht für gruselig gehalten wird, dann hast Du versagt‘ – und habe diesen Ärger dann in *Ringu* hineingesteckt.“ *Ringu* basiert auf dem gleichnamigen Bestseller von Suzuki Kōji und es geht darin um ein verfluchtes Video, wegen dem man binnen einer Woche stirbt, wenn man es sich angesehen hat. Die Person auf dem Video ist Yamamura Sadako, die wegen Ihrer Hellsichtigkeit von der Öffentlichkeit geächtet wurde; ihr Groll verursacht eine Serie von Morden. Auch der Exmann der Protagonistin, Takayama, stirbt; die Geliebte von Takayama wurde in dem Film *Rasen*, der zur gleichen Zeit in die Kinos kam [wie *Ringu*] zur Protagonistin und weitere Filme mit Sadako waren die Fortsetzungen *Ringu 2* sowie *Ringu 0 – Birthday*.

Von 1998 bis 2000 schwappte eine noch nie dagewesene Welle von Horrorfilmen über die japanischen Kinos. Alles sind Verfilmungen von Bestsellern oder Mangas, wie zum Beispiel *Shikoku*, der auf einer Vorlage von Bandō Masako beruht, *ISOLA – Tajūjinkaku shōjo* („Isola – Das 13. Gesicht“) der auf *Jūsanbanme no Perusona* („Die

13. Persona“) von Kishi Yūsuke basiert, der Psycho-Horror *Saimin* („Hypnosis“), der sich an eine Vorlage von Matsuoka Keisuke anlehnt und *Tomie*, *Tomie replay* sowie *Uzumaki*, die alle auf Manga von Itō Junji beruhen. An Filmen mit Originaldrehbuch gibt es beispielsweise *Another Heaven*, *Hakkyō suru kuchibiru* („Crazy lips“) oder *Hebi onna* („Die Schlangenfrau“) – gerade nehmen sie immer mehr zu. Was ein Großteil der Werke aus den letzten Jahren gemein hat, ist ein Mädchen im Teenageralter als Protagonistin und deren noch nicht herangereifte Erotik (Tomie allerdings verführt Männer mit Sex als einer Art Waffe und man kann sie wohl kaum einen Teenager nennen) und als weitere Besonderheit ein Gefüge aus wissenschaftlichen Elementen wie Tiefenpsychologie, multiplen Persönlichkeiten und Hypnose sowie den von jeher bekannten [Motiven] der Rachsucht und der bösen Geister.

### Originaltext:

KITAJIMA, Akihiro 北島明弘 (2000): „Nihon kaidan eiga no shuyaku wa yūrei, yōkaitachi“. 日本怪談映画の主役は幽霊・妖怪たち. „Yotsuya kaidan, kaibyō mono o chūshin ni kaidan eiga o ryōsan“. 「四谷怪談」「怪猫」ものを中心に怪談映画を量産. „Kaidan eiga kara nyū horā eiga e“. 怪談映画からニュー・ホラー映画へ. In: HARAGUCHI, Tomoo 原口智生; MURATA, Hideki 村田英樹 (Hrsg.): *Nihon kyōfu (horā) eiga e no shōtai*. 日本恐怖(ホラー)映画への招待. Tokyo: Heibonsha. S. 18/19, 24/25, 98/99.

### Anmerkungen

- <sup>1</sup> Das *Konjaku Monogatari* („Geschichten aus vergangener Zeit“) ist die bekannteste Sammlung von japanischen Volkserzählungen (*setsuwa*). Sie wurde in der Heian-Zeit (794–1185) zusammengestellt und enthält mehr als 1000 Geschichten.
- <sup>2</sup> Das *Kokonchomonjū* („Berühmte Geschichten von Einst und Jetzt“) ist eine Sammlung von Erzählungen, die 1254 von Tachibana no Narisue verfasst wurde.
- <sup>3</sup> *Kōdan* und *rakugo* sind klassische japanische Künste, bei denen jeweils ein Erzähler auftritt und dem Publikum eine Geschichte vorträgt. Dies geschieht mit sehr schlichten Mitteln: Beim *kōdan* sitzt der Erzähler meist an einem einfachen Pult, beim *rakugo* gibt es nur ein Sitzkissen sowie einen Fächer und ein Tuch als Requisiten.
- <sup>4</sup> Onoe Matsunosuke, 1875–1926, war der größte Star der japanischen Stummfilmzeit und gilt als der erste japanische Filmstar überhaupt. Insgesamt wirkte er in mehr als 1000 Filmen mit.
- <sup>5</sup> Makino Shōzō, 1878–1929, war Filmregisseur und -produzent und gilt als wichtigster Regisseur der Frühzeit des japanischen Kinos. Er ist der Entdecker des Stumm-

film-Stars Onoe Matsunosuke.

- <sup>6</sup> Der Begriff *kaibyō* (怪猫) ist sehr zentral im Zusammenhang mit dem japanischen Horrorfilm – es handelt sich um eine Art Mischwesen aus Mensch und Katze. Im weiteren Verlauf dieser Übersetzung wird er mit „Geisterkatze“ übersetzt.
- <sup>7</sup> Tsuruya Nanboku, 1755–1829, ist einer der bekanntesten Autoren von Kabuki-Stücken. Sein 1825 uraufgeführtes Stück *Tōkaidō Yotsuya kaidan* ist das bekannteste Geister-Stück des Kabuki-Theaters.
- <sup>8</sup> San'yūtei Enchō, 1838–1900, ist ein berühmter Erzählkünstler der Edo- und Meiji-Zeit. Er ist bekannt für seine *rakugo*-Stücke *Botan dōrō* („Die Päonienlaterne“), *Kaidan Kasanegafuchi* („Geistergeschichte vom Kasane-Moor“) und *Kaidan chibusa enoki* („Der Baum, der ein Kind säugte“).
- <sup>9</sup> Das Kabukistück *Tōkaidō yotsuya kaidan* von Tsuruya Nanboku wurde 1825 uraufgeführt.
- <sup>10</sup> Wenn die Übersetzung eines Filmtitels auf Englisch angegeben ist, handelt es sich um den internationalen Titel des Films.
- <sup>11</sup> Der Film beruht auf der Geistergeschichte *Shinkei Kasane ga fuchi* von Sanyūtei Enchō, die um 1860 verfasst wurde.
- <sup>12</sup> Izumi Kyōka (1873–1939) ist ein japanischer Autor von Kabuki-Stücken und Erzählungen, der sich verstärkt übersinnlichen und unheimlichen Themen gewidmet hat.
- <sup>13</sup> Das Tokyo International Fantastic Film Festival hatte von 1985 bis 2005 Bestand. Für zwei Jahre wurde es anschließend von dem Tokyo International CineCity Festival abgelöst, bevor auch dieses schließlich eingestellt wurde.
- <sup>14</sup> Hier ist Kitajima ein kleiner Fehler unterlaufen: Tatsächlich hat bei *Nerawareta gakuen* Shimizu Atsushi Regie geführt, Satō Shimako hat nur das Drehbuch geschrieben.
- <sup>15</sup> *Hebi onna* ist ein Film von Shimizu Atsushi (2000), der keine besondere Berühmtheit erlangt hat.

## Zum Weiterlesen

- FIGAL, Gerald A. (1999): *Civilization and Monsters. Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham: Duke University Press.
- FOSTER, Michael Dylan (1998): „The Metamorphosis of the kappa“. *Asian Folklore Studies* 57: 1. S. 1–24.
- FOSTER, Michael Dylan (2008): „The Otherworlds of Mizuki Shigeru“. *Mechademia 3: Limits of the Human*. S. 8–29.
- FOSTER, Michael Dylan (2009): *Pandemonium and Parade. Japanese Monsters and the Culture of yōkai*. Berkeley: University of California Press.
- FUJIMOTO, Nicole (2008): „Yōkai und das Spiel mit Fiktion in der edozeitlichen Bildheftliteratur“. *NOAG* 183-184. S. 93–104.
- IWASAKA, Michiko; Toelken, Barre (1994): *Ghosts and the Japanese. Cultural experience in Japanese death legends*. Logan: Utah State University Press.
- KLIE, Nicole (2004): „Gespenstischer Zeitvertreib: ein Spuk-iroha-Kartenspiel aus der Edo-Zeit“. In: ÁROKAY, Judit; VOLLMER, Klaus (Hrsg.): *Sünden des Worts. Festschrift für Roland Schneider zum 65. Geburtstag*. Hamburg: OAG. S. 299–321.
- PAPP, Zilia (2009): „Monsters at war: The Great Yokai Wars, 1968–2005“. In *Mechademia 4: War/Time*. S. 225–239.
- REIDER, Noriko (2002): *Tales of the supernatural in early Modern Japan. Kaidan, Akinari, Ugetsu monogatari*. Lewiston: Edwin Mellen Press.
- REIDER, Noriko (2010): *Japanese Demon Lore. Oni from Ancient Times to the Present*. Logan: Utah State University Press.
- SCHERER, Elisabeth (2011): *Spuk der Frauenseele. Weibliche Geister im japanischen Film und ihre kulturhistorischen Ursprünge*. Bielefeld: Transcript.
- SUMPTER, Sara (2006): „From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to the Contemporary Horror Film“. *Explorations: The UC Davis Undergraduate Research Journal* 9. S. 5–24.



- SUZUKI, CJ (2011): „Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga“. *Image & Narrative*, Vol 12, No1. S. 229–244.
- THELEN, Timo (2011): „Yōkai als Repräsentanten von Heimat und Japaneseness in Miyori no mori“. In: MAE, Michiko; SCHERER Elisabeth (Hrsg.): *Japan-Pop-Revolution. Neue Trends der japanischen Gesellschaft reflektiert in der Popkultur*. Düsseldorf: Düsseldorf University Press.