

Predigtballade – Novelle¹ – Film

Die Geschichte *Sanshō dayū* aus Sicht der transmedialen Erzähltheorie²

Heidi Buck-Albulet (Tübingen)

Die Geschichte *Sanshō dayū* erzählt von einer Familie im Japan der späten Heian-Zeit, die durch tragische Umstände auseinander gerissen wird. Der Titel ist zugleich der Name einer der Figuren, eines grausamen Grundherren, dessen Anwesen einer der zentralen Schauplätze ist. Im Folgenden werden die Anfänge dieser Geschichte referiert, wie sie in vier verschiedenen Medien umgesetzt werden: *Sanshō dayū* さんせう大夫 als sogenannte „Predigtballade“ (*sekkyōbushi* 説経節) in einer Textfassung aus dem Jahre 1639, die Novelle *Sanshō dayū* 山椒大夫 von Mori Ōgai 森鷗外 (1862–1922) aus dem Jahre 1915, der gleichnamige Film von Mizoguchi Kenji 溝口 健二 (1898–1956) aus dem Jahre 1954, der auf Mori Ōgais Novelle basiert, und schließlich das Anime *Anju to Zushiōmaru*³ 安寿と厨子王丸 aus dem Jahre 1961. Mein Augenmerk wird darauf liegen, wie die Geschichte in den verschiedenen Gattungen bzw. Medien erzählt wird, wie sie sich dabei verändert und ob es möglicherweise Veränderungen gibt, die das jeweilige Medium selbst erzwingt, ermöglicht oder fördert. Damit greife ich Fragestellungen auf, die im Forschungsfeld der transmedialen Erzähltheorie bearbeitet werden, beschränke mich aber darauf, diese Fragestellungen am Beispiel *Sanshō dayū* zu exemplifizieren.

1. *Sanshō dayū* als Predigtballade

Herr Iwaki, Gouverneur der Provinz Ōshū, wurde wegen Ungehorsams in die Provinz Tsukushi nach Kyūshū verbannt. Die Tochter Anju und der Sohn Tsu-

1 „Novelle“ wird hier lediglich im Sinne einer kürzeren Prosaerzählung, d.h. synonym zu „Kurzgeschichte“ verstanden.

2 Die Autorin ist wissenschaftliche Angestellte am Asien-Orient-Institut in Tübingen im Rahmen des Margarete-von-Wrangell-Habilitationsprogrammes. Dieses Projekt ist somit gefördert aus dem Europäischen Sozialfonds in Baden-Württemberg. Katō Yumiko danke ich für gute Ratschläge und Kawase Yasufumi für Hilfe bei der Literaturbeschaffung. Die Autorin arbeitet gerade an einer Übersetzung des *sekkyōbushi*, in Zusammenarbeit mit Roger Braun, Henning Schlinkmann, Tim Schierbaum und Okamatsu Yoshika.

3 Der Name des Protagonisten Zushiōmaru wird in der Predigtballade entweder Tsushiōmaru つし王丸 oder ohne das für Knaben häufige Namenssuffix – *maru* („rund“) – Tsushiō つし王 geschrieben.

shiōmaru machen sich mit ihrer Mutter und der Dienerin Uwataki auf den Weg zur Hauptstadt, wohl um die Begnadigung zu erbitten. Auf ihrer Reise kommen sie am Strand von Naoi in der Provinz Echigo vorbei. Da dort Sklavenhändler ihr Unwesen treiben, ist das Unterbringen von Reisenden verboten. Also nächtigen sie unter einer Brücke und geraten so erst recht in die Fänge des Menschenhändlers Yamaoka Dayû. Dieser rät der Gruppe, auf dem Seeweg weiterzureisen. Er bringt die Familie mit dem Boot aufs Meer und verkauft dort die Kinder getrennt von Mutter und Dienerin an zwei weitere Menschenhändler. Die Dienerin Uwataki stürzt sich voll Verzweiflung ins Meer; die Mutter wird nach Hokkaidô verkauft, wo man ihr die Sehnen durchschneidet und ihr eine Arbeit als „Vogelscheuche“ zuweist.

Die Kinder landen als Sklaven auf dem Anwesen des grausamen Sanshō Dayû, wo ihnen harte und ungewohnte Arbeiten aufgebürdet werden. Tsushiōmaru muss Reisig schneiden, Anju Meerwasser schöpfen. Angesichts ihres Leids beschließen die Kinder, gemeinsam Selbstmord zu begehen. An dieser Stelle taucht ein weiteres Mädchen auf, nämlich Kohagi aus Ise, eine Figur aus einem anderen *sekkyōbushi*-Stück, die hier einen „Gastauftritt“ hat. Kohagi verhindert den Selbstmord. Anju will nun ihren Bruder überreden, alleine zu fliehen. Das hört Saburō, einer der Söhne des Sanshō Dayû, der noch grausamer ist als sein Vater. Saburō bestraft die Kinder, indem er beide brandmarkt. Anschließend will er sie verhungern lassen, doch ein weiterer Sohn, der barmherzige Jirō, bringt ihnen heimlich zu essen. Erneut werden sie – diesmal gemeinsam – zur Fronarbeit geschickt. Ein weiteres Mal überredet Anju ihren Bruder zu fliehen. In den Bergen, wo sie sich verabschieden, übergibt sie ihm eine Statuette des Bodhisattva Jizō, die sie um den Hals getragen hatte. Bei der Übergabe stellen die Kinder fest, dass die Wundmale von der Brandmarkung aus ihren Gesichtern verschwunden sind: Jizō hat diese Brandmale als Körperstellvertreter auf sich übertragen. Tsushiōmaru flieht. Anju kehrt alleine in das Anwesen des Sanshō Dayû zurück ...

1.1 Das Medium *sekkyōbushi*

Der Ausdruck *sekkyōbushi* setzt sich zusammen aus den Wörtern *sekkyō* (説経 oder 説教) „Predigt“ und *fushi* 節 („Rhythmus“, „Melodie“, „Metrum“) und bedeutet wörtlich in etwa „Predigt mit Melodie“ oder „Predigt mit Rhythmus“. Es ist eine ursprünglich im Mittelalter von Vaganten vorgetragene Rezitationskunst, die, wie der Name andeutet, ihren Ursprung in der buddhistischen Predigt gehabt haben mag. *Sekkyōbushi* gehören in die Gattung *katarimono* („Erzählstücke“), Vortragskünste, „bei denen eine Geschichte (ein *monogatari*) mit Handlung (*suji* 筋) zu musikalischer Begleitung erzählt“⁴ wird. Der Begriff *katarimono* wird jedoch von den Gesangskünsten (*utaimono*) abgegrenzt.

Im 17. Jahrhundert wurden die *sekkyōbushi* mehr und mehr zum Puppenspiel aufgeführt, zunächst zum Marionettentheater (*ayatsuri shibai*). Dies fällt

4 *Nihon kokugo daijiten* 1980, Bd.2:1375.

in eine Zeit, da die Theater begannen, sesshaft zu werden. Es ist also wahrscheinlich, dass die vorliegende Textfassung aus dem Jahre 1639 bereits als Theaterlibretto für das interessierte Publikum verkauft wurde.

Konstitutiv für die Struktur der traditionellen *sekkyōbushi*-Erzählungen ist der sogenannte *honji*-Rahmen. Funktion dieses Rahmens ist es, den Urgrund (*honji* 本地), d. h. die frühere Inkarnation einer Gottheit, zu erläutern, in diesem Falle den Urgrund des sogenannten „Jizō mit dem Eisenbrandmal“ (*Kanayaki Jizō* 金焼地藏), und diesen einem der Protagonisten zuzuweisen. Der Text steht also in der Tradition der *honjidan* 本地譚 („Ursprungserzählungen“)⁵, einer Textgattung, in der die Geschichte einer Figur erzählt wird, welche als die ursprüngliche Inkarnation (*honji* „Urgrund“) einer Gottheit gilt.⁶ Die Erzählung setzt mit folgenden Worten ein:

Dies ist die Geschichte, die wir euch jetzt erzählen. Das Land, wo sie sich zutrug, das war die Provinz Tango. Wir erzählen euch das Wichtigste und tun kund den erlauchten Urgrund (*gohonchi*) des Jizō mit dem Eisenbrandmal. Auch dieser nämlich war einstmals ein Mensch. Fragt man, welcher Mensch dieser erlauchte Urgrund war, so war es der *hangan* von Iwaki, Herr Masauji, und die Provinz, welcher er als General vorstand, das war die Provinz Ōshū.⁷ Manch Schlimmes ist ihm widerfahren. Der Herr Masauji nämlich wurde wegen seiner Widerspenstigkeit zum Tempel Anrakuji in der Provinz Tsukushi⁸ verbannt, und er machte sich große Sorgen.⁹

Eingeleitet wird der Text durch eine explizite Ansprache des Erzählers an das Publikum. Wer oder was ist der Erzähler? Da wir den Text nur über das Medium der Schrift, also das Libretto, vorliegen haben, können wir gemäß der modernen Erzähltheorie den Erzähler als abstrakte Instanz im Text begreifen. Zugleich wissen wir aber, dass dies ein performativer Text war, ein Text, der so oder ähnlich vokal aufgeführt wurde, und zwar von einem Erzähler (*katarite*) als Menschmedium. Der soeben zitierte „Erzählanfang“ (*kataridashi*) ruft nicht nur die Vorstellung eines mittelalterlichen Erzählers hervor, sondern auch dessen Mittlerfunktion wird deutlich: Hier spricht, wie Iwasaki Takeo kommentierte, jemand mit der Autorität dessen, der Kenntnis von wundersamen Ereignissen in fernen Gegenden hat.¹⁰ Nirgendwo sonst zeitigt der Medienwechsel vom Erzähltext zum Theaterlibretto so offensichtliche Konsequenzen: In den späteren Fassungen – bereits wenige Jahrzehnte später – werden die „Erzählanfänge“ völlig anders gestaltet, die Erinnerung an das Vagantendasein der früheren

5 Vgl. KIMURA (o.J.).

6 In der Textfassung in MUROKI 1977, der im Weiteren gefolgt wird, fehlen die ersten Seiten, sie wurden durch eine andere Textfassung aus dem Jahr 1657 (in SHINODA / SAKAGUCHI 1999) ergänzt.

7 Anderer Name für Mutsu bzw. Michinoku, ein Gebiet, das die heutigen Präfekturen Iwate, Aomori, Miyagi, Fukushima und einen Teil von Akita umfasst.

8 Provinz auf dem Gebiet der heutigen Präfektur Fukuoka.

9 In MUROKI 1977: 81.

10 IWASAKI 1973: 11.

Künstler verblasst, der lokale Bezug und die *honji*-Rahmen gehen verloren.¹¹ Auch Exklamationen wie „Ach, wie traurig!“ (*ara itawashi ya*) oder „Oh weh, Herr Tsushiô!“ (*ara itawashiya Tsushiô-dono*) sind als Relikte der ursprünglich performativen Kunst zu sehen. Im Rhythmus von sieben bzw. fünf Moren gehalten, lassen sich diese für die *sekkyôbushi* typischen Idiome als rezeptionsleitende und textstrukturierende emotionale Markierer auffassen, deren Funktion im Kontext der ursprünglichen Erzählsituation in einer *face to face*-Kommunikation mit dem Publikum gesehen werden muss. Und schließlich lassen sich Erzählerkommentare, mit denen Szenen- und Ortswechsel angekündigt werden, ebenfalls auf die Erzählsituation zurückführen.¹²

Der Text selbst ist in drei Teile gegliedert.¹³ Eine weitere Unterteilung in kleinere Textabschnitte ergibt sich durch Randglossen, mit denen die jeweilige Art des Vortrags bezeichnet wird. Fünf solcher Rezitationsweisen lassen sich in diesem Text unterscheiden: *kotoba*, *fushi*, *tsume*, *kudoki* und *fushikudoki*. Es ist an dieser Stelle nicht möglich, genauer darauf einzugehen, welche Art des Vortrags hiermit jeweils bezeichnet wird.¹⁴ Das Libretto erlaubt uns lediglich, Beobachtungen über die narratologische Funktion anzustellen. So wird die Mehrzahl der *fushi*-Abschnitte mit Exklamationsmarkern eingeleitet, und der einzige *kudoki*-Abschnitt befindet sich an zentraler Stelle vor einem *tsume*-Abschnitt, der einen dramatischen Höhepunkt im Text markiert – gemeint ist hier weniger ein narratologischer als ein rezitativer Höhepunkt, der es dem Vortragenden erlaubt, sein Können zu zeigen. Mit insgesamt 30 Textabschnitten ist *kotoba* am häufigsten vertreten, gefolgt von *fushi* mit 23 Textabschnitten, *tsume* mit 23 Textabschnitten und schließlich *kudoki* und *fushikudoki* mit jeweils einem Textabschnitt. Wenn sich auch über die mit diesen Termini bezeichneten Rezitationsweisen nichts Genaueres sagen lässt, so ist doch sicher, dass sie mit der

11 IWASAKI 1973:11. SHINODA / SAKAGUCHI (1999) legen ihrer Ausgabe denselben Text zugrunde wie MUROKI (1977), allerdings ergänzen sie den Erzählanfang aus einem *sôshi*-Heft, also einem Text, der für das Lesen konzipiert war. Dort fehlt die explizite Ansprache an das Publikum.

12 Meist in der Form „Wir verlassen einstweilen diese Szene“ (... *wo sateoki*). Susan Matisoff vergleicht diese Erzähltechnik mit dem Kommentar „meanwhile back at the ranch“ in Westernfilmen (MATISOFF 1992:235).

13 Spätere Textfassungen anderer Künstler übernehmen eine Fünf- bzw. Sechsteilung, eine Anlehnung an die Form des *jôri*.

14 Es ist schwierig zu rekonstruieren, welche konkrete Bedeutung diese Termini in den *sekkyôbushi* haben. In den verschiedenen Rezitations- und Gesangskünsten bezeichnen sie jeweils sehr unterschiedliche Vortragsweisen. Daher hier nur folgende vorläufige Überlegungen: *kotoba* („Wort“) könnte einen „gesprochenen“ oder „deklamierten“ Vortrag meinen, *fushi* („Melodie“, „melodische Abschnitte“) auf einen höheren Grad an Musikalität verweisen, wofür ich die Übersetzung „Rezitativ“ vorschlage, *tsume* auf dramatische Höhepunkte (im *kôwaka* z.B. mit erhöhtem Tempo vorgetragen); *kudoki* (*kudoku* bedeutet wörtlich etwa: „umständlich erklären“, „inständig bitten“) könnte eine Vortragsweise (eventuell Stimmmlage) meinen, die für dramatische oder traurige Szenen eingesetzt wird, und *fushikudoki* könnte bedeuten, dass der *kudoki*-Vortrag mit musikalischen Elementen (Gesang, Begleitung durch ein Instrument) kombiniert wird (vgl. HIRANO 2004).

emotionalen und dramatischen Intensität der Erzählabschnitte korrespondieren und eine rezeptionsleitende Funktion erfüllen.

2. *Sanshō dayū* als Novelle

Die Geschichte setzt ein mit der Beschreibung einer Reise. Eine vierköpfige Gruppe ist unterwegs von Kasuga in Echigo¹⁵ nach Imazu¹⁶. Der Grund der Reise wird, durch den Mund des Mädchens, nur angedeutet: „Wenn wir nur schnell da wären, wo der Vater ist“ (*hayaku otōsama no irassharu tokoro he ikitai wa ne*).¹⁷

Wie schon im *sekkyōbushi* nächtigt die Gruppe unter einer Brücke, und auch hier kommt der Sklavenhändler Yamaoka Dayū und lockt die Gruppe in sein Haus. Im Haus des Yamaoka Dayū wird rückblickend ein Teil der Vorgeschichte der Familie aufgerollt. So erfährt der Leser, dass der Vater nach Tsukushi aufgebrochen und seither nicht zurückgekehrt sei. Auch in der Novelle überredet Yamaoka Dayū die Gruppe, den Seeweg zu nehmen. Auch hier verkauft er die Kinder sowie Mutter und Dienerin jeweils an zwei andere Sklavenhändler, Miyazaki no Saburō und Sado no Jirō. Und auch hier begeht Uwataki Selbstmord, indem sie vom Boot ins Wasser springt.

Die Kinder werden an Sanshō Dayū verkauft. In einer Rückblende wird berichtet, dass Sanshō Dayū ursprünglich drei Söhne gehabt habe, der älteste aber davongelaufen sei, als er seinen Vater einen Sklaven habe brandmarken sehen. Auf diese Weise wird das Motiv „Grausamkeit“ des Sanshō Dayū in den Plot eingeführt. Wie im *sekkyōbushi* wird Zushiōmaru zum Reisischneiden geschickt, Anju zum Schöpfen von Salzwasser. Während Anju im *sekkyōbushi* fremde Frauen zu Hilfe kommen, führt Mori Ōgai bereits hier die Figur der Kohagi aus Ise ein. Die Rolle des barmherzigen Sohnes geht in der Novelle an Jirō: Er hört, wie die Kinder über ihre Eltern reden und gibt ihnen zu verstehen, dass ein Fluchtversuch erst in einigen Jahren aussichtsreich sein würde. Ein anderes Mal belauscht der dritte Sohn Saburō das Gespräch der Kinder. Er droht ihnen daraufhin die Brandmarkung an.

Diese wird jedoch, anders als im *sekkyōbushi*, in eine Traumszene verlagert. Beide Kinder träumen gleichzeitig denselben Traum: Sie werden von Saburō im Beisein des Sanshō Dayū gebrandmarkt. Das plötzliche wundersame Verschwinden der Wundmale ist ebenfalls Teil des Traumes. Auch hier ist ein Amulett (*mamori honzon*) des Jizō beteiligt.¹⁸ Nach dem Erwachen untersuchen die Kinder die Statuette und entdecken ein kreuzförmiges Mal auf deren

15 Heute ein Teil der Präfektur Niigata.

16 In der heutigen Präfektur Shiga.

17 MORI 1974a: 319; vgl. auch MORI 1960: 64 (deutsche Übersetzung).

18 Die deutsche Übersetzung macht an dieser Stelle daraus einen Amida. Auch im Film wird es später eine Amida-Statuette sein. Hier handelt es sich aber um ein Versehen des Übersetzers, denn bei der ersten Erwähnung des Amuletts ist auch im deutschen Text noch von Jizō die Rede (MORI 1960: 74 und 86–87).

Stirn. Das Wunder, das die Statuette des Jizô im *sekkyôbushi* vollbringt, indem sie als „Körperstellvertreter“ die Male übernimmt, ist so in der Novelle auf ein Minimum reduziert. Der Traum ist ein Wendepunkt in der Novelle. Er löst in Anju eine neue Entwicklung aus, die darauf hinausläuft, dass sie ihren Bruder zur alleinigen Flucht überredet.

2.1 Das Medium „Novelle“

Mori Ôgai hat eigener Aussage zufolge zunächst daran gedacht, die Legende von *Sanshō dayū* in Form eines Einakters zu bearbeiten, entschied sich jedoch letztlich für die Form der Novelle. Veröffentlicht wurde sie 1915 in der Zeitschrift *Chūō kōron*. Aufgrund ihres sprachlichen Minimalismus bei gleichzeitiger Präzision der Darstellung, der „apollinischen Erzählhaltung“,¹⁹ des distanzierten und gerade dadurch emotionale Tiefe und Intensität herstellenden Stils, gilt sie als sein Meisterwerk.

Im Detail auf gattungstheoretische Probleme von Novelle, Kurzgeschichte oder *short story* einzugehen – japanische Kommentare bezeichnen den Text als *shōsetsu* („Erzählung“) oder *tanpen* („kurzes Stück“) – ist wenig sinnvoll, da das einzige Gattungskriterium, auf das sich die Literaturtheorie bislang einigen konnte, die narrative Kürze, rhetorisch gesprochen die *brevitas* ist.²⁰ Es liegt auf der Hand, dass diese Kürze eine andere narrative Ausgestaltung des Stoffes verlangt.

Der Erzähler des *sekkyôbushi* führt sein Publikum mittels einer Einleitung, die Prolepse (Rekapitulation davor liegender Ereignisse) und Analepse (Vornahme späterer Ereignisse) enthält, ins Geschehen ein. Die Verbannung des Vaters ist im *sekkyôbushi* nicht eigentlich Teil des Plots, sondern der Prolepse. Demgegenüber taucht Mori Ôgais Novelle *in medias res* ins Geschehen ein und liefert die näheren Umstände sukzessive in Form von Rückblenden. Während im *sekkyôbushi* die Figuren typisiert bleiben und weder ihr Alter je ganz deutlich wird,²¹ noch, wie viel Zeit zwischen den Ereignissen liegt, finden sich in der Novelle präzise Zeit- und Altersangaben, und zwar gleich zu Beginn des Textes: „Eine Mutter, deren Alter kaum über 30 Jahr sein mochte, mit zwei Kindern, einem 12jährigen Knaben und einem 14jährigen Mädchen (...)“.²² Anders als im *sekkyôbushi*, wo der buddhistische Gehalt sowohl hinsichtlich des Plots als auch der Motivik noch sehr präsent ist, sind buddhistische Elemente in der Novelle sehr sparsam gesetzt. Und sie offenbaren, wo sie auftreten, eher ein kritisches Verhältnis des Erzählers zum Buddhismus. So weist beispielsweise ein buddhistischer Rosenkranz den Sklavenhändler Yamaoka

19 Mori Ôgai in seinem Essay „Geschichte, wie sie ist und Geschichte vernachlässigt“ (*Rekishī sono mama to rekishibanare*), nach MORI 1974b: 320; vgl. auch MORI 1991: 182.

20 Die Novelle gilt dementsprechend auch als Text „mittlerer Länge“. Ich verwende den Ausdruck Novelle gleichbedeutend mit „Kurzgeschichte“.

21 Nur einmal äußert sich das *sekkyôbushi* explizit zum Alter von Anju.

22 MORI 1974a: 203; MORI 1960: 63 (deutsche Übersetzung).

Dayû als falschen Frommen aus;²³ dem Menschenhändler Sado no Jirô wird ein buddhistisches Sprichwort in den Mund gelegt: „Das Schiff der Allgüte ist's, das man besteigt; das Paradies ist's, wo man ankommt. Der Priester des Tempels Rengebuji²⁴ soll das gesagt haben“ (*noru fune wa guzei no fune, tsuku wa onaji kanokishi to Rengebuji no oshô ga iu tagena*).²⁵

Während im *sekkyôbushi* Szenenwechsel vom Erzähler angekündigt werden, muss in der Novelle ein solcher Szenenwechsel nicht eigens gekennzeichnet werden. Und schließlich tritt anstelle des iterativen Erzählens im *sekkyôbushi* durch die Kürze bedingt das singulative Erzählen der Novelle.

3. *Sanshō dayû* als Film

Wie die Novelle, so beginnt auch der Film von Mizoguchi Kenji²⁶ mit der Darstellung der Reise. Wir sehen Zushiômaru unbeschwert auf einem Baumstamm hüpfen. Er fragt seine Mutter, warum sein Vater nach Tsukushi verbannt wurde.

In einer Rückblende, die mit Überblendtechnik eingeleitet wird, wird diese Frage beantwortet. Die Szene stellt eine tumultartige Versammlung dar. Die Untertanen des Gouverneurs Iwaki wehren sich gegen dessen Verbannung. Der Grund für die Verbannung ist, dass dieser sich wegen einer Hungersnot geweigert hatte, seine Untertanen als Soldaten zur Verfügung zu stellen. Hier im Film ist, anders als in den beiden zuvor erläuterten „Erzählungen“, der Gouverneur Iwaki ein aktiv beteiligtes Mitglied des Figurenpersonals. Aus seinem Mund kommt das Leitmotiv des Filmes, das später von Zushiômaru wiederholt wird: „Der Mensch ist nicht Mensch ohne ein mitleidiges Herz. Bist du auch hart zu dir selbst, sei barmherzig mit anderen. Die Menschen sind als Gleiche geboren. Sie haben das gleiche Recht auf Glück“ (*Jihi no kokoro wo ushinatte wa ningen dewa nai. Onore wo semete mo hito ni wa nasake wo kakeyo. Hito wa hitoshiku kono yo ni umarete kita mono da. Shiawase ni hedate ga ate ii hazu wa nai*).

Auch im Film muss die Familie im Freien übernachten, weil es keine Unterkünfte gibt. Anders als im *sekkyôbushi* und in der Novelle rastet die Gruppe nicht unter einer Brücke, sondern unter einem provisorisch errichteten Strohzelt, ein Motiv, das im weiteren Verlauf des Filmes nochmals aufgegriffen wird. Die Figur des Sklavenhändlers Yamaoka Dayû ist im Film durch eine Frau, eine Nonne, ersetzt. Die Übergabe an die Menschenhändler und die Trennung der Kinder von Mutter und Dienerin ist äußerst dramatisch gestaltet. Und anders als im *sekkyôbushi* und in der Novelle begeht die Dienerin Uwataki auf hoher See nicht Selbstmord, sondern ertrinkt beim Handgemenge mit dem Steuermann. Auf dem Hof des Sanshō Dayû ist es der Sohn Tarô, dem die Rolle des Barmherzigen bzw. desjenigen mit einem sozialen Gewissen zufällt. Er ist derjenige,

23 Vgl. MORI 1960: 68.

24 Ein Tempel der Shingon-Schule in der heutigen Präfektur Niigata.

25 MORI 1974a: 207; MORI 1960: 74 (deutsche Übersetzung).

26 Das Drehbuch stammt von Yoda Yoshikata (1909–1991) und Yahiro Fuji (1904–1986).

der das Gespräch mit den Kindern sucht und ihnen rät, mit einem Fluchtversuch zu warten, bis sie älter seien.

Ein neu eingeführtes Narratem ist ein Besuch eines kaiserlichen Beamten aus der Hauptstadt bei Sanshō Dayū. Dadurch wird deutlich, wofür die Sklaven ausgebeutet werden: Sanshō Dayū ist der beste Gutsverwalter und Steuerzahler seiner Majestät des Kaisers. Angewidert verlässt Tarō den Hof seines Vaters. Damit variiert der Film ein Narratem aus der Novelle. Gebrandmarkt werden im Film nicht die Kinder, sondern eine andere Sklavin, die versucht hatte, zu fliehen. Das Motiv des Körperstellvertreters der Statuette, welche die Wundmale von der Brandmarkung auf sich nimmt, entfällt somit ersatzlos. Kohagi ist im Film ein Bauernmädchen von der Insel Sadō, die in einem Lied andeutet, was aus der Mutter geworden ist. Nachdem Tarō das Gut verlassen hat, schiebt der Film einen Zeitsprung von zehn Jahren ein. Zushiōmaru ist, wie aus der englischen Untertitelung des Films hervorgeht, bei seiner Flucht 23 Jahre alt.²⁷

3.1 Das Medium „Film“

Wie erzählt ein Film? Wurde dem Film anfangs unterstellt, im Gegensatz zu dem durch einen Erzähler vermittelten literarischen Werk eher ein „unmittelbares Medium“ zu sein,²⁸ so darf heute als *opinio communis* gelten, dass auch die Gestaltungsmittel des Films – *mise en scène*, Montage, Ton und Musik – „Instrumente der Mittelbarkeit“²⁹ darstellen. Jedoch: „Film is the medium that provides the closest realistic match to our unmediated sensory perception of the world.“³⁰ Ein Film erzählt nicht nur, er zeigt.

Im *sekkyōbushi* wird konsequent linear erzählt. Rückblenden auf Vergangenes, etwa in einer Figurenrede, wiederholen fast ausschließlich bereits Erzähltes. Alles andere hätte wohl die Zuhörer überfordert. In der Novelle *Sanshō dayū* und auch im Film dagegen dienen Rückblenden dem sukzessiven Nachtrag von Hintergrundinformationen, wobei die Novelle solche Rückblenden sowohl als Erzählerkommentar als auch in der Figurenrede einsetzt. Im Akt des Lesens ist die Verarbeitung dieser Informationen unproblematisch. In Mizoguchis Film wird durch Überblendtechnik zu Szenen übergeleitet, die zeitlich der Haupthandlung vorausgehen und die Ursachen nachtragen, welche die Handlungs- und Ereignisketten ausgelöst haben. Musikalische und visuelle Leitmotive strukturieren die Handlung des Films und übernehmen die Funktion von Voraus- und Rückdeutungen.

Als Gesamtkunstwerk integriert der Film die meisten anderen Kunstformen.³¹ Spezifisch filmisch sind hingegen Kameraführung, Schnitt und Monta-

27 Der Film selbst arbeitet hier, wie ich noch zeigen werde, nur mit symbolisch-visuellen Mitteln, die genaue Zeitangabe ist eine Präzisierung nur in der bearbeiteten Fassung der DVD für die Zuschauer außerhalb Japans.

28 HURST 1996:50.

29 HURST 1996:61.

30 GRODAL 2005:168.

31 GRODAL 2005:168.

ge.³² Filmnarration speist sich zum Teil aus literarischer und teils aus dramatischer Narration.³³ Die Einführung der Figur des Tarô etwa geschieht nonverbal, durch einen „Auftritt“ wie im Drama, bei dem der Schauspieler nur kurz von rechts nach links bei statischer Kamera durchs Bild läuft.

Das Thema Grausamkeit und das Motiv der Brandmarkung von Flüchtigen werden nicht an den Protagonisten Anju und Zushiômaru gezeigt, sondern anhand anderer Figuren (Sklaven). Verstärkt wird der Eindruck solcher Szenen durch akustische Mittel (Schreie der Opfer aus dem Off) und Mimik der Figuren (betretene Blicke der anderen Sklaven). Lange Einstellungen (*long shots*) stellen „Gewalt, Trauer und Unruhe der Handlung in einen Kontext der Ruhe in der Natur: stille Wasser, ruhiger Himmel, unbewegliche Büsche und nackte Bäume; herrliche Bilder mit hoher Tiefenschärfe.“³⁴ Und nicht zuletzt hat auch die Lichttechnik des Kameramanns rezeptionsleitende Funktion.³⁵

Die Statuette, im *sekkyôbushi* noch ein zentrales Element mit magischer Kraft, büßt im Film weiter an Bedeutung ein: Sie ist nicht mehr als ein Kunstgegenstand, dessen Funktion sich darauf beschränkt, die vornehme Abstammung der Protagonisten zu beweisen.

Sicherlich dem Medium Film ist die Tatsache geschuldet, dass ein größerer Zeitsprung eingeführt wird, laut der englischen Untertitelung in der DVD sind dies zehn Jahre. Der Film selbst ist weniger präzise. Eine statische Einstellung auf Pfeilerfundamente (d.h. Reste eines früheren Gebäudes) dient als Zeitsymbol, ein Motiv, das auch am Anfang des Films eingesetzt wurde, um anzudeuten, dass die Geschichte in einer früheren Epoche spielt – in der Spätphase der Heian-Zeit (794–1185), wie wiederum nur die englische DVD-Untertitelung mitteilt. Diese zeitliche Zäsur dient zum einen dem Austausch der Schauspieler, denn Alter ist wohl eine der größten Herausforderungen im filmischen Erzählen.³⁶ Im *sekkyôbushi* sind Alter wie Zeitangaben vernachlässigte Größen. Und noch in der Novelle konnte Mori Ôgai im weiteren Plot das Alter der Protagonisten unverändert lassen, berichtete aber in seinem Aufsatz „Geschichte, wie sie ist und Geschichte vernachlässigt“, dass er sich sehr wohl Gedanken über die Plausibilität machte.³⁷ Die Plausibilitätsproblematik entsteht im weiteren, hier nicht mehr referierten Geschehen, für das Zushiômaru als Protagonist eigentlich zu jung ist. Während es möglich ist, in der literarischen Erzählung über dieses Problem noch „hinwegzuschreiben“ und hinwegzulesen, kann der Film

32 KANZOG 2001: 16.

33 GRODAL 2005: 168.

34 WOOD (o.J.): 12.

35 ADACHI-RABE 2004: 181–182.

36 Der Film „Der seltsame Fall des Benjamin Button“ aus dem Jahre 2008 zeichnet sich dadurch aus, wie er diese Herausforderung bewältigt: Seine Umsetzung des Alterns, oder in diesem Fall besser „Jüngerns“, geschieht vorwiegend mithilfe von Maske, Licht- und digitaler Technik. Doch selbst dieser Film kommt nicht ganz ohne narratologische Zeitsprünge aus.

37 MORI 1974b: 321; vgl. MORI 1991: 184.

als visuelles Medium diesbezüglich nicht im Unbestimmten bleiben. Das höhere Alter der Figuren im Film macht die weitere Handlung plausibler und ermöglicht es, etwas zu zeigen, was es im *sekkyôbushi* noch nicht gab: eine charakterliche Entwicklung der Figuren. Zushiômaru, der im Film älter ist als Anju, ist inzwischen 23 Jahre alt und durch das Sklavendasein zu einer emotionslosen Person geworden. Als er gebeten wird, einen Flüchtigen zu brandmarken, kommt er dieser Aufforderung ohne weiteres nach und entdeckt seine „gute“ Seite erst später wieder, unmittelbar vor seiner Flucht.

Während Mori Ôgai das Figurenpersonal kompakter bestückte, ist es in Mizoguchis Film sehr viel üppiger mit Figuren in Nebenrollen und Staffagefiguren ausgestattet. Dagegen ist mit Tarô nur ein Sohn des Sanshō Dayû übrig geblieben. Unverkennbar ist die sozialkritische Botschaft des Films. Sie spiegelt die Erfahrung und die politische Einstellung des Regisseurs Mizoguchi Kenji, der neben bitterer Armut in seiner Kindheit noch erleben musste, dass seine eigene Schwester als Geisha verkauft wurde.

4. Das Anime *Anju to Zushiômaru*

Das Anime beginnt mit der Darstellung einer Landschaft und einem anschließenden „Kameraschwenk“ auf das Haus des Herrn Iwaki. Anju spielt Koto in Anwesenheit ihrer Mutter. So wird die Atmosphäre einer in der späten Heian-Zeit auf dem Lande lebenden vornehmen Familie geschaffen.

Der Vater, Herr Iwaki, fällt im Anime einer Intrige zum Opfer. Der Gouverneur von Ôshû namens Onikura 鬼倉 („Dämonenspeicher“) fordert von Iwaki, dass dieser ihm Anju zur Frau gebe. Da Iwaki sich weigert, zündet Onikura einen kaiserlichen Wald an, der im Verwaltungsbereich des Iwaki liegt, und bezichtigt ihn der Tat. Ein halbes Jahr nach der Verbannung des Vaters machen sich die Mutter, die Dienerin und die Kinder auf den Weg zur Hauptstadt. Ausgelöst wird die Reise jedoch durch die überstürzte Flucht vor einem neuerlichen Angriff des Onikura. Das Figurenpersonal ist hier um einige Protagonisten erweitert, die es in den bislang behandelten Adaptationen nicht gab: eine Maus, ein Bärenjunges und ein Hund begleiten die Gruppe. Anthropomorphe, sprechende Tiere spielen eine zentrale Rolle in diesem Anime.

Auch im Anime trifft die Gruppe auf Yamaoka Dayû, der sie an zwei weitere Menschenhändler verkauft. Dieser Handlungsstrang ist insgesamt kompakter. Mutter und Dienerin und die Geschwister und die Tiere werden auf See voneinander getrennt, die Tiere werden betäubt und geraten ebenfalls in Gefangenschaft.

Schwierige Themen wie der Tod einzelner Figuren werden im Anime nicht umgangen, sondern kreativ umgesetzt. Die Dienerin Kikuno fällt ins Wasser und verwandelt sich, nachdem sie ertrunken ist, in eine Meerjungfrau. Fortan taucht sie immer wieder als guter Geist auf, hilft zum Beispiel Anju bei ihrem ersten Versuch, Salz zu schöpfen, und bestraft die Sklavenhändler für ihre Tat, indem sie deren Boot versenkt.

Auch das Figurenpersonal in Sanshō Dayūs Familie erfährt eine neuerliche Veränderung: Es treten wieder zwei Söhne auf. Saburō, der Bösewicht aus dem *sekkyōbushi*, ist im Anime der Gute. Zwischenmenschliche Beziehungen sind deutlicher ausgestaltet. Zwischen Saburō und Anju entwickeln sich zarte Bande, während es zwischen Jirō, der Anju nachstellt, und Saburō einen klassischen Bruderkonflikt inklusive einer Schlägerei gibt.

Auch im Anime ist die Brandmarkung in eine Traumszene verlagert. Eine Buddha-Statuette und das Motiv des Körperstellvertreters ist im Anime nicht aufgenommen, jedoch wird die Statuette durch etwas anderes ersetzt (s.u.). Die Flucht findet nach der Traumszene statt, einen Zeitsprung wie in Mizoguchis Film gibt es nicht.

4.1 Das Medium „Anime“

Auch im Anime verändern sich Plot und Figurenpersonal – nicht zuletzt der besonderen Zielgruppe des Films entsprechend. Das Ausgangsmotiv, das die Handlung in Gang bringt – die Weigerung, Anju dem Provinzherren Onikura zur Frau zu geben –, wird so umgedeutet, dass es von Kindern nachvollzogen werden kann. Menschliche Beziehungen sind generell deutlicher ausgestaltet; bemerkenswert ist indessen, dass ausgerechnet im Anime manche davon durch eine unterschwellige Erotik bestimmt sind, verglichen mit den bislang besprochenen Plots ein Novum. Eine der wichtigsten dramaturgischen Neuerungen ist die Einführung anthropomorpher Tiere ins Figurenpersonal.³⁸ Diese erfüllen wichtige narratologische Funktionen: Sie zeigen durch die Art ihrer Beziehung zu den jeweiligen Figuren an, wer gut und böse ist, sie transportieren Emotionen und nicht zuletzt auch ethische Botschaften, sie bringen durch clowneske Szenen (z.B. eine tollpatschige Maus) einen Hauch Humor in die Geschichte, sie können Inkarnationen Verstorbener sein, und sie haben auch die Funktion, Böses zu bestrafen. So kehrt hier über die Tierfiguren ein buddhistisches Element zurück. Der Plot nimmt gewissermaßen narratologische Elemente aus Erzählgattungen wie Wundergeschichten (*reigendan* 靈驗譚) oder Kausalgeschichten (*innendan* 因縁譚) wieder auf.

Auch das *sekkyōbushi* ist von Tierfiguren bevölkert, fast ausschließlich sind es Vögel. Doch sie sind eher Requisiten mit symbolischer Funktion, die intertextuelle Bezüge herstellen. Ein Schwalbenpärchen im *sekkyōbushi* löst bei Tsushiōmaru die Erkenntnis aus, dass er ohne Vater aufwächst. Ein ähnliches Motiv aus dem Leben des historischen Buddha Siddhartha war ein beliebtes Narratem in der mittelalterlichen Erzählliteratur. Auch Mori Ōgais Novelle und Mizoguchis Film greifen, wenn auch sparsamer, die Vogelmotivik auf.

Das Motiv Grausamkeit wird im Anime ebenfalls zum Teil anhand akustischer Mittel gelöst, etwa durch Schreie aus dem „Off“. Insgesamt enthält das Anime mehr dramatische Szenen wie Flucht, Verfolgung, Waldbrände etc. Das

38 Bezogen auf das Medium Anime sind anthropomorphe Tiere eher ein Traditum westlicher Zeichentrickfilme und zumindest im zeitgenössischen Manga eher unüblich (POITRAS 2008: 48).

Medium ermöglicht die Geschichte in einer Weise zu erzählen, die in einem Film mit realen Schauspielern nur mit hohem Aufwand und hohen Kosten verbunden wäre. Insbesondere die zweite Hälfte des Film weicht deutlich von den bisherigen Plots ab.

5. Narratologie und Medialität

Bislang wurden die Begriffe „Erzählung“ und „Geschichte“ recht undifferenziert gebraucht. Was aber ist eine Geschichte? Was ist eine Erzählung? Was tut man, wenn man erzählt? Wolf Schmid identifiziert zwei Konzepte des Narrativen in der Literaturwissenschaft: Zum einen das kommunikationsorientierte Konzept, welches als Hauptmerkmal erzählender Texte betrachtet, dass sie durch einen Erzähler vermittelt sind.³⁹ Mittelbarkeit, Vermitteltheit durch ein Medium gilt als zentrales „Gattungsmerkmal der Erzählung“⁴⁰ und wäre somit ein Kriterium, anhand dessen sich medienspezifische Erzählprozesse untersuchen ließen.⁴¹ Im hiesigen Kontext reicht das Spektrum vom Menschmedium des *sekkyôbushi* über den impliziten Erzähler in der Novelle bis hin zu gestalterischen Mitteln wie *mise en scène*, Montage, Ton und Musik⁴² und auch Erzählerfiguren und Kommentar in Form von Laufschriften oder Untertiteln, die eine solche Mittelbarkeit herstellen. Das zweite Konzept betrachtet diejenigen Texte als erzählend, die eine temporale Struktur haben und Veränderungen präsentieren.⁴³ Dieses Konzept fokussiert auf die Anordnung des Erzählten, also auf die Art der Darstellung. Nach Wolf Schmid lassen sich beide Konzepte zusammenfassen in einer Formel wie: „Zustandsveränderungen, die von einer vermittelnden Instanz präsentiert werden“.⁴⁴ Ein weiteres Konzept sieht Erzählungen als „phänomenologischen und kognitiven Modus der Selbst- und Welterkenntnis.“⁴⁵

Aus den in diesem Beitrag vorgestellten vier Varianten der Geschichte von Sanshō Dayū ließe sich damit so etwas wie eine Basisgeschichte herausfiltern bzw. unterstellen, dass es unterschiedliche Realisierungen einer Basisgeschichte gibt. In der strukturalistischen Erzähltheorie wird eine solche Basisgeschichte Fabel oder *histoire* genannt. Dieser Terminologie liegt eine binäre Opposition zwischen der Inhalts- und der Ausdrucksseite einer Erzählung zugrunde, wofür es sehr unterschiedliche Bezeichnungen mit durchaus unterschiedlichen Bedeutungen gibt.⁴⁶ Boris Tomasevski unterschied zwischen *fabula* („Gesamtheit der

39 Im Gegensatz zu Vermittlungsprozessen in Drama und Lyrik (SCHMID 2008: 1).

40 STANZEL 1995: 15ff.

41 WOLF (2002:42) unterscheidet unter der Rubrik „Narrative Vermittlungsformen“ u. a. Medien mit und ohne Erzählinstanz.

42 HURST 1996: 61.

43 SCHMID 2008: 2.

44 Vgl. SCHMIDT 2008.

45 Vgl. NÜNNING / NÜNNING 2002: 2.

46 Für eine Übersicht über repräsentative Terminologien siehe MÜLLER-FUNK 2008: 55.

Motive in ihrer logischen, kausal-temporalen Verknüpfung“⁴⁷ und *sujet* („die Gesamtheit derselben Motive in derjenigen Reihenfolge und Verknüpfung, in der sie im Werk vorliegen“). Tzvetan Todorov trennt die Ebene der *histoire* als einer Art Basisgeschichte, die man auch anders erzählen könnte, von der Ebene des *discours*, bei dem es darauf ankommt, wie ein Erzähler diese Geschichte erzählt.⁴⁸ Monika Fludernik unterscheidet ähnlich zwischen der Fabel als Basis und dem Plot, also den jeweils konkreten Handlungs- und Ereignisabfolgen.⁴⁹ Gérard Genette schließlich geht von insgesamt drei Ebenen des französischen Ausdrucks *récit* („Erzählung“) aus: Neben der *histoire* (dem Inhalt) ist dies *narration*, also der Erzählakt, und der *discours*, der Text als Äußerung, also das Produkt des Erzählaktes.⁵⁰

Mori Ôgai hat in seinem Aufsatz „Geschichte, wie sie ist und Geschichte vernachlässigt“, der unmittelbar nach Fertigstellung von *Sanshō dayū* entstand, eine Art Grundgerüst der Legende aufgezeichnet, das man im Sinne der eben vorgestellten Terminologien als eine solche *histoire*/Fabel/*story* auffassen könnte. Ôgai hat ferner ausgeführt, wie und warum er diese Fabel im Einzelnen ausgestaltet und warum er sich welche dichterischen Freiheiten genommen hat. Er hat also, um in der Terminologie zu bleiben, ausgeführt, wie er die Fabel in diesen konkreten *plot* bzw. *discours* der Novelle transformiert hat.⁵¹

In ihren Anfängen orientierte sich die Erzähltheorie an den Wort- und Schriftkünsten, insbesondere dem Roman. Der Filmtheoretiker und Rhetoriker Seymour Chatman gehörte zu den ersten Theoretikern, die sich mit dieser Fixierung nicht abfinden wollten; er erweiterte den Erzählbegriff auf andere Medien. Auch er arbeitet mit einer binären Unterscheidung, nämlich zwischen *story* („abstrakter Inhalt“, „the what of a narrative“) und *discourse* („konkrete Manifestation“, „the way“).⁵² Als *discourse* bezeichnet er „the class of all expressions of a story in whatever medium possible to it“.⁵³

Mittlerweile ist nicht mehr die Frage, ob auch andere Medien als die Wort- und Schriftkünste „erzählen“ können, sondern allenfalls, wie sie dies tun. Damit befasst sich das relativ junge Forschungsfeld der trans- oder intermedialen Erzähltheorie. Ihre Zielsetzung ist, das Narrative nicht mehr anhand einer Gattung, etwa dem Roman, zu bestimmen, sondern als ein vom konkreten Medium unabhängiges Phänomen in den Blick zu nehmen. Es geht dabei nicht mehr um „die Erzählung“ (*narrative*), sondern um das Erzählerische, wobei mit Gerald

47 MARTINEZ/SHEFFEL 2003:22.

48 Er griff damit eine Unterscheidung von Émile Benveniste auf, die jedoch auf den Unterschied zwischen dem Erzählen ohne Sprecherinstanz (*histoire*) und mit Sprecherinstanz (*discourse*) abhob; vgl. MARTINEZ 2003:23.

49 Vgl. FLUDERNIK 2008: 11.

50 Vgl. FLUDERNIK 2008: 10–11.

51 MORI 1974b:320–321.

52 CHATMAN 1980:9.

53 CHATMAN 1980:27.

Prince zwischen *narrativehood* (Kriterien der Narrativität) und *narrativity* (Grad der Narrativität) unterschieden werden kann.⁵⁴

Zu den Fragestellungen, die innerhalb der transmedialen Erzähltheorie diskutiert werden, gehört auch die Frage der Übertragbarkeit einer Geschichte von einem Medium zum anderen. Die Positionen hierzu bewegen sich zwischen zwei Polen: Auf der einen Seite steht die Prämisse, dass es eine von der Darstellungsseite unabhängige *story* gibt, die sich auf andere Medien übertragen lässt: Seymour Chatman nennt dies *transposability* einer Geschichte. Auf der anderen Seite steht die Auffassung, dass eine *story* grundsätzlich nur als mediale Manifestation in Erscheinung tritt und nicht unabhängig von ihr existiert.⁵⁵

Werner Wolf (2002) transzendiert diesen Dualismus mit seinem Konzept des Narrativen als kognitives Schema. Das Narrative ist die Fähigkeit eines Mediums, durch Narreme oder Narrativitätsfaktoren das narrative Schema des Rezipienten zu aktivieren.⁵⁶ Er entwirft ein Schema von Medien, die er auf einer Skala zwischen „genuin narrativ“, „narrationsindizierend“ und „quasi-narrativ“ sowie zwischen dominant verbalen Medien und dominant bildlichen Medien anordnet. Der Film nimmt dabei in jeglicher Hinsicht eine Zwischenstellung ein.⁵⁷ Ein eher rezeptionsorientiertes Verständnis des Erzählens kennzeichnet auch die Begriffsbestimmung in dem Standardwerk *Film Art* von Bordwell und Thompson:

Narration, then, is the process, by which the plot presents story information to the spectator. (...) In any case, the viewer's process of picking up cues, erecting expectations, and constructing an ongoing story out of the plot will be partially shaped by what the narrator tells or does not tell.⁵⁸

In diesem Sinne laufen auch die hier unternommenen Versuche des Vergleichs zwischen den Medien *sekkyôbushi* – Novelle – Film auf eine Bestimmung rezeptionsleitender Strategien hinaus, wenn auch die Ausgangsfrage zunächst die nach einer medienbedingten Änderung im jeweiligen Plot gewesen war. Diese Frage sei abschließend nochmals aufgegriffen. Natürlich ist nicht jede geschilderte Änderung im Plot auf das Medium selbst zurückzuführen. Faktoren wie Autorintention (bei Mizoguchi die Anklage gegen soziale Missstände), der jeweilige historisch-kulturelle Hintergrund, die Zielgruppe des Mediums, Stil- und Gattungskonventionen u. v. m. spielen mit hinein und haben Einfluss auf die Wahl des Mediums.

Zum anderen kommen Variationen auch innerhalb einer Gattung vor. In der Mediävistik wird dieses besonders in der Literatur des Mittelalters auftretende Phänomen der Varianz als *mouveance* oder „Beweglichkeit der Texte“ bezeich-

54 FLUDERNIK 2008:176.

55 Hierfür Barbara Hernstein Smith und Thomas M. Leitch; vgl. MAHNE 2007:14.

56 MAHNE 2007:16. Inhaltliche Narreme sind Ort, Zeit und Figurenpersonal, syntaktische Narreme die Organisation des Erzählten, Chronologie, Kausalität, Teleologie.

57 WOLF 2002:96.

58 BORDWELL / THOMPSON 2001:74 und 75.

net.⁵⁹ Wir haben dasselbe bereits für die Texte der *sekkyôbushi* festgestellt. *Mouveance* ist im Kontext zu einem anderen Verständnis von Autorschaft und dem hohen Anteil anonymer Texte und nicht zuletzt den unterschiedlichen regionalen Bezügen zu sehen. Auch die *sekkyôbushi*-Erzählungen wurden nicht unter dem Namen ihrer Autoren gedruckt, sondern ihrer Rezitatoren, von denen wir nur vermuten können, dass sie auch die Autoren der jeweiligen Textfassung waren.

Indem dieser Beitrag versucht hat, die Medialität einer Geschichte anhand vier verschiedener Medien aus verschiedenen Epochen zu thematisieren, wurden neben der transkulturellen Erzähltheorie auch Forschungsfelder berührt, die gegenwärtig von besonderer Aktualität sind: die historische und die transkulturelle Narratologie.⁶⁰ Die Philologien außereuropäischer Sprachen können hierzu einen substantziellen Beitrag leisten, nicht nur durch die Erschließung außereuropäischer Erzählwerke, sondern auch der Geschichte und Begrifflichkeit der Erzähltheorie in der jeweiligen Kultur.

Literaturverzeichnis

Textquellen

- MORI Ôgai 森鷗外 (³1974a): „Sanshôdayu“ 山椒大夫, in: *Mori Ôgai shû*, Bd. 2 森鷗外集 2 (= Gendai Nihon bungaku taikai; 8). Tôkyô: Chikuma shobô (Erstauflage 1969), S. 203–217.
- MORI Ôgai 森鷗外 1974b: „Rekishi sono mama to rekishibanare“ 歴史其儘と歴史離, in: *Mori Ôgai shû*, Bd. 2 森鷗外集 2 (= Gendai Nihon bungaku taikai; 8). Tôkyô: Chikuma shobô (Erstauflage 1969), S. 319–321.
- „Sanshô dayû“ さんせう太夫 (1977), in: MUROKI Yatarô 室木弥太郎 (Hrsg.): *Sekkyôshû* 説経集 (= Shinchô Nihon koten shûsei; 8). Tôkyô: Shinchôsha.
- „Sanshô dayû“ さんせう太夫 (1977), in: SHINODA Jun'ichi 信多純一 / SAKAGUCHI Hiroyuki 阪口弘之 (Hrsg.): *Kojôruri, sekkyôshû* 古浄瑠璃; 説経集 (= Shin Nihon koten bungaku taikai; 90). Tôkyô: Iwanami

Filme

- Sanshô dayû*. Regie: MIZOGUCHI Kenji 溝口健二. Drehbuch: YAHIRO Fuji 八尋不二 / YODA Yoshikata 依田義賢. (= Eureka Master of Cinema Series; 54/55).
- Anju to Zushiômaru* (1961). Regie: YABUSHITA Taiji 藪下泰司. Drehbuch: TANAKA Sumie. Tôei Animation.

59 Paul Zumthor wandte diesen Begriff erstmals auf die mittelalterliche französische Dichtung an.

60 Aktuelle Forschungsprojekte werden u.a. von dem in Bonn angesiedelten Projekt Narratio aliena und dem Interdisciplinary Center for Narratology in Hamburg durchgeführt.

Sekundärliteratur und Übersetzungen

- ADACHI-RABE, Kayo (2004): „Der Kameramann Miyagawa Kazuo“, in: *Japonica Humboldtiana* 8, S. 177–214.
- BORDWELL, David / Kristin THOMPSON (2001): *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- BUCK-ALBULET, Heidi (2012): „Sprechen, Seufzen, Dichten, Singen: Intermedialitätskonzepte in der klassischen Poetik“, in: HORRES, Robert / Hans Dieter ÖLSCHLÄGER (Hrsg.): *Referate des 12. deutschsprachigen Japanologentages in Bonn 2002*. Bonn: Bier'sche Verlagsanstalt (im Druck).
- CHATMAN, Seymour (1980): *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca [u. a.]: Cornell University Press.
- GRODAL, Torben (2005): „Film Narrative“, in: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. HERMANN, David (Hrsg.). London: Routledge, S. 168–172.
- FLUDERNIK, Monika (2008): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. 2. Auflage. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- HERMANN, David ([o. J.]): „Cognitive narratology“, in: *The living handbook of narratology*. http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Cognitive_Narratology [letzter Zugriff am 17.08.2010].
- HIRANO, Kenji (2004): „Beziehungen zwischen Sprache und Musik im Katarimono“, in: Robert GÜNTHER / Heinz-Dieter REESE (Hrsg.): *Japans traditionelle Musik aus der Sicht japanischer Musikologen*. Wilhelmshaven: Noetzel, S. 57–71.
- HURST, Matthias (1996): *Erzählsituationen in Literatur und Film: ein Modell zur vergleichenden Analyse von literarischen Texten und filmischen Adaptionen*. Tübingen: Niemeyer.
- IWASAKI Takeo 岩崎武夫 (1973): *Sanshō dayū kō* さんせう太夫考. Tōkyō: Heibonsha.
- KANZOG, Klaus (2001): *Grundkurs Filmrhetorik*. München: diskurs film Verlag.
- KIMURA Junji 木村純二 ([o. J.]): *Nihon chūsei no ningenkan ni kansuru ikkōsatsu. Sekkyōbushi wo megutte* 日本中世の人間観に関する一考察 『説経節』をめぐって. http://www.sal.tohoku.ac.jp/philosophy/TPS/taikai/54yoshi_kimura.html [letzter Zugriff am 15.07.2010].
- MAHNE, Nicole (2007): *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- MARTINEZ, Matías / Michael SCHEFFEL (2007): *Einführung in die Erzähltheorie*. 7. Auflage. München: C. H. Beck.

- MATISOFF, Susan (1992): „Holly Horrors. The Sermon-Ballads of Medieval and Early Modern Japan“, in: James H. SANFORD / William R. LAFLEUR / MASATOSHI Nagatomi (Hrsg.): *Flowing Traces. Buddhism in The Literary and Visual Arts of Japan*. Princeton: Princeton University Press, S. 234–261.
- MIZUKAMI Tsutomu 水上勉 (1999): *Sekkyôbushi wo yomu* 説経節を読む. Tôkyô: Iwanami.
- MORI, Ôgai [Ogai Mori] (1960): *Das Geschlecht der Abe. Sanshodayû*. Übers. von Kenji Koike. Tôkyô: Japanisch-Deutsche Gesellschaft e. V.
- MORI, Ôgai (1991): *The Historical Fiction of Mori Ôgai*. David DILWORTH / J. Thomas RIMER (Hrsg.). Honolulu: University of Hawaii Press.
- MÜLLER-FUNK, Wolfgang (2008): *Die Kultur und ihre Narrative: eine Einführung*. 2., überarb. u. erw. Auflage. Wien u. a.: Springer.
- MUROKI Yatarô 室木弥太郎 (1977): „Kaidai“, in: MUROKI Yatarô (Hrsg.): *Sekkyôshû* 説経集 (= Shinchô Nihon koten shûsei; 8). Tôkyô: Shinchôsha.
- Nihon kokugo daijiten* (1980): 10 Bde. Tôkyô: Shôgakukan.
- NÜNNING, Vera / Ansgar NÜNNING (2002): „Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie“, in: NÜNNING, Vera / Ansgar NÜNNING (Hrsg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: WTV, S. 23–87.
- POITRAS, Gilles (2008): „Contemporary Anime in Japanese Pop Culture“, in: MACWILLIAMS, Mark W. (Hrsg.): *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk u. a.: Sharpe, S. 48–67.
- PRINCE, Gerald (1982): *Narratology: the Form and Functioning of Narrative*. Berlin [u. a.]: Mouton.
- SCHMID, Wolf (2008): *Elemente der Narratologie* (= Narratologia / Contributions to Narrative Theory / Beiträge zur Erzähltheorie; 8). Berlin: de Gruyter.
- WOOD, Robin ([o. J.]): „Mizoguchi: The Ghost Princess and the Seaweed Gatherer“, in: *Beiheft zum Film-Set Sanshō dayû & Gionbanashi*, S. 7–25 (= Eureka Master of Cinema Series; 54/55).
- WOLF, Werner (2002): „Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie“, in: NÜNNING, Vera / Ansgar NÜNNING (Hrsg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: WTV, S. 23–87.
- ZUMTHOR, Paul (1990): *Einführung in die mündliche Dichtung*. Berlin: Akademie-Verlag.