

Japanische Rästeltechnik

Die *fushimono*-Rätsel des *Nobutane-kyô-ki* und *Go-Nara-in gosen nazo*

Roland Schneider (Berlin)

Im Jahre Bummei 13 (1481) notiert der Hofadlige Nakamikado Nobutane an mehreren Stellen seines Tagebuchs, dem *Nobutane-kyô-ki*¹ Rätsel, eine Generation danach kompiliert der Prinz Tomohito, der spätere Tennô Go-Nara die erste Rästelsammlung Japans, die unter dem Titel *Go-Nara-in gosen-nazo* bekannt wurde.² Die Rätsel des Nobutane und des Go-Nara bilden das wichtigste und – abgesehen von elf Rätseln im *Kemmon-zakki*³ – fast das einzige Rästelmaterial der Muromachi-Zeit. Sie sollen auch im Mittelpunkt der folgenden Notizen über mittelalterliche Rästeltechnik stehen.⁴

Durch seine Gebundenheit an Wortwitz und Zeichen (*kanji*)-Spiel war das japanische Rästel in seiner gesamten Entwicklung eher Sprachspiel als Sachrästel und ging in allen Zeiten eine enge Verbindung mit der jeweils populären oder die

1 Nobutane führt unter den Daten Bummei 13 (1481), II, 2; II, 25; III, 4; IV, 5 insgesamt 47 Rätsel, darunter ein *nazo-renga*, den einzigen bekannten, wenn auch unvollendeten Versuch eines Rätsel-Kettengedichts, an. Das Tagebuch ist im *Shiryô-taisei (zokuhen)*, Bde 42, 43 ediert.

2 Das Werk besitzt ein Kolophon von Eishô 13 (1516), *shôgatsu*¹, ist aber u. U. einige Jahrzehnte später entstanden, während der Regierungszeit des Go-Nara (1526–55). Die Verfasserschaft des Kaisers gilt i. a. als gesichert, während Titel und/oder Kolophon z. T. als spätere Hinzufügungen angesehen werden. Eine Kompilation des Kaisers 1516, d. h. zehn Jahre vor seinem Regierungsantritt, als „Go-Nara-in gosen“ zu bezeichnen, ist schwer zu erklären. Zum zweiten weist die Bezeichnung *nazo* für Rätsel, die im Mittelalter, als Rästel allgemein *nazo-nazo* oder *nazodate* genannt wurden, kaum zu belegen ist, auf eine nachträgliche Hinzufügung des Titels. S. genauer SUZUKI T., ed.: *Kotoba-asobi-jiten*, 16. Aufl. Tôkyô 1972, – künftig *KAJ* – S. 810ff.

3 Verf. von Soshô, einem Mönch des Toji. Die elf Rätsel sind unter dem Titel „*nando no kikigaki*“ („Rästelüberlieferung“) am Bandende des ab Bummei 10 (1478) niedergeschriebenen Werks zusammengefaßt. Text ediert im *Zoku-Gunsho-ruijû (zatsubu)*.

4 Zum mittelalterlichen Rästel sind neben *KAJ*, *kaisetsu*, S. 803–815, und SUZUKI T.: *Nazo no kenkyû*, Tôkyô 1963, passim, bes. Kap. IV–VII, das als Standardwerk zu gelten hat und dem diese, als Vorstellung eines Teilbereichs des japanischen Rästel gedachten Notizen oft folgen, ferner folgende Artikel mit Gewinn heranzuziehen: FUKAI Ichirô: „Kohan nazo no hon kenkyû“, in: *Kanazawa-daigaku kyôikugaku-bu kiyô* 10 (1962), S. 1–19; MISAWA Junjirô: „Chûkin-sei no nazo ni tsuite“, in: *Kônan-kokubun*, III (1969), 3, S. 1–6; ISHIKAWA Hiroshi: „Renga to nazo to – chûsei-kôki no renga to nazo no kamen ni tsuite“, in: *Renga haikai kenkyû*, XVIII; SUZUKI Hiroshi: „Chûsei no nazo ni tsuite“, in: *Bukkyô-daigaku kenkyû-kiyô*, LII, S. 241–273.

literarische Szene beherrschenden Lyrikform ein, deren Techniken und z. T. auch Formen es adaptierte, spielerisch variierte und weiterentwickelte.

War es in der Heian-Zeit das *waka*, das Form und Technik des Rätsels beeinflusste oder ihm mit den *uta-awase* die Bühne bot, die dem jeden Rätsel eigenen spielerisch-agonalen Charakter nahezu ideal entsprechen mußte, so war es in der Edo-Zeit das *haiku*, besonders die volkstümliche Versdichtung *zappai*, deren Wortspieltechnik das Rätsel seine damalige Popularität verdankte. Für das Mittelalter, besonders für seine zweite Hälfte, läßt sich ein starker Einfluß von Stilmitteln des *renga* auf das Rätsel feststellen.

Änderte sich im Mittelalter auch die Bezeichnung für „Rätsel“, das während der Heian-Zeit *nazo-nazo-monogatari* genannt wurde,⁵ jetzt aber nach Ausweis des *Nobutane-kyô-ki* und mittelalterlicher Lexika als *nazodate* bezeichnet wurde,⁶ so blieben der Kreis und die Schicht, in denen die Kunst des Rätsels gepflegt wurde, doch im wesentlichen die gleichen wie in der Heian-Zeit. Werke der Heian-Zeit nennen Hofdamen als Rätselstellerinnen,⁷ das *Shûi-shû* führt den adligen Dichter Sone no Yoshitada an⁸ oder das *Makura no sôshi* berichtet über einen Rätselwettstreit im Palast,⁹ doch auch das Tagebuch des Nobutane kennt nur den Kaiser, kaiserliche Prinzen, Hofdamen und Höflinge als Rätselschöpfer und Teilnehmer an Rätselspielen, über die Existenz von Volksrätseln erfahren wir aus den Quellen beider Zeitepochen nichts, das Rätsel als mündliches Erzählgut der unteren Volksschichten scheint in einigen Rätseln des *Go-Nara-in gosen nazo* zwar durchzuschimmern, wirklich greifbar ist es in der Muromachi-Zeit m. E. noch nicht.¹⁰

Während jedoch die Quellen der Heian-Zeit das Rätsel meist im Zusammenhang mit Gedichtwettstreiten (*uta-awase*) oder Gedichtaustausch nennen, Rätselbeispiele anführen, die in Frage und Antwort *waka* sind,¹¹ und das damalige Rätsel, das *nazo-nazo-monogatari*, sich so ganz in der Lebenssphäre des *waka* befand, wandte es sich im Lauf des Mittelalters der neuen literarischen Unterhaltung, dem *renga* zu. Rätsel werden nun, wie das *Chô-shûki* des Minamoto Morotoki¹² oder das Tagebuch Nobutanes zeigen, bei gleichen Gelegenheiten gestellt und gelöst, bei denen man *renga* dichtete. Wie früher das *waka*, so beeinflusste jetzt das *renga* die Rätsel. Unter den verschiedenen *renga*-Techniken ist es vor

5 Vgl. SUZUKI, *op. cit.*, Kap. III, passim.

6 Z. B. im *Kagakushû*, *Umpo-iroha-shû*, *Wagyokuhen*, *Onko-chishin-sho*; s. FUKAI Ichirô: „Nazo-shôkô“, in: *Kaga-minzoku*, V, 1, S. 5.

7 So das *Sanuki-nyûdô-shû*; s. SUZUKI, *op. cit.*, S. 41.

8 *KAJ*, S. 796.

9 S. Fukai Ichiro, *op. cit.*, S. 3f.

10 Auch die z. T. als Rätsel bezeichneten Frage-Antwort-Spiele in den spätmittelalterlichen *otogizôshi*, z. B. *Monokusatarô*, ähneln m. E. zu sehr der sog. *yamatokotoba*, einer Art Sondersprache bei Anknüpfung von Liebesbeziehungen, die in ihren Anspielungen aus der *waka*-Tradition schöpft, als daß sie als Widerspiegelung volkstümlichen Rätselguts gelten dürften.

11 Vgl. *KAJ*, *kaisetsu*, S. 798ff.

12 „*renga narabi ni nazo-nazo-monogatari no kotodomo ari*“, zit. n. *Koji-ruien* (Jimbu 1), S. 933.

allem das Element der *fushimono*, das auf das mittelalterliche Rätsel entscheidenden Einfluß ausübte und mit einiger Berechtigung als sein Formans bezeichnet werden darf.

Die *fushimono*, Stilmittel, die Ende der Heian-Zeit in Fortentwicklung der *mono-no-na*-Technik¹³ auftraten und auf die chinesischen Formen des *li-ho-t'i* und *tsa-ming-shi*¹⁴ zurückgingen, bestanden zunächst darin, Begriffe, die zu einem angegebenen Doppelthema (Berg – Fluß, Fisch – Vogel, Weißes – Schwarzes) des Kettengedichts gehörten, so auf das Lang-*renga* zu „verteilen“, daß in den langen Strophen ein Element des ersten Thementeils, in den kurzen eines des zweiten Thementeils in anderen Worten versteckt wurde.¹⁵ Im frühen Mittelalter entwickelte sich diese Technik weiter, man unterschied nun *uwabushi* (auch *jôfu*) und *shitafushi* (auch *kafu*), wobei ersteres bedeutete, daß man Komposita bildete, deren Erstbestandteil mit dem ersten Teil des verlangten Doppelthemas (s.o.) kombinierbar sein mußte, während beim *shitafushi* Komposita gebildet wurden, deren Zweitbestandteil mit dem zweiten Glied des Doppelthemas kombinierbar sein mußte.¹⁶ Daneben entstand als *fushimono*-Technik des *renga* das sog. *ichiji-roken*, bei dem man ein einsilbiges Wort durch die Nennung eines gleichlautenden von anderer Bedeutung „versteckte“, etwa *hi* („Feuer“): *hi* („Tag“), *ka* („Duft“): *ka* („Schnake“).¹⁷

Neben dieser Technik, die die Existenz von Homophonen auf der Ebene der kleinsten sprachlichen Einheit des Japanischen, der Silbe, ausnutzt, bekamen für das Rätsel vor allem die *renga*-Techniken des *niji-henon*, *sanji-chûryaku* und *shiji-jôkaryaku* sowie ihre Veränderungen und Abwandlungen formative Bedeutung.

Beim *niji-henon*, der Umkehrung von Zweisilbern, brachte man in der *renga*-Strophe zweisilbige Wörter wie *hana*, *tsuma*, die in umgekehrter Reihenfolge der Silben, *nawa* („Seil“), *matsu* („warten“) ergaben.¹⁸

Das *sanji-chûryaku* bedeutete die Technik, aus einem Dreisilber (*sanji*) durch Weglassen der mittleren Silbe (*chûryaku*) ein neues Wort zu gewinnen. Aus

13 Zur *mono-no-na*-Technik s. R. Brown u. E. Miner: *Japanese Court Poetry*, Stanford 1961, S.197

14 S. W. NAUMANN: *Shinkei in seiner Bedeutung für die japanische Kettendichtung* (= Studien zur Japanologie, Bd.8), Wiesbaden 1967, S.35, der auch ein chinesisches Beispielgedicht gibt.

15 Vgl. NAUMANN, *op.cit.*, S.34f. und die Beispiele bei ARAKI Yoshio, (ed.): *Chûsei-bungaku-jiten*, rev. Aufl. Tôkyô 1966, S.175; FUJIMURA T. (ed.): *Shûyaku Nihon-bungaku-daijiten*, Tôkyô 1959, s.v. *fushimono*.

16 Wurde etwa als Doppelthema des Lang-*renga* beim *uwabushi* ‚*naninani – hito*‘, beim *shitafushi* ‚*yama – naninani*‘ gefordert, treten in den Langstrophen Wörter auf, deren Erstbestandteile, wie etwa *sato-*, *miyako-* u.a. mit *-hito* kombinierbar sind, in den Kurzstrophen dagegen Wörter, die Elemente wie *-hime*, *-mori* enthalten, welche mit *yama* ein Kompositum bilden können. Vgl. ARAKI, *op.cit.*, S.174f. sowie das ausführliche Beispiel bei NAUMANN, *op.cit.*, S.35f.

17 S. FUJIMURA, *op.cit.*, S.888, Sp.3.

18 Ebd., S.888, sowie ARAKI, *op.cit.*, S.175.

hayashi („Wald“) wurde *hashi* („Brücke“), aus *ayame* („Schwertlilie“) wurde *ame* („Regen“).¹⁹

Das *shiji-jôkaryaku* verbirgt in Viersilbern neue Zweisilber, die durch die Streichung der ersten und letzten Silbe gewonnen werden, wobei etwa aus *tatakai* („Schlacht“) *taka* („Falke“) wurde.²⁰

Spiegelten Fujiwara Teikas Verse aus dem *Tsukubashû*

musubu chigiri no saki no yo mo ushi
*yu(f)uga(h)o no hana naki yado no tsuyu no yo ni*²¹

in denen durch *sanji-chûryaku*-Technik aus *chigiri* („(Liebes-)Versprechen“) *chiri* („Staub“), durch *shiji-jôkaryaku*-Technik aus *yu(f)uga(h)o* (*laginaria vulgaris*) *tuga*, d.h. *fuka* („Hai“) wurde, Reiz und Möglichkeiten, die im spielerischen Element der *fushimono* liegen, so ging das Rätsel einen Schritt weiter. Im Wort verankerte Rätsel, Worträtsel vom *fushimono*-Typ können ihre Verrätselungstechnik nicht offen nennen, ohne als Rätsel sinnlos zu werden. Sie können das *niji-henon* oder das *sanji-chûryaku*, das zur Lösung führt, nur versteckt mit anderen Worten andeuten, deren Bedeutung auf der ersten Ebene des Rätsels, der inhaltlichen, noch nicht auf die Verschlüsselungstechnik weist, sondern den Befragten eher durch Auslösung eines anderen Assoziationsmechanismus in die Irre zu führen sucht.

Das Rätsel ‚*Sake no sakana*‘ („Zubisse zum Sake-Reiswein“), das sowohl im Tagebuch des Nobutane als auch in der Sammlung des Go-Nara enthalten ist, hat so als Lösung *kesa* („Mönchsumhang“), wobei in dem Wort *sakana* der versteckte Hinweis auf die *niji-henon*-Technik liegt, da *sakana* auf dieser Schlüsselebene des Rätsels zu *saka-na* („umgekehrter Name“ [von *sake*] = *kesa*) wird. Das Rätsel ‚*Ya no noki no ayame*‘ („Schwertlilien an der Dachtraufe“) im Go-Nara *gosen nazo* verlangt als Lösung *ame* („Regen“), da *noki* („Traufe“) zugleich, nämlich als *renyôkei* des in der älteren Sprache auch transitiv gebrauchten vierstufigen Verbs *noku* („auslassen“), die Auslassung bedeutet und damit den Hinweis auf die *sanji-chûryaku*-Technik gibt, nach der sich das Rätsel als „[das Wort] *ayame* unter Auslassung [der Silbe] *ya*“ liest, was *ame* ergibt.

In beiden Fällen – das darf als Prinzip der *fushimono*-Rätsel bezeichnet werden – steht hinter der ersten, der Inhaltsebene, die zweite, auf der *sake* oder *ayame* nur mehr als Wörter, genauer als Silbenverbindungen aufzufassen sind, die mit einer Technik in das Lösungswort überführt werden, die durch ein in seiner zweiten Bedeutung auf dieser formalen Ebene operierendes Schlüsselwort, hier *sakana* bzw. *noki*, angedeutet wird.

Im Folgenden soll an dem Rätselmaterial aus den beiden genannten Werken gezeigt werden, wie stark das mittelalterliche Rätsel diesen *fushimono*-Techniken des *niji-henon*, *sanji-chûryaku* und *shiji-jôkaryaku* verpflichtet war, wie es diese

19 S. FUJIMURA, *op.cit.*, S.888, Sp.4.

20 ebd., S.888.

21 Das Gedicht zitierte ich nach FUJIMURA T., *op.cit.*, S.889; s. dort auch die Erläuterung der beiden *fushimono*.

variierte und weiterentwickelte und mit welchem, z. T. schon standardisiert zu nennenden Vokabular es diese Techniken und ihre Abwandlungen verschleiern andeutete.²²

Rätsel des *niji-henon*-Typs benutzen, um diese zur Lösung führende Technik anzudeuten, als Schlüsselwort neben dem bereits erwähnten *saka*-, das im oben zitierten Rätsel ‚*sake no sakana*‘ die Umkehrung verlangte, meistens die Verben *kaeru* und *kaesu*- ‚*yobi-kaese, yobi-kaese*‘ („Ruf zurück, ruf zurück!“)²³ hat als Lösung *hiyo-hiyo*, eine Schilfart, da *kaese* zum Umdrehen des Wortes *yobi* aufforderte.²⁴ ‚*Sabi-kaeritaru ken no saki*‘ („Die Spitze eines verrosteten Schwerts“)²⁵ wird mit *hisage* („Kanne“) gelöst, wobei zunächst durch *kaeri(-taru)* die Umkehrung von *sabi*, also *hisa*, gefordert wird und danach die „Spitze“ des Wortes ‚*ken*‘ zu *ke* bzw. *ge* führt. Das dritte Rätsel dieser Art aus der Sammlung des Go-Nara, ‚*Sakazuki nega-waku kawaku koto nakare!*‘ („Sake-Schälchen, werdet bitte nicht leer!“),²⁶ verschlüsselt die Lösungstechnik dagegen wieder mit *saka*, das eine Umkehrung von *zuki* in *kizu/kitsu* fordert, an das dann, gemäß der Aufforderung der zweiten Ebene, ‚[im Wort] ‚*negawaku*‘ soll ‚*kawaku*‘ nicht existieren!“, allein die damit übriggebliebene Silbe *ne* aus *negawaku* angeschlossen wird. Die Lösung ist somit *kitsune* („Fuchs“).

Diese *niji-henon*-Technik wurde im Rätsel weiterentwickelt und zu Formen abgewandelt, die in den *fushimono* des Kettengedichts nicht gegeben waren. Ohne sich vom standardisierten Schlüsselwort *kaeru* zu trennen, wurde nun die Lösung nicht mehr durch die Umkehrung von selbständigen Zweisilbern, sondern von zwei oder auch drei aufeinander folgenden Silben, die Teil eines Werkes waren, gewonnen: ‚*Tsumado no ma yori kaeru*‘ („Zwischen den Schiebetüren zurückkehren“)²⁷ verlangt auf der zweiten Ebene, das Wort ‚*tsumado*‘ „ab der Silbe *ma*“ (*ma yori*) umzudrehen, womit das Rätsel die Lösung *matsu* („warten“) erhält. ‚*Sono kami useshi Urashima kaeru*‘ („Urashima, der sein Haupt verloren

22 Als Texte benutzte ich für das *Nobutane-kyô-ki* (i. f.: NKK) SASAGAWA T. (ed.): YANO T. (rev.): *Chikanaga-kyô-ki, Nobutane-kyô-ki* 1 [= *Shiryô-taisei* [i. f.: ST], *zokuhen*, Bd.42), Tôkyô 1943, für das *Go-Nara-in gosen nazo* (i. f.: GGN) den Text Nr.504 des *Gunsho-ruijû* (i. f.: GR), XXVIII, (*zatsubu*), S.644–652. Für die Lösungen und Lösungserklärungen ziehe ich neben *KAJ* und *SUZUKI*, *op. cit.*, Kap.IV–VII, passim, auch die beiden historischen Lösungsversuche und -erklärungen der GGN-Rätsel heran, einmal die an manchen Stellen des 1728 entstandenen *Shinsen-nazo-asobi ushiro-himo* – Text ed.i. *Zôgei-sôsho* II, Tôkyô 1915, S.348–358 – gegebenen Erklärungen, zum zweiten die unter dem Titel *Go-Nara-in gosen nazo no toki* – Text ed.in *Motoori Norinaga zenshû*, Tôkyô 1904, Bd.VI, S.731–760 – von dem Philologen Motoori Uchitô 1849 mit unterschiedlichem Erfolg versuchten Erklärungen der GGN-Rätsel.

23 GGN, in: GR, XXVIII, S.647.

24 Das Worträtsel des *fushimono*-Typs verhält sich, wie japan. Wortwitz und Wortspiele i. a., gegenüber Unterschieden zwischen *dakuon* und *seion*, wie hier *hi* : *bi*, gleichgültig.

25 GGN, in: GR, XXVIII, S.650.

26 GGN, in: GR, XXVIII, S.650.

27 GGN, in: GR, XXVIII, S.648.

hat, kehrt heim“)²⁸ hat die Lösung *mashira* („Affe“). Das Wort ‚*Urashima*‘, das seinen „Kopf“, d. h. die erste Silbe, *u*, verloren hat, wird, wie durch *kaeru* angedeutet, umgekehrt, womit aus *ra-shi-ma* das Lösungswort *mashira* entsteht.

Eine Weiterentwicklung über diese Technik, die man in Analogie zu *niji-henon* als *sanji-henon* bezeichnen könnte,²⁹ hinaus, also etwa die Umkehrung von Viersilbern, scheint, soweit ich sehen kann, im mittelalterlichen Rätsel nicht belegbar.

Die Rätsel des *fushimono*-Typs, die mit der zweiten der erwähnten Techniken, dem *sanji-chûryaku*, der Auslassung der Mittelsilbe bei Dreisilbern, arbeiten, sind weniger zahlreich:

‚*Hitsuji no tsuno naki wa sennin no norimono*‘ („Hornlose Ziege – das Reittier der Berggenien“)³⁰ hat die ziemlich überraschende Lösung *hishizuru* („Ranken der Wassernuß“) und gibt den Hinweis auf das *sanji-chûryaku* mit ‚*tsuno naki*‘, das auf der Schlüsselebene als ‚*tsu no naki*‘, d. h. „[das Wort] *hitsuji* ohne [die Silbe] *tsu* verstanden werden muß. Das „Reittier der Berggenien“, der Kranich (*tsuru*) wird dann zu *tsuru* („Ranke“).

Unkomplizierter ist dagegen das Rätsel ‚*Kuwa no ki-makura*‘ („Das Kopfkissen aus Maulbeerholz“),³¹ das seine Lösung *mara* („Penis“) durch einen Hinweis auf die *sanji-chûryaku*-Technik gibt, der, wie wir bereits bei dem Rätsel ‚*ya no noki no ayame*‘ (*ame*) sahen, in den Silben *no ki* (*-makura*) liegt: Das Wort ‚*makura*‘, bei dem die Silbe *ku* ausgelassen wird (*ku wa noki*), ergibt *mara*.

Auch diese Technik macht in der spielerischen, ständig nach neuen Verschlüsselungsmöglichkeiten suchenden Atmosphäre eine Veränderung durch, die als eine Art Umkehrung bezeichnet werden kann. Statt Dreisilber durch Auslassung der mittleren Silbe in Zweisilber zu verwandeln, fügt man zwischen die Silben eines Zweisilbers eine dritte ein. Schlüsselworte sind dabei i. a. *naka* oder Verben wie *i(re)ru*: ‚*Yuki no uchi ni mairi-tari*‘ („Ich ging in den Schnee“)³² wird mit *yumaki* („Hüfttuch“) gelöst, da ‚*mairi-tari*‘ in ‚*ma iri-tari*‘ („[die Silbe] ‚*ma*‘ in [das Wort] ‚*yuki*‘ einfügen“) aufzulösen ist.

Einen Schritt weiter nennt man die in den Zweisilber einzufügende Silbe nicht mehr so offen: ‚*Furo no uchi no renga*‘ („Das Kettengedicht im Bade“)³³ setzt nicht das Wort *renga* zwischen die beiden Silben von ‚*furo*‘, sondern *ku*, das Synonym von *renga*, und gelangt so zur Lösung *fukuro* („Sack“). ‚*Hara no naka no*

28 NKK, in: ST, 42, S. 188.

29 Dieser Terminus wird für die gleiche Technik bei den *haikai-fushimono* angewandt; vgl. FUJIMURA, *op. cit.*, S. 889.

30 GGN, in: GR, XXVIII, S. 648.

31 Dieses Rätsel ist im *Samukawa-nyûdô-hikki* (s. u. S. 32) enthalten. S. *Zoku-Gunsho-ruijû*, Text Nr. 969, XXXIII, *jô* (*zatsubu*), S. 35.

32 GGN, in: GR, XXVIII, S. 648.

33 GGN, in: GR, XXVIII, S. 648.

ko no koe‘ („Die Stimme des Kindes im Bauch“)³⁴ hat die Lösung *hashira* („Pfeiler“), da *ko no koe*‘ die sinojapanische Lesung, im Mittelalter *koe* genannt, für das Zeichen *ko* verlangt. Diese Lesung *shi* wird in das Wort *,hara*‘ eingefügt.

Die Gruppe der *fushimono*-Rätsel, die ihre Lösung mit der *shiji-jôkaryaku*-Technik finden, sind seltener: *,Tamazusa no naka no kotoba*‘ („Der Inhalt (Mitte) des Briefs sind Worte“)³⁵ überzeugt in seiner Lösung *matsu* („Kiefer“), das Wort in der „Mitte“ von *,tamazusa*‘, nicht sehr, gewinnt jedoch, wenn man mit Suzuki *,kotoba*‘ als *,ko to wa*‘ („Komm!“; heißt es) annimmt und *matsu* als „warten“ versteht.³⁶

Auch bei dieser Rätselgruppe läßt sich eine Weiterentwicklung erkennen, eine Art Umkehrung der *shiji-jôkaryaku*-Technik, bei der man das Lösungswort nicht mehr durch die Auslassung der ersten und letzten Silbe eines Viersilbers (*shiji*) gewinnt, sondern durch Einfügung von zwei Silben in einen Zweisilber: *,Kaki no naka no sasa*‘ („Bambus in der Hecke“)³⁷ fordert so die Lösung *kasasagi* („Els-ter“; *pica pica sericea*), bei der das Wort *,sasa*‘ in *,kaki*‘ eingefügt (*,kaki no naka*‘) wird.

War die Fessel der Silbenzahl, die ursprünglich in den *fushimono* des *renga* Weglassungen nur bei Dreisilbern (*sanji-chûryaku*) oder Viersilbern (*shiji-jôkaryaku*) erlaubte, durch diese Veränderungen und Umkehrungen einmal gesprengt, so wurde dieses Prinzip der Silbenauslassung für das Rätsel frei anwendbar. Unabhängig von der Silbenzahl des Wortes, aus dem mit den genannten Techniken das Lösungswort gewonnen werden mußte, kürzte man nun bald um die erste(n), bald um die letzte(n) Silben: *,Yuki wa shita yori tokete, mizu no ue sou*³⁸ wird durch „Wegschmelzen“, d.h. Wegfall der zweiten Silbe des Wortes *,yuki*‘, an die man die erste des Wortes *,mizu*‘ fügt, mit *yumi* („Bogen“) gelöst. *,Saigyô wa satorite nochi, kami wo soru*‘ („Saigyô schert sich nach der Erlangung der Erkenntnis (Mönchswerdung) das Haupt“)³⁹ verlangt durch seinen zweiten Teil auf der Schlüsselebene des Rätsels den Wegfall des Wortanfangs von *,Saigyô*‘, womit die Lösung *kyô* („Sutra“) entsteht. *,Musashino wa hatemo nashi*‘ („Die Ebene von Musashi ist endlos“)⁴⁰ wird, „wörtlich“ genommen, wobei das Wort *,Musashino*‘ „ohne Ende“, also ohne Endsilbe *no* ist, und die Lösung des Rätsels *musashi* („in alter Zeit“) lautet.

Diese verschiedenen Techniken wurden kombiniert, wie einige der zitierten Rätsel bereits zeigten oder auch das folgende vor Augen führt, in dem mit der Auslassung von Anfangs- und Endsilben gearbeitet wird: *,Hibachi no shita ni*

34 GGN, in: GR, XXVIII, S.649.

35 GGN, in: GR, XXVIII, S.649.

36 S. SUZUKI, *op. cit.*, S.71.

37 GGN, in: GR, XXVIII, S.647.

38 GGN, in: GR, XXVIII, S.644.

39 GGN, in: GR, XXVIII, S.650.

40 GGN, in: GR, XXVIII, S.651.

sumi-gashira‘ („Unter dem Feuergefäß das Holzkohlenstück“)⁴¹ verschleiert mit *shita*, daß es um die Endsilben von *hibachi* geht, und deutet mit *-gashira* an, daß die Anfangssilbe von *sumi* gemeint ist. Die Lösung lautet dann *hachisu* („Lotus“).

Die Kombinationsmöglichkeiten waren vielfältig und überschritten oft die Grenzen des *fushimono*-Typs. So werden im *Go-Nara-in gosen nazo* auch *fushimono*-Techniken oder deren oben geschilderten Abwandlungen in Zahlen-, Zeichen- oder Sachrätsel eingebaut:

„*Jûri no michi wo kesa kaeru*‘ („Einen Weg von zehn Meilen heute morgen heimkehren“),⁴² das die Lösung *nigorisake* („trüber Sake-Reiswein“) hat, gewinnt diese zunächst durch die Umschreibung von *jûri* („zehn Meilen“) mit *nigo-ri* („zweimal fünf Meilen“), um dann mit dem für die *niji-henon*-Technik üblichen Schlüsselwort *kaeru* die Umkehrung von *kesa* in *sake* zu verlangen.

„*Izumi ni mizu naku shite, ryû kaeru*‘ („In der Quelle verschwindet das Wasser, der Drache kehrt zurück.“)⁴³ läßt zunächst durch die Formulierung des ersten Teils den Bestandteil ‚Wasser‘ im Schriftzeichen ‚*Izumi*‘ „verschwinden“, wonach nur mehr der Bestandteil ‚Weiß‘ des *kanji* übrigbleibt. Danach wird, ebenfalls durch den Standardausdruck *kaeru*, die *niji-henon*-Technik andeutend, das Wort *ryû* (*ri-u*) in *uri* umgekehrt, womit sich als Lösung *shiro-uri* („weiße Melone“) ergibt.

„*Fuzukue no ue no Genji no ku no maki*‘ („Auf dem Schreibtisch der 9. Band des *Genji-monogatari*“)⁴⁴ ist ein Beispiel, das ein Schlaglicht auf die bereits vor dem Mittelalter gegebene und benutzte didaktische Funktion und Möglichkeit des Rätsels wirft, die auch später in vielen Sachrätseln, die eher Wissen abfragen und vermitteln, durchschimmert. Hier ist die Kenntnis des Titels des 9. Bandes, *Suma*, für die Lösung notwendig, die *fusuma* („Schiebetür“) lautet: Zum „Oberteil des Tisches“, auf zweiter Ebene also zur ersten Silbe, *tu*, des Wortes ‚*fuzukue*‘ wird ‚*suma*‘ gesetzt.

Weglassen, Hinzufügen und Umkehren von Silbenverbindungen, die Prinzipien der drei genannten *fushimono*-Techniken und ihrer Veränderungen, bildeten somit die Formantien des mittelalterlichen Rätsels. Wie stark sie waren und in welcher Breite sie eingesetzt wurden, mögen die oben zitierten Beispiele gezeigt haben, wie dominierend sie unter anderen Rätseltechniken waren, illustriert vielleicht eine Episode aus dem *Nobutane-kyô-ki*. Nakamikado Nobutane, den sein Tagebuch als Rätselliebhaber und -experten ausweist, löst das von einer Hofdame gestellte Rätsel ‚*Ôgi yaburete, futatsu ni naru*‘ („Der Fächer zerbricht und wird zu zwei Stücken“)⁴⁵ ohne zu zögern mit ‚*aki*‘ („Herbst“), d. h. mithilfe der *sanji-chûryaku*-Technik, die aus *ôgi* (*a-fu-gi*) die Mittelsilbe streicht und so zu *agi/aki*

41 GGN, in: GR, XXVIII, S. 647.

42 GGN, in: GR, XXVIII, S. 646.

43 GGN, in: GR, XXVIII, S. 646.

44 GGN, in: GR, XXVIII, S. 647.

45 NKK, in: ST, 42, S. 74.

gelangt. Die Rätselstellerin jedoch weist diese Lösung zurück. Sie hatte ein Zeichenrätsel gestellt, dessen Lösung ‚Toba‘ lautete, ein Bigramm aus den beiden Bestandteilen des Schriftzeichens ‚ôgi‘. Dieses Schriftzeichen und nicht die Silbenverbindung *a-fu-gi* war „in zwei Teile zerbrochen“.

Das Rätsel des *fushimono*-Typs, das in den beiden Hauptmaterialien der Muromachi-Zeit eine Vorrangstellung einnahm, wenn auch im *Go-Nara-in gosen nazo* im Vergleich zum *Nobutane-kyô-ki* bereits eine Abnahme zugunsten kürzerer Scherzrätsel zu verzeichnen ist, lebte über die Muromachi-Zeit hinaus weiter.

Die dem *Go-Nara-in gosen nazo* zeitlich folgende Zusammenstellung von Rätseln im Miszellenwerk *Getsuan-suiseiki* spiegelt eine Art japanischer ‚*Joca monachoarum*‘ und enthalten, soweit ich dies aus den von Suzuki Tôzô gegebenen Beispielen ersehen kann,⁴⁶ zahlreiche, z.T. komplizierte Rätsel des *fushimono*-Typs. Neu ist in dieser Sammlung das Schlüsselwort *hasamu* für die Umkehrung der *shiji-jôkaryaku*-Technik: ‚*Sangai no butsu wo ama ga mata ni hasanda*‘ („Den Buddha der Drei Welten zwischen die Schenkel der Nonne eingeklemmt“)⁴⁷ besitzt die Lösung *Ashiya-gama* („Ashiya-Teekessel“), wobei der „Buddha der Drei Welten“, Shaka, d. h. die Silben *shi-ya-ka* zwischen die Silben des Wortes *ama* eingefügt werden: *a-shi-ya-ka-ma* (Ashiyagama).

Auch die über hundert Rätsel des *Samukawa-nyûdô-hikki*⁴⁸ zu Beginn der Edo-Zeit, die der mutmaßliche Autor, der *Haijin* Matsunaga Teitoku unter dem Titel ‚*nazozume no koto*‘ anführt, arbeiten zum größten Teil mit *fushimono*-Techniken. Unter ihnen ist das Rätsel ‚*kitsune nakade kaeru*‘ („Ohne zu weinen kehrt der Fuchs heim.“),⁴⁹ das mit *tsuki* („Mond“) gelöst wird, ein Beispiel für jene aus der *niji-henon*-Technik abgeleitete Methode der Umdrehung eines Wortteils, wie sie bereits in dem Rätsel ‚*Tsumado no ma yori kaeru*‘ des *Go-Nara-in gosen nazo* (s. o.) gegeben ist. Das Wort ‚*kitsune*‘ wird „in der Mitte“ (*naka de*) umgedreht und diese Umkehrung der Silben *ki-tsu* ergibt die genannte Lösung *tsuki*.

Zeitlich später anzusetzen als das *Samukawa-nyûdô-hikki* zeigt das *Nazo no hon*⁵⁰, ein Werk aus der Kanei-Zeit, daß das Rätsel des Wortwechseltyps, das mit Homonymen und Umschreibungen arbeitet, nun gleichberechtigt neben dem *fushimono*-Rätsel steht. Neue Varianten der oben behandelten *fushimono*-Techniken treten in dieser Sammlung nicht mehr auf.

46 Der Text des *Getsuan-suiseiki* war mir nicht zugänglich. Beispiele s. SUZUKI, *op. cit.*, S. 122.

47 *ibd.*, S. 122.

48 Text als Nr. 969 im ZGR, XXXIII, *jô*, (*zatsubu*), S. 7–37 ediert. Zu den Rätseln des Werks s. ISHIKAWA Hiroshi: ‚*Samukawa-nyûdô-hikki no ‚nazo‘*, in: *Kokugo-kokubun*, XXIX, 4, S. 46–53.

49 *Samukawa-nyûdô-hikki*, in: ZGR, XXXIII, *jo*, S. 35.

50 Die in der Tenri-Bibliothek befindliche HS, die ich einsehen und kopieren konnte, enthält 157 Rätsel, wobei Frage und Lösung getrennt angeführt werden. Der Text ist zusammen mit dem *Nazo-date*, einem *i-hon* des GGN, von M. KIMURA in ‚*Biburiya*‘ (Biblia), Nr. 47 (März 1971), S. 103–110 sowie im *KAJ*, S. 771–778 ediert.

Mit dem Auftreten der sogenannten Drei-Stufen-Rätsel⁵¹ und dem Druck von Rätselbüchern in der Edo-Zeit verliert das Rätsel des *fushimono*-Typs seine dominierende Stellung. In den Rätselbüchlein der Kyôhō-Zeit wurde es, wie die anderen Zwei-Stufen-Rätsel, auf das obere, nicht illustrierte Drittel der Buchseite verbannt, während das damals populäre Drei-Stufen-Rätsel zwei Drittel der Seite einnahm und durch Illustrationen hervorgehoben wurde.⁵²

Ab dem ersten Drittel des 18. Jahrhunderts verschwindet dann dieser aus der Übernahme und Weiterentwicklung der *fushimono*-Techniken des *renga* lebende Rätseltyp, der zumindest nach Ausweis des bekannten Materials die Szene spätmittelalterlicher Rätselkunst beherrscht hatte.⁵³

51 Das seit der Edo-Zeit vorherrschende sog. Dreistufen-Rätsel (*sandan-nazo*) schiebt zwischen Frage und Antwort noch eine dritte Stufe ein und hat i. a. die Form „A to kakete, B to toku; kokoro wa C“, z. B.: ‚Zatô no kenka to kakete, to-ami to toku; kokoio wa mizu ni utsu‘, wobei der *kokoro*-Teil in möglichst witziger Weise das *tertium comparationis* von A und B angibt, hier *mizu ni utsu*, was auf A, den Streit der Blinden, bezogen, mit „ohne zu sehen, schlagen sie“ (*mizenkei* des Verbs *miru* + *renyôkei* des Negations-Hilfsvb. *-zu*), auf B, das Wurfnetz, bezogen, mit „man wirft es in's Wasser“ (*mizu* = Wasser) widerzugeben ist.

52 Vgl. SUZUKI, op.cit., S.167f.

53 Die Materialsammlung zu diesen Notizen, die im Kontext einer Arbeit über Geschichte und Entwicklung des japanischen Rätsels entstanden, wurde durch einen Reisekostenzuschuß der Deutschen Forschungsgemeinschaft für einen Japan-Aufenthalt, Apr.–Sept. 1971, ermöglicht.