

# Der leidende Dämon: Zeamis Nue

Stanca Scholz-Cionca (München)

Im vierten Monat des Jahres Ôei 23 (1416) notiert der Kaiserliche Prinz Sadafusa in seinem Tagebuch eine ungewöhnliche Begebenheit:

25. Tag, Schönwetter. Es heißt, in der Nacht sei beim Kitano-Schrein ein Vogelgespenst [aufgetaucht]. Sein Schrei [hörte sich an] wie das Brechen von dicken Bambusstämmen, die Schreinfront erbebte. Es hielt sich auf beim zweigegabelten Sugi-Baum und schrie. Die Nachtwächter erschrecken zu Tode. Da nahm ein Schreinpriester den Bogen und schoß es ab. Es sah so aus: ein Affenkopf, ein Leib wie vom Hahn, der Schwanz wie eine Schlange und aus den Augen trat großes Licht hervor. Solch ein Vogelgespenst hat die Welt nicht gesehen. Es wurde dem Herrn von Muromachi [dem *shôgun*] Bericht erstattet. Er belohnte den Schreinpriester, der es erschossen hatte: ein ungefüttertes Gewand aus glänzender Seide und ein langes Schwert wurden ihm überreicht. Es erging Befehl, den Vogel auf den Fluß stromab treiben zu lassen...<sup>1</sup>

Der Prinz nennt das Untier zwar nicht beim Namen, doch jeder seiner Zeitgenossen hätte es unschwer erkannt: als Nue, die Chimäre von der die blinden *biwa hôshi* in ihren *Heike*-Gesängen erzählten. Ein zusammengeflicktes monströses Fabelwesen, das in wechselnder Gestalt durch die mittelalterliche Epik geistert: es plagt den Kaiser mit Krankheit und wird immer wieder von einem tapferen Bogenschützen erlegt.

Mal hat es den Kopf eines Affen zu einem Tigerleib, Fuchsschwanz und Dachsbeinen.<sup>2</sup> Ein anderes Mal erscheint es mit Menschenkopf, einem krummen Vogelschnabel mit wild durcheinandergewachsenen Sägezähnen (*ha nokogiri no gotoku oichigau*), mit Schlangenleib, Beinen mit langen Sporen, scharf wie Dolche und einer Flügelspanne von 1 *jo* und 6 *shaku*.<sup>3</sup> Oder es kommt mit Affenkopf und Dachsleib, Schlangenschwanz und Tigerbeinen einher.<sup>4</sup> Zu dem Monsterleib gesellt sich aber stets der wimmernde, unheimliche Schrei eines kleinen Nachtvogels – *toratsugumi*, auch *nue*<sup>5</sup> genannt – dem die Chimäre ihren Namen verdankt.

---

1 *Kammon gyoki* (auch *Kammon nikki*) des Sadafusa Shinnô (später Kaiser Gohanazono), ZGR Zusatzband II: 16.

2 So in: *Gempei seisuiki*, Bd. 1, Kap. 16. In: *Shiseki shûran*, T. 1984: 733.

3 Cf. *Taiheiki*, Kap. 12: „Wie Hiroari den Monstervogel erschöß“, NKBT 34: 418f.

4 Cf. *Heike monogatari*, Kap. 4, NKBT 32: 326.

5 Der Nachtvogel *nue* wird schon im *Kojiki* erwähnt, wo er jedoch keine ominöse Rolle spielt. NKBT: 101. Später, bei der Benennung der Chimäre erscheinen im Schriftbild (鵜 Var. 鵜)

Das Fabeltier, längst in den Bereich der unterhaltsam vorgetragenen Legende entrückt, kann sehr wohl in die Wirklichkeit einbrechen, wie es der Tagebucheintrag beweist. Nue erscheint als emblematische Komprimierung des unbekannteren, beunruhigenden Bösen schlechthin.

Im Bild des grotesk zusammengeflickten Untiers hat man sogar ein Chiffre des (vom Übel durchwehten) Raumes zu erkennen versucht. Denn seine Elemente (nach einer Version zumindest) Schlange, Affe, Wildschwein (an dessen Stelle, durch eine gängige Verwechslung der Dachs auftritt) und Tiger, entsprechen in der chinesischen Windrose vier sich paarweise gegenüberstehenden Abschnitte: SO–SSO, SSW–SW, NW–NNW, NO–ONO – und decken so symbolisch den Raum nach allen vier Richtungen ab. Nun pflegte man zur Abwehr des Übels vom Kaiserpalast, bei Erkrankung des Kaisers, im Rahmen eines Rituals nach allen vier Richtungen mit Bogen und Pfeil in die Luft zu schießen. In diesem Kontext wäre auch der Pfeilschuß, mit dem das Monster Nue erlegt wird (im Nô ist der Schütze Minamoto no Yorimasa) als abgewandelte Form jenes apotropäischen Rituals zu interpretieren.<sup>6</sup>

Abgesehen von solchen wohl längst in Vergessenheit geratenen Valenzen des *Nue*-Topos, mag das Gerücht von der Wiederkehr des Monsters im Jahr 1416 – sofern es einer tatsächlichen Begebenheit entspricht<sup>7</sup> – in der Kaiserstadt für Aufregung gesorgt haben.

Es ist verlockend, in diesem Vorfall den direkten Anlaß zur Entstehung des Nô *Nue* zu sehen, umso mehr als der Tagebuch führende Prinz, ein enthusiastischer Anhänger der Aufführungskünste, im Umkreis der Spieler verkehrte. Der damals sechzigjährige Zeami könnte sein Nô unter dem Eindruck dieser Sensationsmeldung komponiert haben – ein beredtes Beispiel für die Zeitbezogenheit der Theaterform, die sich damals noch *sarugaku* nannte. Der Nô-Kritiker und Zeami-Biograph Dômoto Masaki versucht anhand dieser bestimmt reizvollen Hypothese die Entstehung des Stücks im Schaffen Zeamis zeitlich einzuordnen. Ähnlich hatte ja Zeami zwei Jahre zuvor eine Geistererscheinung zum Verfassen des Nô *Sanemori* bewegt.<sup>8</sup>

Doch bleibt der Zusammenhang hypothetisch, solange er durch kein weiteres Zeugnis erhärtet werden kann: Eine Datierung des Nô, wie in so vielen anderen Fällen, ist nicht mehr möglich. Hingegen gilt die Autorenschaft Zeamis für *Nue* als gesichert, da einerseits im Musik-Traktat *Goon* der erste Vers im

---

die Zeichen für „Nacht“ und „Vogel“, daher hier die Übersetzung „Nachtuhle“, die auch die Vokalfolge *u-e* berücksichtigt.

6 So die Hypothese von Shida Yoshihide, in: *Kanze* 1985, März: 65 besprochen.

7 In welchem Maße der Tagebucheintrag von der Phantasie des bekanntlich sensationslustigen und literaturbeflissenen Prinzen beeinflusst oder gar bedingt ist, bleibt eine andere Frage.

8 Dômoto Masaki, *Zeami*, T. 1986: 495 auf. Für *Sanemori* zieht er wiederum einen Eintrag in *Kammon gyôki* zur genannten Geistererscheinung, Ôei 21, heran. Dieser Argumentation folgt auch Nishino Haruo, in „Nô no sakugeki wo megutte – Nue no baai“, in: *Nihon bungaku shiyô* Nr.38, Dezember 1987: 5.

Auftritts-Rezitativ des *shite* ohne Autorenangabe angeführt ist,<sup>9</sup> andererseits textimmanente Indizien massiv dafür sprechen. Auch die vorsichtigsten Nô-Historiker reihen das Spiel ohne Ausnahme unter die wenigen sicher attributierbaren Nô-Stücke Zeamis ein.<sup>10</sup>

Der Stoff bot einen exzellenten Prätext für ein lautes, spektakulär-vordergründiges Dämonenspiel mit *saru-tobide*-Maske (Affengesicht, mit hervorquellenden Augäpfeln) und Großtrommelbegleitung, wie sie in der Schule von Zeamis Vorfahren gern aufgeführt und vom Publikum goutiert wurden.<sup>11</sup> Doch Zeami verschmäht bühnenwirksames Dämonentum. Er hat nie ein Hehl aus seiner Abneigung gegen dämonische Rollen gemacht, die er sogar aus seiner Schule verbannt wissen will. Schon in *Fûshikaden* stellt er Rachegeister und Bessenseitsdämonen (*onryô* bzw. *tsukemono*) den echten Höllendämonen (*meido no oni*) gegenüber, wobei er den ersteren deutlich den Vorzug gibt,<sup>12</sup> und läßt auch später keine Gelegenheit aus, um für den „sanften, minutiösen Stil“ einzutreten, bei dem „die Erscheinung dämonisch, das Herz jedoch menschlich“ sei.<sup>13</sup> Er beteuert sogar (entgegen anderslautenden Aussagen seiner Zeitgenossen), selbst niemals Dämonen-Rollen geübt zu haben.<sup>14</sup>

Tatsächlich ist die Zahl seiner Dämonen-Stücke gering. Neben *Ukai*<sup>15</sup>, das den Geist eines sündigen Kormoranfischers auf die Bühne bringt, und *Nomori*, fallen nur noch der Rachegeist des verliebten Gärtners aus *Koi no omoni* und die liebeskranke Ehefrau in *Kinuta* in diese Kategorie, zu der evt. noch die Seelen der Liebenden in *Nishikigi* hinzuzurechnen wären.

Mehr noch, diese Gestalten sind geradezu untypisch: Keiner ist ein Dämon im gängigen Sinn, d.h. ein numinoses Wesen in bedrohlicher Gestalt, eine Inkarnation des Bösen. Vielmehr tragen sie alle schwer an ihrer unbewältigten

9 Der erste Vers, *Kanashiki kana ya* und der Nô-Titel erscheinen in *Goon*. Vgl. Omote Akira und Katô Shûichi, Hrsg., *Zeami, Zenchiku*, (Nihon shisô taikai 24) (hiernach ZZ) 1974/79: 211. Bei anderen Autoren gibt Zeamis Musiktraktat *Goon* gewöhnlich den Namen an, z.B. „mein verstorbener Vater“, „Komparu [Gon-no-kami]“, „Motomasa“ (Zeamis ältester Sohn) usw. Daher ist die musikalische Gestaltung von *Nue* (und mit größter Wahrscheinlichkeit auch die literarische) Zeami zuzuschreiben.

10 Yokomichi und Omote, 1960; Itô Masayoshi, 1988; Iwanami kôza, *Nô no sakusha to saku-hin*, 1987 u.a.

11 In *Fûshikaden* vermerkt Zeami die Rolle des Dämonen als Spezialität des Yamato sarugaku, zu der die Truppe seines Vaters Kanami gehörte: *kore, kotosara Yamato no mono nari*. ZZ: 25.

12 ZZ: 25f. und 56f. Die Eintönigkeit des Dämonischen erscheint ihm unvereinbar mit dem Desiderat des „Interessanten“ (*omoshiroshi*).

13 Vgl. seine Erörterungen zum Stil *saidôfu* 碎動風, z.B. in *Nikyoku santai*: „*Katachi wa oni naredomo, kokoro wa hito naru...*“ ZZ: 128.

14 So berichtet sein Sohn Motoyoshi in *Sarugaku dangi*. ZZ: 261. Derselbe lobt aber Zeamis Spiel in der Dämonenrolle in *Ukai* (Der Kormoranfischer). ZZ: 265.

15 *Ukai* basiert auf einem älteren Nô, das Zeami in wesentlichen Punkten bearbeitet hat. Übrigens verwendet *Nue* fast ohne Abweichung den Dialog *waki – ai* aus diesem Stück (Szene 2, erster Teil).

Vergangenheit – gequälte, in die eigenen Triebe und Leidenschaften verstrickte Wesen. Denn für Zeami hat nur die Dämonie als psychischer Wahn, als Zwangsvorstellung (in dostojewskischem Sinn *avant la lettre*) eine Daseinsberechtigung im Theater.

Im Gegensatz zu ihnen ist Nue ein echter *meido no oni*. Und macht trotzdem keine Ausnahme. Denn Zeami wählt zwar als Vorlage des Stücks die Legende von der Erlegung der Chimäre durch Minamoto Yorimasa, erzählt in *Heike monogatari*, *Nue no koto*<sup>16</sup>, übernimmt sie wortgetreu ins Nô (in der *kuri-sashikuse*-Sequenz, Höhepunkt des ersten Teils bzw. im ebenso wichtigen *chûnoriji* des zweiten), doch im Aufbau des Spiels erfährt die Dämonensage eine merkwürdige Verfremdung.

Die Vorlage im *Heike* hat die Form einer zweiteiligen Parabel: Eine erste Episode ist der Heldentat des Bogenschützen Yorimasa gewidmet, dem es gelingt, die Chimäre, die des Kaisers Erkrankung verursacht, mit dem ersten Pfeilschuß zu erlegen. Die zweite Episode preist Yorimasa als begnadeten Dichter, der aus dem Stegreif ein gelungenes Antwortgedicht auf einen Oberstollen des Fujiwara-Kanzlers verfaßt. Hier ist offensichtlich eine Illustration des Ideals mittelalterlichen Rittertums intendiert, das auf der Beherrschung der zwei Schwesterkünste, *bun* und *bu*, gründet.<sup>17</sup>

In dieser Form hätte die Legende einen geeigneten Ausgangspunkt für ein Kriegerstück ergeben (*shura nô*, Spiele von den unbesänftigten Totengeistern gefallener Recken). Tatsächlich behält Zeami, sensibel für die Stimmung seiner Vorlagen, eine starke *shura*-Färbung im Nô, und zwar im Vortrag der *Heike*-Episode. Doch gilt sein Interesse keineswegs Yorimasa. (Jenem widmet er ein anderes Nô, das bezeichnenderweise nicht den strahlenden Schützen und Dichter besingt, sondern – ein Beweis für die Anziehungskraft der gescheiterten Helden, der „nobility of failure“, von der Ivan Morris so überzeugend sprach – den letztlich glücklosen Krieger Yorimasa bei seinem Selbstmord auf dem Schlachtfeld.)<sup>18</sup> In *Nue* dagegen kommt Minamoto no Yorimasa als *dramatis persona* überhaupt nicht vor.<sup>19</sup> Im Zentrum steht hier das besiegte Monster, noch genauer: dessen Leid, über das die Quelle kein Wort verliert.

Einen Anhaltspunkt für die Entwicklung seiner *Nue*-Version findet Zeami in der eher unscheinbaren Schlußbemerkung der *Heike*-Legende: „Also steck-

16 *Heike monogatari* Kap.4, NKBT 32: 324ff. und 326f. Es ist nicht die einzige Stelle in *HM*, die vom Monster handelt. Darüberhinaus erscheint *Nue* auch in Kap. 1: 135f. und, erneut als Gegner Yorimasas, in einem ähnlichen Szenario, *ibid*: 328f.

17 Deutlich ist diese Intention im *Jikkishô* ausgedrückt, wo der *Nue*-Episode folgende Sentenz vorangestellt ist: „Bei unserem Hofe [i.e. In Japan] trennt man die zwei Wege der Lettern und der Waffen[kunst und macht sie zum] rechten und linken Flügel [eines einzigen Leibes]“. Cf. *Kokushi taikai* 18: 168.

18 Zeami *shura nô Yorimasa*, NKBT 40: 257–273.

19 Mit der *Nue*-Legende befaßt sich übrigens ein weiteres Nô-Spiel, das von der Kongô- und der Kita-Schule aufgeführt wird: *Genzai nue*, mit Yorimasa als *waki* und *Nue* als (stummem) *shite* II (Autor unbekannt). Des weiteren existiert ein Mibu kyôgen zum Thema.

ten sie den Leib jenes Untiers in einen Einbaum [*utsuobune*] und ließen ihn [auf den Fluß] treiben.“<sup>20</sup> Der Fluß, auf dem die Nachtuhle ausgesetzt wurde, heißt Yodogawa, und Zeami wählt als Ort der Nô-Handlung dessen Mündung ins Meer. Dort liegt angeblich ein *nuezuka* (Grab des Nue)<sup>21</sup>, nahe beim berühmten Dorf Ashiya, ein *utamakura*.

Der Ortsname selbst wirkt im Nô themenbildend, da sich der Autor an normativen Assoziationen der *renga*-Rhetorik orientiert. So spielt das zentrale Gedicht im ersten Teil des Nô (in *honkadori*-Manier in den Text eingeflochten) auf den Ort an: Es ist das Lied der Salzbrennerinnen bei Ashiya (nach *Ise monogatari* 87). Der schilfbewachsene, einsame Meeresstrand liefert die symbolträchtige Kulisse für die unheimliche Begegnung im Stück. Aus dem im *Heike* beiläufig erwähnten Bild des im Wasser treibenden Einbaums mit dem Untier darin entsteht aber im Nô eine übergreifende Vision, die das ganze Spiel thematisch-atmosphärisch prägt.

Bei Zeami kommt der Totengeist der Nachtuhle in Gestalt eines düsteren Bootsmanns (*shite*, der Protagonist) in einem Einbaum über das Meer nach Ashiya herantrieben. Hier trifft er auf den Wandermönch, (*waki*, der Deuteragonist), dem er sein Leid klagt und den er um ein unterstützendes Gebet für seine Erlösung ersucht (das bekannte buddhistische Erlösungsszenario vieler Traumspiele, *mugen nô*).

Der Einbaum aber (*utsuobune*), in der Klage des Bootsmanns obsessiv wiederkehrend, wächst allmählich zum Leitmotiv des Spiels heran (zum *tôitsu imeji*, um den von Yokomichi Mario geprägten Begriff zu verwenden.) Merkwürdigerweise hat Zeami außerhalb dieses Nô das Wort *utsuobune* in seinem ganzen Schaffen nie wieder erwähnt.<sup>22</sup> Mit einer einzigen, bezeichnenden Ausnahme: Wenn er in *Fûshikaden* die Legende von Hata no Kokatsu, dem sagenumwobenen Vorfahren der *sarugaku*-Kunst erzählt. Jener soll am Ende seines Lebens, nachdem er die „sechshundsechzig Spiele“ den Menschen überliefert hatte, in einen Einbaum gestiegen und bei Naniwa (nahe dem Ort, an dem das Nô spielt!) auf das Westmeer hinausgetrieben sein. Er soll dann auf der anderen Seite des Golfs, in Harima wieder aufgetaucht sein, diesmal als dämonisches Wesen bar jeder menschlichen Züge (*katachi ningen ni kawareri*), um die Küstenbewohner mit Besessenheit zu plagen und Wunder zu wirken (*shonin ni*

20 NKBT: 327. Eine andere Variante des HM (das sog. *Okumurakebon*) setzt: „und ließen ihn auf dem westlichen Meer treiben“ (*nishi no umi e zo nagasarekeru*). Cf. Shimazu Tadao, „Sakuhin kenkyû: Nue“ in: *Kanze*, März 1985: 22.

21 Das *Yôkyoku shûyôshô* 謡曲拾葉抄 (frühe Edo-Zeit) erwähnt das legendäre Grab des Nue. Cf. Shimazu op.cit.: 26. Ob diese Legende nicht etwa selbst auf das Nô-Spiel zurückgeht, bleibt ungewiß.

22 Laut den zwei Wortverzeichnissen, zu den Repertoire-Nô (Ôtani Tokuzô, Hrsg., *Yôkyoku nihyaku gojûbanshû sakuin*, T. 1978) bzw. zu ZZ (Nakamura Itaru, Hrsg., *Zeami densho yôgo sakuin*, T. 1985).

*tsukitatarite kizui wo nasu*). Und nur nachdem ihn die Menschen zum „Großen Wilden Lichtgott“ ernannten, soll er schließlich zur Ruhe gekommen sein.<sup>23</sup>

Kokatus Einbaum ist offensichtlich ein Totengefährte (das der Künstler und Magier für seine letzte Fahrt aussucht), wie jene, die auch in einigen Regionen Japans bei Bestattungsriten nicht unbekannt waren. Es erinnert auch an das Gefährte der magischen Seelenreise des Schamanen (Kokatsu war wohl in weitem Sinne ein solcher).<sup>24</sup> Aber zugleich ist dieser Einbaum das Boot der irrenden Totenseelen, von denen es im japanischen Volksglauben heißt, daß sie in regelmäßigen Abständen aus dem Jenseits über das Meer herantreiben, um die Menschen heimzusuchen.<sup>25</sup> Dieses unheimliche, numinose Gefährte aus dem Reich der Finsternis (*meido*) wird im Bild des *Nue*-Geisterboots beschwört.

Doch eine weitere Konnotation des *utsuobune* rückt im *Nô* in den Vordergrund. In der Umschreibung des Begriffs im *Vocabolario* der Portugiesen (auch wenn dieser sprachgeschichtlich einen späteren Zeitpunkt widerspiegelt) liest man bei *vtcuuobune*, „ein Boot, indem man einen Menschen einsperrt, um ihn verschwinden zu lassen“; dann, in einem weiteren Eintrag, *Vtcuuobune*, „Einbaum, in den man jemanden einsperrt, um ihn auf den Meeresgrund zu versenken“.<sup>26</sup> Die Portugiesen deuteten das *utsuobune* als Mittel zur Beseitigung Unerwünschter, als Vehikel der Ausgestoßenen.

Diese Valenz nimmt Zeamis Text auf: Der Einbaum, das schwimmende Gefängnis, fungiert als Metapher der ausgesperrten, vergessenen Totenseele – als innere Gestalt des Monsterwesens *Nue*. Die Gruselgeschichte vom Vogelgespenst ist im *Nô* einer Elegie der Einsamkeit gewichen, die sich in den Elementen einer finsternen Meereslandschaft artikuliert.

Der düstere Bootsmann bezeichnet sich selbst wiederholt als hohlen (*utsuo*) Einbaum (*utsuobune*), gebeutelt (*utsu*) von Wogen des Weinens (*namida no nami no utsuobune*), zwischen Traum und Wirklichkeit schwebend (*utsutsu ka yume ka*) – Zeami spielt im Dialog die lautlichen Assoziationen des Wortes durch.

Noch mehr: Die Imago des Einbaums wird in einer Reihe von analogen Bildern vielfach variiert. Der Fangkorb mit dem Vogel darin (ein schwimmendes Nest, das im ersten Gesang des *shite* und im letzten Chorgesang in verändertem Kontext auftaucht); der schwebende Balken der Schildkröte aus der Parabel des Lotos-Sutra; das versunkene Holzstück, modernd am Meeresboden (*umoregi*),

23 *Fûshikaden* Kap. IV, ZZ: 39.

24 Vgl. Mircea Eliade, *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris 1951: 319ff.

25 Zu *utsuobune* aus völkerkundlicher bzw. religiöser Sicht vgl. Yanagita Kunio, *Utsuobune no hanashi*, YKZ IX: 168–87. Eine synoptische Darstellung und weitere bibliographische Hinweise in Klaus Anton: *Miwa – der heilige Trank*. Wiesbaden: Stuttgart 1988: 122–124, sowie ders., *Der weiße Hase von Inaba*, 1982: 160ff.

26 Cf. *Vocabulario da Lingoa de Japam* (1604), Faksimile-Ausgabe Iwanami, T. 1960.

ein im Vokabular der Nô-Spiele später klischeehaft verwendeter Begriff;<sup>27</sup> das „verlassene Boot“ (*suteobune*) als das sich der falsche Seemann bezeichnet; das Boot der Knaben und Mädchen, verdammt zur vergeblichen Suche nach der Insel der Glückseligkeit; das dreizackige Eichblatt der Wahrsager, dessen Schwimmen oder Sinken als Omen gilt – diese Bilder beherrschen den Dialog des Bootsmanns mit dem Wandermönch (Szenen 3–4 bzw. 7 des ersten Teils).

Passiv wie die leblosen Objekte im Wasser, zur Inertie des Dinglichen verdammt, erscheint die Totenseele in ihrem sinnlosen Irren in der öden Jenseitslandschaft – eine Illustration der buddhistischen These von der Vergeblichkeit allen Daseins. In der von magischer Monotonie geprägten Meereslandschaft mit den ziellos treibenden bootähnlichen Objekten ereignet sich ein Drama der Verlassenheit. Im toten Monster erkennt Zeami schließlich ein Sinnbild der *conditio humana* schlechthin. Die ambivalente Landschaft, zwischen Wirklichkeit und Vision schwankend, wird selbst zur übergreifenden Metapher des Leidens an der Existenz.

In ihren antithetischen Termini – Schweben und Sinken, Finsternis der Gewässer und hell scheinender Mond (des Wahren, *shinnyo no tsuki*, übrigens wiederum ein bootähnliches Gefährt) – kommt die buddhistische Dimension des Stückes zum Tragen. Die Klage des Bootsmanns, seine Beichte und die kathartisch wirkende Wiederholung des einst Erlebten sind vorgegebene Etappen eines Erlösungsszenarios, in das der Wandermönch als Helfer mit seinen Gebeten eingreift. Doch anders als in den meisten Traumspielen, bleibt die Befreiung der Totenseele ungewiß: Das Stück endet in einer zweideutigen Vision des sinkenden Geistergefährts, das mit dem untergehenden Mond im Meer verschwindet. Kehrt Nue unerlöst an den Ort seiner Verdammnis zurück?

Vor diesem elegischen Hintergrund hebt sich die kompakt vorgetragene *Heike*-Sage, vom finsternen Bootsmann im ersten Teil rezitiert (6. Szene) bzw. vom dämonischen Nue im Tanz des zweiten Teils heraufbeschworen (10. Szene) mit seinem heldenhaften Ton deutlich ab: Es bleiben dies eigenständige „Nummern“, ins Spiel eingebaute „Erzählkunst“ (*katari-gei*). Dabei setzt Zeami den Rollentausch als wirksames Bühnenmittel ein: Der Geist des toten Monsters preist die heldenhafte Tat seines Besiegers. Die *Heike*-Sage erfährt durch den Filter der fernen Erinnerung bzw. des Standpunktwechsels eine doppelte Verfremdung. Aus diesem Stilbruch lebt das Stück. Unwillkürlich wird man an Zeamis sooft wiederholte Forderung nach dem „unerwartet Neuen“ und Interessanten (*mezurashi, omoshiroshi*) erinnert, das ihm als höchstes Gebot für das Ereignis der „Blüte“ (in unseren Termini für das Gelingen der Aufführung) galt.

Denn trotz der Beschwörung seiner Gruseltaten erscheint dieser Dämon gerade in der Dimension des Bösen deffizient, ein allzu diesseitig-menschlich Leidender. Zeami fand wohl in der grotesken, aus disparaten tierischen Teilen

27 *Umorigi* kommt in den Nô *Nishikigi*, *Sotoba Komachi*, *Fujito*, *Oshio*, *Hachinoki*, *Yorimasa*, *Matsumushi*, *Eguchi* u. a. in ähnlichem Sinn vor. Vgl. Ôtani Tokuzô, op. cit.

zusammengeflackten Monstergestalt, eben das Zerrbild der gequälten Seele, von der sein Nô handelt.

### Zur Übersetzung

Vorlage der deutschen Version ist die bisher neueste Ausgabe des Nô-Spiels in Itô Masayoshi (Hg.), *Yôkyokushû* III, (Serie Shinchô Nihon koten shûsei) Tôkyô 1988: 43–51. Sie basiert auf einem früh-edozeitlichen Text der Kanze-Schule, dem sogenannten *Kôetsu utaibon*.

Das Intermezzo (*ai-kyôgen*) daselbst verwendet eine Blockdruckausgabe von *ai*-Texten aus dem Jahr Kan'ei 2 (1632). Die zweite Szene, erster Teil (in obiger Ausgabe nicht enthalten), verwendet den Text in Omote Akira und Yokomichi Mario (Hg.), *Yôkyokushû* I, NKBT 40: 304–305. Auch die Numerierung der Szenen folgt dieser Textausgabe.

Eine in Texten des Repertoires ausgelassene Gesangabfolge: *sashi*, *-sage*-; *ageuta* (Szene 3) wurde nach einer edozeitlichen Version der *shimogakari*-Richtung wieder eingefügt, da sie höchstwahrscheinlich von Zeami stammt und für die Diskussion der poetischen Rhetorik des Spiels aufschlußreich ist. Übersetzt nach Tanaka Makoto (Hg.), *Yôkyokushû* II, (Nihon koten zenshû), Shinchôsha 1957: 14., auf dem sog. *Kurumayabon* der frühen Edo-Zeit basierend. Bei der Erstellung der Fußnoten sowie des einleitenden Kommentars wurden, zusätzlich zur ausführlichen Ausgabe von Itô Masayoshi, folgende kommentierte Ausgaben herangezogen: Sanari Kentarô (Hg.), *Yôkyoku taikan*, T. 1931: 2377–2392; Koyama Hiroshi, Satô Kikuo und Satô Ken'ichirô (Hg.), *Yôkyokushû* II, (Nihon koten bungaku zenshû), Shôgakukan 1975: 392–403.

Zwei englische Übersetzungen des Nô sind, mit kritischer Distanz, zur Kenntnis genommen worden: die wortmächtige Nachdichtung von Royall Tyler (in: *Granny Mountains, A Cycle of Nô Plays*, Cornell University East Asia Papers, Ithaca, New York 1978) sowie die Übertragung von Kenneth Yasuda (in: *Masterworks of the Nô Theater*, Bloomington 1989), letztere allerdings erst nach Abschluß der vorliegenden Übersetzung. Beide verwenden ältere Ausgaben des Textes und sind vornehmlich für den allgemeinen Leser bestimmt.

Hingegen ist die deutsche Fassung auf die philologische und dramaturgische Durchleuchtung des Textes hin ausgerichtet. Die Übersetzerin nimmt alle dadurch entstehenden Nachteile bewußt in Kauf.