

Japan Forum



Das monatliche
Informationsblatt
des Japanischen
Generalkonsulats

Vol. 101 / Aug. 2003

WER in der japanischen Literatur schmökert, stößt bereits frühzeitig auf Geister, Gespenster und ähnliche Kreaturen (*bakemono*). War in der Heian-Zeit (794-1192) die „Palette“ dieser übernatürlichen Wesen bei aller Vielfalt noch halbwegs überschaubar, so



wurde sie im Laufe der Zeit immer umfangreicher, bis im 18. und 19. Jahrhundert eine riesige Zahl derartiger Gestalten die Vorstellungswelt der Bevölkerung

belebte. Im Volksglauben spricht man heutzutage meist von *yūrei*, früher war das Wort *yōkai* gebräuchlich. Man bezeichnet damit sowohl unheimliche Phänomene (Naturerscheinungen, Geräusche, etc.) als auch deren visuelle Verkörperung als furchteinflößendes Ungeheuer oder seltsames Geschöpf, dem man merkwürdige, unbegreifliche Ereignisse zuschrieb, um sie besser erfassen und damit erklären zu können.

OBWOHL *yōkai* und *yūrei* oft synonym verwendet werden, haben sie genau genommen unterschiedliche Bedeutung: Mit *yūrei* ist die Seele einer konkreten Person gemeint, die eines gewaltsamen oder unnatürlichen Todes gestorben ist und nicht zur Ruhe kommt, so dass sie sich aus Rache oder anderer emotionaler Verbundenheit bei bestimmten Menschen blicken lässt. Hingegen repräsentieren *yōkai* gewöhnlich nicht eine bestimmte Person, sondern sind an einen speziellen Ort oder Zeitraum gebunden. Es sind Monster, Kobolde oder andere übernatürliche Erscheinungen, die meist in der Abenddämmerung auftauchen; wer dann unterwegs ist, kann das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen.

ALLE diese Wesen verfügen über besondere Kräfte, die sie keineswegs immer zum Wohle der Menschen einsetzen. Dies empfand man in früheren Zeiten besonders deutlich und war daher unermüdlich damit beschäftigt, sich gegen den Einfluss bedrohlicher Mächte durch Amulette, Zaubermittel und magische Praktiken zu schützen, von denen manche sich bis heute erhalten haben, z.B. das Bohnenstreuen zur Dämonenvertreibung an Setsubun (3. Februar) unter dem Motto „Glück ins Haus, Dämonen hinaus“ (*oni wa soto, fuku wa uchi*).



BESONDERS gefürchtet war einst die Gottheit der Seuchen und Krankheiten (*yakubyōgami*), die man durch rituelle Zeremonien zu

Liebe JF-Leserinnen und -Leser,

wer glaubt heutzutage an Geister? Selbstverständlich niemand! Doch zeugen auch in Japan - wie in vielen anderen Ländern - Märchen und Geistergeschichten davon, dass man einst von der Existenz seltsamer, gespenstischer, ja sogar bössartiger Wesen ausging, die mit den Menschen ihren Schabernack treiben, sie in Angst und Schrecken versetzen oder sogar töten konnten. Zur leicht gruseligen „Abkühlung“ im heißen Sommer wollen wir Ihnen im Folgenden ein klein wenig darüber erzählen.

Kobolde, Geister und Dämonen

besänftigen suchte. Ab dem 13. Jahrhundert stellte man sie häufig als alten, weißhaarigen Mann in roten Gewändern oder als Frau mit verunstaltetem Riesengesicht dar - ein Beispiel dafür, dass man sich bemühte, Unheilvolles durch Personifizierung greifbar zu machen. Man platzierte am Hauseingang Talismane oder Puppen mit abschreckenden Gesichtern, um dieser Gottheit den Eintritt in die Wohnung zu verwehren; mancherorts wiederum lud man den *yakubyōgami* bewusst an Neujahr für eine Nacht nach Hause ein, um ihn für die nächsten 12 Monate wohlwollend zu stimmen.

NATÜRLICH wurde besonders streng darauf geachtet, den heiligen Bezirk des Kaiserpalastes in Kyōto vor üblen Einflüssen zu schützen. Dazu mussten die Wachen u.a. in regelmäßigen Abständen an ihren Bogensehen zupfen, da dies böse Geister fernhalten sollte. Hatten die Geister jedoch bereits von einem Menschen Besitz ergriffen, wurde er krank, konnte sogar daran sterben, so dass es Zeit wurde, den Teufelsaustreiber oder Geisterbeschwörer zu rufen, um mit schamanistischen Riten gegen den unerwünschten Eindringling vorzugehen. Häufig übernahm diese Rolle des „Exorzisten“ ein buddhistischer Geistlicher, obwohl die Vorstellung der Besessenheit dem Volksglauben und nicht der buddhistischen Lehre entspringt. In Japan hatten sich jedoch in der Heian-Zeit die verschiedenen religiösen Vorstellungen eng miteinander verwoben, und die damaligen Menschen empfanden die Vermischung und Ausweitung der Zuständigkeiten keineswegs als sonderbar. Die Hofdame Sei Shōnagon (Ende 10. Jh.) beschreibt in ihrem „Kopfkissenbuch“ (*Makura no sōshi*) voller Bewunderung, wie es einem buddhistischen Priester gelingt, durch die Rezitation von Sutren und durch Beschwörungsformeln die unheilvollen Mächte von der Befallenen auf das Medium, ein junges Mädchen, zu übertragen und die Kranke dadurch zu heilen.

LANGE Zeit glaubte man, Füchse (*kitsune*) - seltener auch Dachse (*tanuki*) oder sogar Hunde - würden in Menschen eindringen und sie „verhexen“. In manchen Gegenden herrschte sogar die Ansicht, eine derartige Besessenheit sei wie Erbgut in einigen Familien vertreten und werde von Generation zu Generation weitergegeben. Als weitere Ursache der Besessenheit kamen herumirrende Geister (*mononoke*) in Frage, die sich entweder in Zeiten großer emotionaler Belastung oder nach dem Tod vom eigenen Körper lösen und eine andere Person heimsuchen können. Bekanntestes Beispiel hierfür ist die Geschichte der Dame Rokujō aus Murasaki Shikibus *Genji monogatari* („Geschichte des Prinzen

Genji“, um 1000): Rasend vor Eifersucht, macht sie bereits zu Lebzeiten anderen Geliebten Genjis das Dasein zur Hölle. Doch damit nicht genug: Nach ihrem Tod verfolgt sie ihre unglücklichen Rivalinnen weiterhin mit ihrem Hass und tötet mehrere von ihnen. Bei Genjis Lieblingsgemahlin Murasaki schließlich, die ebenfalls in höchster Gefahr schwebt, vermag der herbeigerufene buddhistische Priester den Rachegeist zu vertreiben.

IN Japan verfügen Füchse, gelegentlich auch Dachse, über die Fähigkeit, menschliche Gestalt anzunehmen - eine Vorstellung, die wir bereits in China finden. Allerdings muss ein Fuchs lange üben und ein gewisses Alter erreichen, bis diese Verwandlung auch richtig funktioniert; ist ein Fuchslein noch nicht so weit, läuft es Gefahr, bei einem Fehlversuch erlappt zu werden, wie es YOSHIDA Kenkō (ca. 1283 - ca. 1352) in seinem *Tsurezuregusa* („Allerlei aus Mußbestunden“, um 1330) beschreibt. Der erfahrene Fuchs präsentiert sich gern als verführerische Frau, und es gibt manche Geschichten, die davon erzählen, wie sich Männer von der Schönheit einer solchen Fuchsdame betören lassen, diese heiraten und vielleicht sogar Kinder mit ihr haben, ehe sie durch Zufall die wahre Natur der holden Gattin entdecken. Wenn ein Fuchs sich in eine andere Gestalt verwandelt, taucht im Wald oder in sumpfigen Gebieten angeblich ein goldenes oder orangefarbenes Licht auf, das als „Fuchsfeuer“ (*kitsune-bi*) bezeichnet wird und bei Dunkelheit Reisende in die Irre führen kann. Unerklärliches nächtliches Trommeln hingegen nennt man *tanuki-bayashi* („Dachs-Begleitung“); es soll daher rühren, dass Dachse auf ihren großen Bauch oder Hoden schlagen.



EINE wichtige Gruppe innerhalb der Geisterwelt sind die Dämonen (*oni*), die uns häufig in der japanischen Kunst, in Märchen und Legenden begegnen. Ihr Ursprung liegt vermutlich in China, von dort sollen sie mit der Einführung des Buddhismus nach Japan gelangt sein. Manche Forscher halten sie für widerspenstige Gottheiten (*kami*) bzw. glauben, dass in ihnen die wilden, ungezügelten Kräfte der Natur sichtbar werden; andere deuten sie als Wächter der Hölle, weshalb *oni* im Deutschen gern mit „Teufel“ übersetzt wird, zumal sie - wie diese - Hörner tragen. Zwar menschenähnlich, aber oft pink, rot, blau, grau oder zumindest mit scharlachrotem Gesicht, häufig riesengroß, manchmal mit Flügeln, die allerdings selten zum Fliegen eingesetzt werden, mit drei Augen sowie je drei Klauen pro Hand und Fuß, der auch als Pferdehuf ausge-

bildet sein kann, flößt ein *oni* bereits auf den ersten Blick wenig Vertrauen ein. In der Heian-Zeit wurde er mit dem Geruch von Blut, Gewittern, dunklen Wolken und anderen bedrohlichen Erscheinungen in Verbindung gebracht - ebenfalls ein nicht unbedingt beruhigender Gedanke -, und seine Grausamkeit und Gemeinheit sind fast sprichwörtlich. Er bzw. sie - weibliche *oni* gibt es selbstverständlich ebenfalls - liebt es, Menschen zu entführen, doch da Intelligenz nicht unbedingt zu den größten Stärken eines *oni* gehört, gelingt es seiner Beute immer wieder, ihn zu überlisten und so der brenzligen Situation zu entkommen



ALLERDINGS würde man den *oni* Unrecht tun, wenn man sie grundsätzlich als boshaft abstempelte. Denn sie können auch Schutzfunktion übernehmen, und so marschieren bei manchen Festen (*matsuri*) ein als *oni* verkleideter Mann an der Spitze des Festzuges, um böse Geister abzuwehren. Und im bekannten Märchen *Kobutori jisan* („Der Alte mit dem Geschwulst“) sind es *oni*, die den guten alten Mann von seiner Verunstaltung befreien und stattdessen seinen bösen Nachbarn damit ausstatten - ob Letzteres absichtlich geschah oder die *oni* die beiden Greise einfach miteinander verwechselt haben, ist nicht ganz klar.

In einer anderen Version der gleichen Erzählung übernehmen *tengu* die Rolle der *oni*. Sie werden wie die Berghexe (*yamanba*) oft zu den Berggeistern (*yama no kami*) gerechnet, gelten manchmal als Abkömmlinge des Sturmgottes Susano, des Bruders der Sonnengöttin Amaterasu, und sollen in den Bergen auf hohen Kiefern zu Hause sein. Man kann einen *tengu* gut an seiner überlangen Nase oder seinem imposanten Schnabel sowie an Flügeln erkennen, er ist also halb Mensch, halb Vogel, und dementsprechend schlüpft er in Kleinschnitzereien manchmal gerade aus einem Ei; gelegentlich wird er auch als alter, langnasiger, rotgesichtiger Mann mit weißen Haaren und einem Federfächer dargestellt, der wie ein Bergasket (*yama-bushi*) gekleidet ist.

DEM Buddhismus stehen *tengu* allerdings eher feindselig gegenüber. In der mittelalterlichen Literatur wird häufig geschildert, wie sie sich buddhistische Priester schnappen und an Bäume hängen, ihnen schlechte Eigenschaften wie Stolz und Gier eingeben oder als köstliche Mahlzeit getarnten Kot vorsetzen. Sie sind Meister der Illusion und für ihre dämonischen Kräfte berüchtigt. Sie gelten als Kindesentführer und werden - neben Füchsen und manch anderen Geistern - für das plötzliche Verschwinden von Personen verantwortlich gemacht (*kamikakushi*). Einst pflegte dann die ganze Dorfgemeinschaft unter Glockengeläut und Trommeln die Umgebung abzusuchen, und meist tauchten die Vermissten nach wenigen Tagen wieder auf. Denn böse sind *tengu* gewöhnlich nicht, eher mutwillig und voller Schadenfreude. Gern spielen sie den Menschen Streiche, über die sie sich köstlich amü-



sieren - lautes, furchteinflößendes Gelächter in einsamen Waldgedenden trägt daher die Bezeichnung *tengu-warai* („Tengu-Lachen“); ihr Humor endet allerdings schlagartig, sobald sie selber zum Gegenstand eines Schabernacks werden. Daneben sind sie exzellente Schwertkämpfer und sollen Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), einen der großen Helden des Gempei-Krieges zwischen den beiden großen Clans der Genji/Minamoto und Heike/Taira, in der Kampfkunst unterrichtet haben; sie können als wohlwärtige Beschützer auftreten und ihrem Schützling übernatürliche Kräfte verleihen.

AUCH vom *kappa*, einem affenähnlichen Wasserkobold von der Größe eines Zwölfjährigen, wird behauptet, dass er Fähigkeiten an die Menschen weitergegeben habe, vor allem chirurgische Techniken, die Generationen von Medizinern zugute gekommen sein sollen. *Kappa* leben im Wasser bzw. in Wassernähe; ihr schlüpfrieger, mit blaugrünen Schuppen bedeckter Körper riecht nach Fisch, sie tragen eine Bob-Frisur, haben Schwimmhäute an Händen und Füßen und auf dem Kopf eine mit Wasser gefüllte schüsselartige Vertiefung. Anderorts werden sie - wie *tengu* - mit Schnabel und Flügeln dargestellt oder ähneln einer Schildkröte oder einem Otter. Sie können ihre Arme und Beine unabhängig voneinander drehen, lieben Sumō und essen gern Gurken; daher heißt es, man könne sie sich dadurch gewogen machen, wenn man mit dem eigenen Namen beschriftete Gurken zu ihrer Besänftigung ins Wasser werfe.



KAPPA sind intelligenter als *oni*, haben jedoch ein großes Handicap: Wenn sie das Wasser, das sich in ihrer Kopfkühle befindet, verschütten, verlieren sie sofort ihre übernatürlichen Kräfte und sind ihrem Gegenüber hilflos ausgeliefert. Daher muss ein Mensch, der einem *kappa* begegnet, alles versuchen, um den *kappa* dazu zu bringen, seinen Kopf so zu bewegen, dass das Wasser herausfließt, denn dies ist seine einzige Chance, die Oberhand zu gewinnen und dem *kappa* ein Versprechen abzurufen. In dieser Hinsicht ist der Wassergeist vorbildlich, denn er pflegt seine Zusicherung eisern zu halten, wie in vielen Geschichten berichtet wird. Generell bevorzugt er es allerdings, Menschen und Tiere zu jagen, sie unter Wasser zu ziehen und ihnen Blut auszusaugen oder Frauen zu vergewaltigen. Trotz dieser wenig ansprechenden Aktivitäten verhält der *kappa* sich bei Begegnungen sehr entgegenkommend und höflich, auch heißt es, dass er mancherorts beim Reispflanzen und der Bewässerung der Reisfelder hilft. Ähnlich wie der *oni* und der *tengu* ist der *kappa* also nicht grundsätzlich böse.

In seiner Satire *Kappa* (1927) schildert der Schriftsteller AKUTAGAWA Ryunosuke (1892-1927) das Leben dieser Wassergeister als eine Welt mit allerlei großen und kleinen Sorgen wie Diebstahl und Ausbeutung, Selbstmord und Krieg, die

sich jedoch in mancher Hinsicht deutlich von unserem menschlichen Kosmos unterscheidet (z.B. werden Arbeitslose kurzerhand gegessen!). In den Köpfen heute lebender Japaner ist der *kappa* vor allem eine niedliche, froschähnliche Gestalt, die eher zum Lachen reizt als Angst verbreitet.



AUCH im Kabuki-Theater finden wir Geister und Dämonen, die von einer Person Besitz ergreifen oder in die sich ein Mensch aufgrund außergewöhnlicher Erlebnisse verwandeln kann. Eines der bekanntesten Geisterstücke ist *Tōkaidō Yotsuya kaidan* („Die Geistergeschichte von Tōkaidō Yotsuya“, 1825), ein Meisterwerk des TSURUYA Namboku. Es zeigt eindrucksvoll, wie die Heldin Oiwa von ihrem Ehemann durch Gift entstellt und sadistisch misshandelt wird, ehe sie sich schließlich in einen furchterregenden Rachegeist verwandelt und ihren Peiniger in den Wahnsinn treibt - eine Warnung, die sich alle treulosen Gatten unbedingt zu Herzen nehmen sollten.

ZAHLREICHE weitere übernatürliche Gestalten - darunter die Schneefrau (*yukionna*), Berghexen und Berggeister (*yamaotoko*), Einaugmönche (*hitotsumekozō*), Waldschrate (*amano-jaku*) und Dämonen wie *rokurokkubi*, die Dame mit dem schlangentypig ausfahrbaren Hals, bevölkerten über Jahrhunderte die Menschenwelt und jagten ihr Angst und Schrecken ein. Der „moderne“ Mensch hingegen weist den Glauben an Geister gewöhnlich weit von sich. Dennoch begegnen uns Dämonen, Rachegeister und Ungeheuer auch heute noch in Japan, vor allem in Comics (*manga*) und Zeichentrickfilmen (*anime*), die nicht selten auf alten Gespenstergeschichten basieren.



MANCHE der oben nur flüchtig erwähnten Erzählungen wirken auf uns bei hellem Sonnenschein eher kurios als gruselig. Sollten Sie jedoch des Nachts einsam und allein im Walde zwischen düster schwankenden Bäumen unterwegs sein und beim Knacken im Gebüsch unwillkürlich zusammenzucken, wird Ihnen die eine oder andere Story - im Dunkeln in Ihr Ohr gewispert - vielleicht dennoch einen leichten Schauer des Entsetzens den Rücken hinunterjagen - eine Methode, die als *kimodameshi* in Japan noch heute eingesetzt wird, um in drückend heißen Sommernächten für einen Hauch erfrischender Kühle zu sorgen. Für richtige Fans des Gruseligen gibt es seit 19. Juli in Japan eine passende Attraktion mehr: das „Super-Grusel-Labyrinth“ (*Chōsen-ritsu-meikyū*) in dem bekannten Vergnügungspark „Fujikyū Highland“ in Fujiyoshida (Präf. Yamanashi), mit einer Gesamtstrecke von 616 m das längste seiner Art weltweit, das dafür auch einen Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde erhielt. In die 3.300 m² große Anlage sind pro Tag nur 1.500 Besucher zugelassen, damit die erwünschte gespenstisch-schauerliche Stimmung nicht durch Überfüllung getrübt wird.