



Title	GESTALTEN UND QUELLEN DES NÔ
Author(s)	Bohner, Hermann
Citation	大阪外国語大学学報. 1955, 3, p. 79-148
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/80108
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

GESTALTEN UND QUELLEN DES NÔ

Prof. Dr. HERMANN BOHNER

VORBEMERKUNG

Es bedarf kaum des Hinweises, auszusprechen, wie sehr abendländische Nô-Forschung auf den ausgedehnten Arbeiten, Untersuchungen und Urteilen japanischer Nô-Forschung gründet. An dieser Stelle sei besonders Dank gesagt Nogami Toyochirô 野上豊一郎 und seinen zahlreichen Nô-Abhandlungen, seiner kommentierten Nô-Ausgabe in 6 Bänden *Kaichû-yôkyoku-zenshû* 解註謡曲全集 (Tôkyô 1935), Nose Asaji 能勢朝次 und seinem umfangreichen Werke über die Ursprünge des Nô *Nôgaku-genryû-kô* 能楽源流考 (Tôkyô 2. Aufl. 1941), sowie Sanari Kentarô 佐成謙太郎 und seinen Mitarbeitern in der grossen sorgfältigen kommentierten und mit Abhandlungen versehenen Nô-Gesamtausgabe *Yôkyoku-taikwan* 謡曲大観 (5. Aufl. Tôkyô 1942).

Die vorliegende Arbeit ist ein Glied einer Reihe zusammengehöriger Nô- und Seami-Arbeiten des Verfassers, die bislang in den Veröffentlichungen der Deutschen Gesellschaft für Natur- und Völkerkunde Ostasiens (Abkürzung OAG) erschienen. Mit freundlicher Zustimmung der Schriftleitung der Zeitschrift *Gakuhô* der Ôsaka University of Foreign Studies wird der Separatdruck dieser Arbeit vonseiten der OAG in jene Reihe übernommen werden, wofür herzlicher Dank gesagt sei. Wissenschaftliche Zusammenarbeit der beiden Kreise wie vordem bei Veröffentlichung der Übersetzung der ältesten japanischen buddhistischen Legendensammlung *Nippon-Kokugembô-zenaku-Ryôiki* 日本國現報善惡靈異記 (Tôkyô 1934) setzt sich damit fort.

Anmerkung. Abkürzungen: Römische Ziffern kennzeichnen die Nô:

I Erstspiel (*Waki-Nô*)

IV Viertspiel

II Zweitspiel (*Shura-mono*)

V Fünft-, Endspiel

III Drittspiel (*Kazura-mono*)

Sh *Shite*

W *Waki*

Nj *Nochijite*, nachheriger *Shite*

Nw *Nochi-Waki*

(des 2. Teils), meist in Verwandlung,

Nz *Nochizure*

s. siehe, o. oben, u. unten.

Weitere Abkürzungen siehe später!

ERSTER ABSCHNITT: DIE GESTALTEN

Nô, oft das japanische klassische (oder auch: lyrische klassische) Drama genannt, eine Gesamtschöpfung, welche als solche derjenigen der antiken griechischen Dramatik an die Seite gestellt werden mag, ist geschichtlich ein langsam durch die Jahrhunderte der Frühzeit, Asuka-, Nara-, Heian-, Kamakura-Zeit Wachsendes, bis es auf der späten vollen Höhe japanischen Mittelalters, in der Muromachi-Zeit, von den grossen Meistern Kwanami (1333—1384)¹ und seinem ihn noch überragenden Sohn Seami (1363—1443)² aufgegriffen und durch sie recht eigentlich zu dem gemacht und vollendet wird, als welches wir heute Nô kennen. Von diesen Meistern und einigen wenigen kurz zeitlich vor und nach ihnen stammen nahezu alle Nô des heutigen Nô-Standard. Was darum diese Meister über Nô sagen, vor allem was Seami, auch seines Vaters Kwanami Erfahrungen und Weisungen weitergebend, über Art und Charakter des Nô sagt und den Schaffenden anweist, kann hinsichtlich Nô an Bedeutung und Entscheidungskraft kaum mit irgend Anderem verglichen werden.

Nun ist charakteristisch, wie sehr diese Meister einerseits die Gestalt (die auftretende Person), andererseits die Quelle, genauer gesagt die Quellenschrift, welche zugrunde liegt, bzw. liegen soll, betonen. Gestalt und Quelle bzw. Quellenschrift, so antithetisch sie gelegentlich sein mögen, gehören im Nô aufs engste zusammen. Sie sind in gewisser Hinsicht ausschlaggebend für das Nô, zumal in der Praxis des Spieles.

Kapitel I: Der grundlegende Charakter der Erst- bis Fünftspiele sowie dementsprechend ihrer Gestalten.

Organisch hängt das Nô an der Einen tragenden Gestalt, dem *Shite*, wörtlich dem "Macher", dem, der das Nô "macht". Mit ihm steht und fällt das Nô. In der kürzlich erstmals in abendländischer Sprache zugänglich gewordenen Schrift Seami's Nô-saku-sho 能作書 („Buch der Nô-Gestaltung“ oder „Wie man Nô macht“ OAG 1954, übersetzt von H. Bohner) ist die einzigartige zentrale

Wichtigkeit des *Shite* für das Nô mit einer Entschiedenheit von Seami betont und in den praktischen Folgerungen für das Nô dargelegt, wie es entschiedener kaum getan werden kann. Und das hat seinen natürlichen Grund. Nô ist eben diese eine Person und Gestalt: der *Shite*. Er ist zwar ursprünglich begleitet: der Chor (und ursprünglich nur der Chor) ist um ihn, gewissermassen Publikums-Vertretung, oder: sein Orchester in Menschenperson, dem sich darnach das Instrumenten-Orchester beigesellt. Aber er ist doch — in antik-griechisch-paralleler Art gesagt — der mit feierlichem Prozessionszuge (den Chören) auftretende Protagonist (was wieder heissen will: der vornehmlich Handelnde). Der *Waki* (was deutsch gern mit „Seitenspieler“ wiedergegeben wird) ist eine Art vorbereitender Spieler, „Präliminarius.“ Zwar bringt ihn schon Kwanami, weil dieser Nô-Schöpfer ihn, eben als vorbereitend, technisch praktisch findet; und unter den weit über hundert von Seami geschaffenen Nô mag man sogar eines von Seami („Dampû“ V),³ im Alter geschaffen, aufweisen, in welchem der *Waki* eine Art Eigenfigur wird. Aber die eigentliche *Waki*-Entwicklung, welche den *Waki* besonders hervorhebt, ja ihn vornehmlich das Interesse auf sich ziehen lässt, ist durchaus eine Spät-Entwicklung. Sie setzt ein, nachdem die Fülle der *Shite*-Nô und das *Shite*-Wesen voll ausgeschöpft ist und man nun neu-reiz-erweckend findet, die Nebenfigur, den *Waki*, gegen die bisherige Hauptperson, den *Shite*, auszuspielen; und bezeichnend genug ist, dass diese den *Waki* betonenden Nô-Schöpfer auch schauspielerisch praktisch *Waki*-Meister waren, ja wie vom Schicksal selbst innerhalb ihrer Nô-Richtung in die Stelle des *Waki*, des Assistierenden, gerufen worden waren. So tritt in dem kritischen Augenblicke, da der traditionsgemäss sechste Grossmeister der Kwanze-Richtung Koreschige Ukon 之重祐賢 jung und unerfahren die Leitung und das Hauptspieler-Amt übernehmen soll und muss, sein Onkel Kojirô Nobumitsu 小次郎信光 hilfreich ihm zur Seite, das Ganze rettend, für das Ganze sich hingebend, bescheiden in zweiter Position bleibend. Schon hat er unter dem vorhergehenden Grossmeister, seinem Bruder Masamori 政盛, dem zur Führung erbberechtigten, diese edel-vornehme Haltung bewiesen. Kung (Confucius) im Chinesischen, Reichsregent

Kronprinz Shôtoku im Japanischen, sind hier die alles überragenden Vorbilder. Aber freilich ergibt sich wie natürlich, dass Nobumitsu, für Zeit und Nachwelt der grosse *Waki*, in seinen bedeutenden Nô-Schöpfungen *Waki* in den Vordergrund bringt. Nobumitsu-Nô nennt der heutige Nô-Standard 7 Fünftspiele, sowie je 2 Erst-, Dritt- und Viert-Spiele. Spätere Nô-Schöpfer setzen, jeweils mit einigen wenigen Stücken, diese *Waki*-Tendenz fort; und indem aus dem grossen Grundstock des Nô sich das spätere japanische Theater, Kabuki etc., entwickelt, so mag man eben von hier aus Spiel- und Gegenspiel japanischer Dramatik sich entwickeln sehen.

Nô selbst in der Hauptsache, allermeist in Kern und Wesen, hält sich an der einen Gestalt, dem *Shite*. — Das griechische Drama drängt bekanntlich in seiner Entwicklung wesentlich zur Dialektik, zu These und Antithese. Indem Aischylos neben den ursprünglich einzigen Solisten (den Protagonisten) einen zweiten Solisten setzt, ihm antithetische Selbständigkeit verleiht, drängt in das abendländische Drama dasjenige herein, wodurch die Griechen vor allen andern gross sind und für das Abendland und die Welt bahnbrechend erscheinen: Argumentation, das in Gegensätzen sich bewegende (philosophische), echt dialogische Denken, das Rationale. Dies Logisch-Dialektische drängt in die Worte, in die immer mehr und strenger zu motivierende Handlung. Lessing als der Beginner des grossen deutschen Dramas nimmt gerade dieses auf; strenglogisch-kausal, Moment aus Moment bzw. Gegenmoment, muss sich sein Drama entwickeln: Handlung! Die breite Schau des französischen Spiels, das Malend-Beschreibende der Schweizer weist er zurück. Viele Fragen tauchen hier auf. Goethe's Lebenswerk, der „Faust“ — ist er nicht, trotz Mephisto, eben die Eine Gestalt? und daher auch die Unstimmigkeit, welche manche in Konstruktion und Komposition verweisen wollen. Und das Märchendrama der Romantiker? Und vieles Weitere in der nachfolgenden Dramenentwicklung. Wir überlassen dem Leser, dem weiter nachzusinnen.

Was ist aber nun im Nô Inhalt und Gestalt der Einen Person und Gestalt? Fenollosa, dem noch wenig Material vorlag, der aber oft entscheidend sah, sieht

Nô wesentlich als Kult, als Spiel für die Gottheit, ja recht eigentlich als Spiel der Gottheit selbst, als Erscheinen des Gottes. Man vergleiche dazu: „Drama [bei den Griechen] heisst Handlung, aber nicht Handlung des Stückes, sondern Gottesdienst für Dionysien, später auch an den Lenaien Der Spielplatz war das Heiligtum des Dionysos Eleutheros“ (Lamer, Wörterbuch der Antike). Spiel der Gottheit selbst, Erscheinen derselben, macht dabei—so wird man finden—ursprünglich die Handlung aus.

Erstspiele. Nô ist allererstens — man mag sagen: grundsätzlich — Gottespiel. Die Eine wesentliche alles tragende Person ist die Gottheit, die erscheint; und dies, dass sie erscheint, ihr Sein, ihre Existenz, ihre Erweisung ist das Wesentliche. Die Überwelt erscheint. Ohne Überweltliches, Himmlisches ist alle Kunst verloren. — Wie man aus Nachfolgendem ersehen mag, erscheinen im Nô zumal im Erstspiel, alle möglichen himmlischen Wesenheiten, solche des Urjapanisch-Religiösen, heute zumeist als *Shin-tô* 神道 („Gott-tum“, Göttertum) Bezeichneten — was im Grunde nicht viel anderes heissen will als das (urzeitliche) Überirdische, Magische, Mystische; es erscheinen in den Erstspielen, wenn auch seltener, buddhistische Überwelt-Gestalten, so *Zôô-gongen* 藏王權現 in „Arashiyama“,⁴ die Kirschenblüten und Landschaftsschönheit dieser Kyôto-nahen Stätte preisend, oder im buddhistisch gefärbten Spiel „Rinzô“ (Rad-Tripitaka)⁵ der Feuer-Dewa (火天 *Ka-ten*). Es erscheint in den Nô „Chikubushima“,⁶ „Enoshima“,⁷ „Urokogata“⁸ die Liebesgöttin Benzaiten 弁才天, welche, wenn auch nun in buddhistischer Metamorphose, mitsamt ihrer Scenerie (Insel, Wasser) Urtümlich-Primitivem zugehört. Ähnlich steht es mit dem immer wieder erscheinenden Meer- oder Drachengott und der Vorstellung des wunderbaren Drachenpalastes im tiefen Meere. Von Engeln 天女 *Tennyô* (Himmelsfeen) ist das Nô erfüllt — diese himmlischen Erscheinungen, in ihrer unsagbaren Schönheit, sind, wie auch sonst überall, als weiblich bezeichnet. Sie sind Gottwesen sozusagen zweiter Ordnung. Einen Grad weiter hinab — mögen wir sagen — kommen wir, wenn, hohe Verehrung geniessend, in Japan gleichfalls als *Kami* (göttlich) bezeichnete Gestalten der Ur- und Patriarchenzeit wie der japanische Methusalem Take-uchi no Sukune⁹ (Nô „Hôjôgawa“) ¹⁰ oder

Wani¹¹, für Japan der Urbringer der Schrift („Naniwa“) ¹², oder die Urweberin („Kureha“) ¹³ erscheinen.

Das existentielle Hervorkommen der göttlichen Gestalt ist dabei von ausserordentlicher Grösse. Es ist der Inhalt des Nô. Wie der König aller Könige im Stalle geboren wird, von Menschen kaum beachtet—Himmlische weisen die einfachen Hirten auf dem Felde darauf hin—so erscheint im japanischen Gottespiel das Himmlische zunächst wie verhüllt, unmerkbar, unkenntlich, vor Menschengen und Menschensinn verborgen. Nô-beherrschend, unzählige Male von den Nô-Schöpfern vorgebracht, ist Laotse's Wort „Das Himmlische mildert seinen Glanz (weil dieser ungemildert für Irdische unerträglich wäre) und so kommt es zu der geheimen (alles Denken und Sagen übersteigenden) Einswerdung.“ Das Himmlische, wiewohl zunächst verborgen und wie verhüllt, erweist sich im Fortgang des Nô-Spiels aber doch gleichsam von innen her, es dringt an die Seele des irdischen Menschen stark und stärker heran, bis es mit einem Male alle Hüllen bricht und voll hervorkommt—für einen Augenblick—denn länger könnte es der Mensch nicht ertragen—wie in höchstem Überschwange, im Reigen; und schon entschwindet es wieder in die Höhe.

Dieser Gang des Nô gilt grundsätzlich nicht nur für Erst- und Gottesspiel, er gilt ebenso für Zweit- und Drittspiel und weithin für alle Spiele.

Zweitspiele. In dem Zweitspiel tritt der Halbgott-gleiche grosse Held für einen Augenblick aus der jenseitigen Welt. Er erscheint. Dass er erscheint, ist das Wesentliche; das Wie und Warum ist letztlich sekundär. Dem Japaner, zumal dem der frühen Zeiten, ist die Realität des Abgeschiedenen gewiss. Eine gewisse Brücke von Erst- zu Zweitspiel mag man in der Gottgestalt des Hachiman (Ataman?) finden. An den Stätten, da er verehrt wird (sagt man mir von orientierter japanischer Seite), handelt es sich immer um wiederkehrend erscheinende Abgeschiedene. Dabei ist im Japanischen sehr oft die Rede von „nicht zur Ruhe Gekommenen.“ Man spricht, und schon in ältesten Zeiten, von *Urami* (Unbefriedetheit, Groll, Rachegroll).—Der Kämpfende tapfere Held, so

erklärt man beispielsweise, ist in der Schlacht plötzlich zu Tode gekommen; die Kampfwut hat noch nicht ausgetobt. Der Kampf geht darum auch in der andern Welt fort. Buddhistisch erleidet der Held dabei, vergeltenderweise, die Pein und Qual, die er, hauend und stechend, andern zugefügt: *Ashura*-Pein. *Shura*-Stücke werden darum die Zweitspiele, diesem ihrem Auffälligsten nach, genannt. Aber diese generelle Bezeichnung trifft oftmals nicht zu. Die buddhistische Art und Motivierung ist mehr oder weniger Anpassung an zeitgenössisches Denken und Verstehen. Der ritterliche Tadanori¹⁴ (im gleichnamigen Zweitspiel) erscheint nur deshalb wieder, weil zwar sein Gedicht in die offizielle Kaiserliche Sammlung aufgenommen worden, er selbst aber, weil danach in Ungnade gefallen, nicht mit Namen als Verfasser genannt ist: das ist sein *Urami*.

Der grosse Held erscheint. Etwas Heroisches ist mit ihm. Er erscheint in dem Augenblick seiner höchsten Gestaltung, in jenem Kurzstücke gleichsam seiner Tatengeschichte, mit dem ihn jeder kennt. Er ist Vorbild des Lebens, wie es gelebt werden soll und muss.

Diese Heldenspiel-Nô sind vornehmlich Seami's Werk. Aber kommen wir mit ihnen, trotz alles Jenseitig-Existentialen, doch nicht schon deutlich herab in dies irdische Leben?

Drittspiele. Die Frauenspiele, die Spiele schöner Frauen, folgen als Drittspiele. Die Frau ist die Begegnung oder Vermählung des Himmlischen mit dem Irdischen. Sie ist vom Irdischen her die Höchstgestaltung, ja das Himmlischwerden des Irdischen. In ihrer Schönheit ist sie die Höhe der im Schönen gründenden Kunst. Daher denn auch die Drittspiele innerhalb der Fünfergruppe jeweiligen Nô-Festspiels Mitte und Gipfel sind. Alle grossen Schönheiten, welche Mythos oder Geschichte kennt, die gefeierten Shirabyôshi (-Tänzerinnen)¹⁵, die weiblichen Genien, Dichterinnen, Liebesumworbene kommen in diesen Drittspiel-Nô, Gestalt um Gestalt, hervor. Sie kommen vorwiegend, wie vordem die Gott- und Heroengestalten von Erst- und Zweitspiel, aus der Überwelt, erst in unkenntlicher Gestalt, dann in vollem Offenbarwerden. Die Scene ist dabei sehr oft die Stätte, wo sie lange oder bis zuletzt geweiht bzw. wo auch ihr Grab ist.

Aus dem Grabe her kommt die schöne Eguchi¹⁶ (im gleichnamigen vielgespielten Drittspiel), Prinzessin Shokushi Naishinnô¹⁷ (in Drittspiel „Teika“),¹⁸ die berühmte, im Tempel Seigwanji¹⁹ Kyôto's bestattete Dichterin Izumi Shikibu²⁰ (in Nô „Seigwanji“ III¹⁹; auch im Nô „Tôboku“²¹ aus dem Jenseits her erscheinend); die Schöpferin des Genji-Monogatari²² Murasaki no Shikibu²², engest mit dem Tempel Ishiyamadera verbunden, erscheint, dort auch aus dem Jenseits her (Genji-kuyô III)²³; die unvergleichlich schöne Yûgao („Abendwinde“)²⁴ des Genji-monogatari, die Geliebte des strahlenden Helden Prinz Hikaru²⁵, erscheint nahe bei der Stätte, da er erstmals sie erblickt, aus der Überwelt her („Yûgao“ III, „Hashitomi“ III²⁶), während die von ihm erstgeliebte dann verstossene Rokujô no Miyasudokoro²⁷ aus einsam verlassenen Feldschrein erscheint („Feldschrein“ „No-no-miya“ III)²⁸. Zahlreich weiterhin sind diese Überwelt-Gestalten edler, schöner, herrlicher Frauen: Ariwara Narihira's²⁹, des grossen Liebenden, Geliebte, mit der er schon in frühen Jahren am „Brunnenrand“ spielte („Izutsu“ d. i. Brunnenrand)³⁰; die von seinem Bruder Yukihiro³¹ geliebten und an der Bucht von Suma³² mit ihm Salzflut schöpfenden beiden Schönen Matsukaze³³ und Murasame³⁴ („Matsukaze“ III)³³; des grossen Nationalhelden Minamoto Yoshitsune³⁵ sagenstrahlenglanz-umwobene Geliebte Shizuka³⁶ („Futari Shizuka“ III),³⁷ die von Yugiri-Taishô³⁸ geliebte Prinzess „Fallend-Laub“ Ochiba-no-miya³⁹ („Ochiba“ III)³⁹ die holde Higaki⁴⁰, erst unkenntlich als gealtertes Weib sich einstellend, und andre mehr*.

Aber indem Schönheit an sich Himmlisches ist, Erweis der Überwelt, so stellen in der Folge die Nô-Dichter kurzweg — gewissermassen historisch — die schönen Gestalten vor des Schauenden Blick.

Während in dem nach ihr benannten Drittspiel Hotoke-no-hara⁴¹, die gefeierte Tänzerin, noch aus der Überwelt her erscheint, ist dieselbe zusammen mit Giô⁴², der nicht minder berühmten Tänzerin und Schönheit der Zeit, in Nô

* Die einzelnen Nô sind im folgenden nur mit wenigen kurzen Strichen gekennzeichnet; betreffs ausführlicherer Darlegung vergleiche andre Teile dieser Gesamtschrift „Nô“!

Giô (III) kurzweg geschichtlich, zu gemeinsamem Tanze vor dem allmächtig herrschenden Shôgun der Zeit Taira no Kiyomori ⁴³, gestellt. In eben solcher direkten Weise verfahren die Nô mit Yuya ⁴⁴, der schönen, von Taira no Munemori ⁴⁵ geliebten Dorfschulzentochter, („Yuya“ III); mit Shizuka („Yoshi-no Shizuka“ III) ⁴⁶; mit der dem todgeweihten Taira no Shigehira ⁴⁷ als Strahl des Lebens gesandten Senju ⁴⁸ („Senju“ III); mit der berühmten Dichterin Ono no Komachi ⁴⁹ („Sôshi-arai-Komachi“ III ⁵⁰, Sekidera Komachi III ⁵¹, „Ômu-Komachi“ III ⁵²); mit Akashi no ue ⁵³, die in prächtigem Boote Hikaru Genji ²⁵ begegnet („Sumiyoshi-môde“ III) ⁵⁴.

Deutlich kommen wir mit diesen Drittspielen nieder auf die Erde, von den Erst- und Zweitspielen weiter nieder auf den Erdboden, in die irdische Existenz.

In dem einzigartigen, mit Recht auch abendländischerseits als Höhe des Nô beachteten Drittspiel „Hagoromo“ ⁵⁵ d. i. Federgewand (zu Deutsch: Schwanengewand) steigt die Himmlische herab zum leuchtenden irdischen Strande am blauen Meere, um zu baden; legt ihr himmlisches Gewand ab; ein Fischer nimmt es, und die Himmlische muss nun mit ihm in der eng-armseligen Hütte der Erde leben. Eines Tages findet sie das Gewand, bzw. — andre Version — für einen himmlischen Tanz, den sie tanzt, gibt der Fischer das Gewand zurück, und sie entschwebt in die himmlischen Höhen. Die Himmlische, Inbild des Weibes, ja des Menschen: das Lied der Seele in der Niedrigkeit des Erdenlebens wird hier gesungen — Höhe, Mitte des Nô.

Nur natürlich ist, dass hier, im Drittspiel, Haltung und Bereich des Nô sich weitet und alle Natur gleichsam mitherein kommt. Ist nicht die Frau wie eine Blume? Überirdisch-himmlisches Wunder der Schönheit im Leiblich-natürlich-irdischen? Blume um Blume, Wesen und „Geist“ der Blume, Gestalt um Gestalt, erscheint im Nô. *Ume* ⁵⁶, d. i. Pflaumenblüte, *Fuji* ⁵⁷ Glyzinie, *Bashô* ⁵⁸ Banane, je im gleichnamigen Nô, Lilie („*Kakitsubata*“) ⁵⁹, Kirschblüte („*Sumizomezakura*“) ⁶⁰, der kleinblättrige, im Herbst so buntprächtige Ahorn („*Mutsura*“ III) ⁶¹. Der Schmetterling, Inbild des Lebens, der Seele, wird Gestalt des Nô („*Kochô*“ d. i. „Schmetterling“) ⁶². Das Vöglein „Frühschnee“ (*Hatsuyuki*) ⁶³ wird Nô-Gestalt

in gleichnamigem Drittspiel, ja der Schnee selbst wird Gestalt (Nô „Schnee“ „*Yuki*“) ⁶⁴. Das Drittspiel der tief in den Bergen „ausgesetzten Alten“ (*Oba-sute*) ⁶⁵ wird in der zauberschönen Mondnacht zu grossem Tanz und Reigen aller Natur.

Viertspiele. Die Viertspiele schreiten weiter und tiefer hinein in alles Irdische. Sie werden letztlich restlos irdisch. Armut, Elend, alle Not dieses Erdenlebens, alles Bedrängend-Irdische, Negativ-Irdische dringt herein. Schrei der Verzweiflung, das ist Viertspiel.

In dem (von uns hier noch nicht angeführten) Drittspiel „Besuch des Kaisers in Ohara“ („Ohara-gokô“) ⁶⁶ ist gleichfalls ungeheuer Jammer und Leid. Die Kaisergemahlin (*Shite*), Tochter des vordem allmächtigen Taira no Kiyomori ⁴³, hat an Leid und Not das Ungeheuerlichste erfahren: Sturz von höchster Höhe in tiefste Tiefe und Verlassenheit, Vernichtung ihres Geschlechts, der Taira, in der Seeschlacht von Danno-ura ⁶⁷; wider ihren Willen dabei gerettet, hat sie ihren Sohn, den kindlich jugendlichen Antoku Tennô ⁶⁸ in den Fluten versinken sehen müssen. Der Welt hat sie entsagt. Vernichtung, Jammer, Not, Tod ist alles um sie her. Und nun besucht sie gerade derjenige Tennô, welcher als jener Vernichtung Urheber erscheinen mochte. Zwar hat auch er jetzt der Welt entsagt; aber doch mag die Begegnung mit ihm alles tausendfache Weh und erlittene Leid neu heraufrufen. Aber nicht auf dies fällt in diesem Nô der Blick. Die erhabene Frauengestalt der leidgeprüften Kaiserin, welche dies Leid in unsagbarer Hoheit und Würde stille trägt, ist es, das allen Blick auf sich zieht. Drittspiel ist dies voll und ganz. In dem Viertspiel „Teufelsinsel“ (*Kikaigashima*) ⁶⁹ oder „Shunkan“ ⁷⁰ ist Shunkan, welcher die Taira zu stürzen versucht hat, mit zwei andern der Verschworenen auf die ferne öde höllengleiche Teufelsinsel verbannt. Jahre um Jahre vergehen. Eines glücklichen Ereignisses am Kaiserhofe wegen ergeht eine Amnestie; das Schiff der Erlösung naht; die zwei steigen ein; doch als Shunkan es besteigen will, wird er vom Schiffsmann zurückgestossen, sein Name ist nicht im Gnaden-Erlasse. Das Schiff steuert davon Und Shunkan? Schrei, nicht endenwollender Schrei der Verzweiflung und Not bricht von ihm aus — Summa des Viertspiels.

*Kagekiyo*⁷¹ „der Böse“, d. i. wilde, kampfesstarke, furchtbare Held, ist durch Schickungen und Elend und Verrottung gesunken, verarmt und erblindet. Die Tochter, von der er seit lange getrennt, irrt durch die Lande, sehnsüchtig ihn suchend, begegnet ihm, erkennt ihn aber nicht, so elend ist seine Gestalt geworden.

„*Hachi-no-ki*“⁷² („Topfbäumchen“). Lehensherr Sano no Tokiyo⁷³, seiner Lande wiederrechtlich beraubt, haust in elendiglicher Hütte im tiefverschneiten Gebirge, so arm, dass er nicht einmal einen Pilger aufzunehmen wagt, nimmt ihn aber auf Drängen seiner Frau doch herein, opfert, die Hütte zu erwärmen sein Letztes, seine Zwergbäumchen (wie Japaner solche in Jahrzehnte-langer Mühe ziehen). Doch der Pilgrim ist der incognito reisend die Lande besichtigende *Shikken* Hôjô Tokiyori³⁶⁹, und so wird das Elend letztlich gewendet. Ähnlich *Tôei*⁷⁴ (im gleichnamigen Nô) widerrechtlich, nach des Vaters Tod, durch den Onkel der Herrschaft und des Besitzes beraubt, ins Elend verstossen — so trifft ihn der incognito reisende *Shikken*.³⁶⁹

„*Torioi-fune*“⁷⁵ („Vogelscheuch-Boot“). Daimyô Higuri-dono⁷⁶ ist auf Reisen; der von ihm eingesetzte Stellvertreter (*Sakon*, W) wird gewalttätig, treibt den Daimyô-Sohn zu dem harten Dienst, die Vögel zu vertreiben. Seelenqual der Mutter, Gatten-, Mutterliebe, Sohn-Bedrängnis-Not wird zum steigenden Trommelgeklapper, das die Vögel verscheucht.

Take-no-yuki“ („Bambus-Schnee“) ⁷⁷. Stiefmutter treibt den Stiefsohn (*Kokata*)⁷⁸ zum Abschütteln des Schnees im kalten Winter; Kind erfriert; Qual der Mutter (Sh. Nj). Lösung: Stimme vom Himmel.

Was an Not, an Problemen, an innerem Kampf im Menschenleben ist, kommt im Viertspiel hervor. Darin liegt sein Wesen. Mag auch wieder und wieder, am Ende des betreffenden Nô, Lösung der Not gefunden werden, so dass wieder Freude und Glück erstrahlt — die Not, die Bedrängnis steht im Zentrum. Daher das Viertspiel vor allen anderen Spielen dramatisch erscheint und als Höhe inmitten der Nô-Fünfergruppe wirkt. Es befolgt dabei Rat und Weisung der Nô-Schöpfer, insbesondere Seami's, dass innerhalb des Fünferspiels *Yama*^{78a} der

„Berg“, d. i. Gipfel im Viertenspiel sein müsse, genauer bestimmt: gegen dessen Ende hin. Dabei ist das Dramatische nicht das oben gekennzeichnete Dialogisch-Dialektische. Die eine tragende Gestalt in sich trägt dies Dramatische, das Ringen, Kämpfen, Entscheiden.

Konflikt der Pflichten fordert harte Entscheidungen:

„*Fujito*“⁷⁹; Sasaki no Saburô Moritsuna⁸⁰, Ritter und Heerführer, hat in unerhört kühnem Zuge mit seinen Stosstruppen das Meer bei Fujito⁷⁹ durchquert und den entscheidenden Sieg gewonnen. Zum Lohn wird ihm das dortige Gebiet unterstellt. Er wird zum Herrscher jenes Landes gemacht. Fürst geworden, will er wahrhaft dem Volke dienen, ein Reich der Güte und Gerechtigkeit schaffen. Nach altem Beispiel des Ostens versammelt er bei Antritt seiner Herrschaft das Volk und spricht: „Bringt eure Klagen und Beschwerden vor! Sagt, was da werden soll, dass wir nach besten Kräften alles ordnen!“ Edelstes Wollen beseelt ihn. — Allein jenes grosse Verdienst, auf dem Moritsuna's Herrschaft gründet, ist letztlich das eines arm-geringen Fischers, welcher Weg und Furt wusste und zeigte. Aus kriegstaktischen Gründen hat Moritsuna den Fischer getötet. Die Mutter des Fischers (*Shite*) tritt vor und klagt. Mord fordert Sühne. Das Nô „Fujito“ steigert sich in der zweiten Hälfte dahin, dass der ruhelos gewordenen Geist des Fischers (Nj) erscheint und Qual über Qual herbeibringt.

Dramatik liebt Extremes. Fälle eigentümlich-ostasiatischer Prägung treten vor. Die Beziehungen Oben-Unten, Vor-Hernach sind im Osten mächtig; menschlich gesprochen: Vater-Mutter-Kind, älterer-jüngerer Bruder, und auf anderer Ebene: Herr und Knecht, Fürst und Vasall, das Ritterliche.

„*Shichikiochi*“⁸¹: Yoritomo⁸², den Herrn, zu retten, opfert Doi no Jirô Sanehira⁸³, Vasall und liebender Vater, in schwerer Lebensentscheidung, den eigenen Sohn. —

Manju (*Nakamitsu*)⁸⁴ im gleichnamigen Nô, zum Erzieher des Fürstensohnes berufen, vollzieht Rüge und Strafe an dem eigenen Sohn, ja tötet ihn. —

„*Ataka*“⁸⁵. Durch ungeheuerliches „unmögliches“ Tun, die Feinde zu täuschen,

und so den kindlich-jungen Herrn, Yoshitsune, (*Kokata*)⁷⁸, zu retten, entschliesst sich der ritterliche treue riesenhafte Benkei⁸⁶, diesen vor aller Augen zu schlagen.

„*Hibariyama*“ („Lerchenberg“)⁸⁷: die Schöpferin der Taema-Mandara⁸⁸, Chûjô-hime⁸⁹ (*Kokata*) wird verleumdet und darum von dem Vater verstossen, der sie am Lerchenberg töten lassen will. Ihre Amme wird darüber rasend, und ihr Wirken bringt die Wendung.

„*Nishikido*“⁹⁰: Izumi no Saburô⁹¹ hält, dem letzten Willen seines Vaters gemäss, Yoshitsune⁹⁵ die Treue, indes Saburô's Brüder Nishikido no Tarô(W)⁹² und Yasuhira⁹³ dem Machtbefehl des Shôgun Yoritomo entsprechen. Kampf der Brüder gegeneinander. Saburô fällt. Seine Gattin hat sich in Gattenliebe und Fürstentreue selbst getötet.

*Shunei*⁹⁴ (*Kokata*), der jüngere Bruder, im gleichnamigen Nô, hat vernommen, dass sein älterer Bruder Tarô Taneo⁹⁵ in der Schlacht verwundet, gefangen genommen, wohl getötet werde, und will mit ihm sterben. Es entwickelt sich ein dramatisches Spiel, indem der ältere den jüngeren bewahren will, sich daher nicht zu erkennen gibt, usf. Amnestie, kurz vor der Hinrichtung eintreffend, rettet beide.

Glück des Lebens sind, zumal im Osten, die Kinder. Mutterliebe kennt keine Grenzen. Aber auch die Vaterliebe hat, im Nô, dies Unendliche. Kindesliebe (孝) ist wie 忠 „Treue“, „Bewusstsein der Mitte“, eines der grossen Ideale des Ostens. Auch des Kindes Sehnsucht mag (im Nô) sich zum Äussersten steigern.

„*Uta-ura*“⁹⁶ „Lied-Divination“ lässt in diesem *Otoko-monogurui-mono*⁹⁷ (Nô der Mannes-Raserei) dem seit acht Jahren des Vaters entbehrenden, in Liebessehnsucht nach ihm sich verzehrenden Sohn (*Kokata*) dem zu einer Art fahrenden Sänger-Lieddivinator gewordenen Vater wiederbegegnen.

„*Tokusa*“⁹⁸ „Schachtelhalme“ mähnt der arme alte Vater, vor Schmerz über den Sohn, den er verloren, in rasenden Sehnsuchtstanz ausbrechend, wobei er von dem den wandernden Sohn begleitenden Mönch als dessen Vater erkannt wird.

„*Ashikari*“⁹⁹ „Schilfmahd“ entwickelt ein paralleles Nô, Gattenliebe bezüglich;

dabei durch das Schilfanpreisen des Verkäufers ins Komische Rasende überleitend.

„*Yorobōshi*“¹⁰⁰ „blinder, armseliger Mönch“ (Bettelmönch) ist der vom Vater Takayasu Michitoshi(W)¹⁰¹ verstossene Shuntoku-maru¹⁰² (Sh) geworden. Reue des Vaters führt zur Wiederfindung im Tennōji¹⁰³.

„*Tsuchiguruma*“¹⁰⁴: der hochedle Fukakusa no Shōshō¹⁰⁵ (Vater) hat wegen Tod seiner Frau allem entsagt. Sohn (*Kokata*), besitzlos geworden, gerät ins tiefste Elend. Das macht den Vasallen Kojirō¹⁰⁶ rasend vor Treue und Erbarmen. Er zieht durch die Lande, den Vater zu suchen und Rettung zu schaffen, was endlich auch gelingt.

„*Kōya-monogurui*“¹⁰⁷: Vasall Takashi no Jirō¹⁰⁸ (Sh, Nj) sich verzehrend nach seinem Herrn, dem kindlich-jungen Shun-mitsu¹⁰⁹ (*Kokata*), welcher Haus und Hof verlassen hat und Mönch geworden ist, kommt in Raserei zum Kōya, an welcher heiligen Stätte Raserei (Tanz) verwehrt ist. Wiederfindung erfolgt.

„*Sumida-gawa*“¹¹⁰ (Mutter und Kind) Mutter sucht ihr Kind. Menschenhändler hat es geraubt. Rasend irrt die Mutter durch die Lande, bis sie zu dem Gedenkritual für ein Kind, das ihrige, kommt.

„*Sakuragawa*“¹¹¹, der Mutter zu helfen, die im äussersten Elend ist, verkauft sich das Kind an Menschenhändler. Die darüber rasend gewordene Mutter irrt umher. Wiederfinden und Wiedererkennung im Isobe-Tempel.

„*Miidera*“¹¹²: Mutter sucht, rasend geworden, ihren in Hände von Menschenhändlern gefallenen Sohn. Vollmondschau und Glockenklang führen sie im Dreibrunnen-Tempel Miidera¹¹² zusammen.

„*Asukagawa*“¹¹³. Mutter sucht verloren gegangenes Kind. In der Raserei ist sie zur Tempeltänzerin (Hyakuman) geworden, wo das Kind sie gewahrt.

„Reispflanzen“ (*ta-ue*)¹¹⁴: Diese harte und bisweilen durch Lied und Tanz verschönte Arbeit bringt der Dichter in Nō „Asukagawa“ zur Schau. Hier ist es das verloren gegangene Kind, welches sucht und die Mutter, die, rasend vor Sehnsucht nach dem Kind geworden, ihren Schmerz in die Luft ruft, wiederfindet.

„*Kashiwazaki*“¹¹⁵: Kashiwazaki-dono¹¹⁶, der Gatte, ist gestorben. Sohn Hana-waka (*Kokata*)¹¹⁷ der mit ihm in der Hauptstadt weilte, hat aus Schmerz und Trauer die Welt verlassen, ist ins Kloster gegangen. Gattin, Mutter(Sh), über alledem rasend geworden, irrt durch die Lande. Wiederfindung in dem dafür berühmten Tempel Zenkwôji¹¹⁸.

Glück des Lebens ist aber vor allem die Liebe. Überreich an Zahl sind die Viertspiele der Liebesnot. Wahn, Raserei wird die sehnende Liebe, wildes Toben die Eifersucht; über den Tod hinaus geht, wie der Buddhist es nennt, das „Haften“ (der Leidenschaft, der Gier, *shûshin*¹¹⁹) fort. *Urami* (Groll, Rachsucht, Nicht-zur-Ruhe-kommen) bringt die Seele in diese irdische Welt zurück, Pein und Qual breitend. Schier unzählig sind diese Art Viertspiele, Nô der *Monogurui*¹²⁰ der „Rasenden“.

„*Mitsuyama*“¹²¹: Katsurago¹²², aus Kummer über den treulos von ihr gewichenen Geliebten liebesrasend, ertränkt sich, rast auch im Tode fort(Nj). Ryô-nin¹²³(W), Gründer der Yuzu-Nembutsu¹²⁴, greift ein.

„*Kamo-monogurui*“¹²⁵: Gatte(W) zog ins ferne Ostland. Drei Jahre vergehen. Gattin verzehrt sich in Liebessehnsucht, irrt rasend zum Kamo-Schrein¹²⁶, dessen Gottheit die Liebenden schützt und vereint. Gatte findet sie dort wieder.

„*Minazuki-barai*“¹²⁷ (Tag der grossen Entsühnung, am letzten des 6. Monats): Murogimi¹²⁸, rasend geworden über Trennung von dem liebenden Gatten. Gross in diesem Nô ist besonders auch die Liebe des Mannes. Wiederbegegnung in Kamo¹²⁹ wird zu Kult und Gebetserhörung.

„*Hanjo*“¹²⁹: der hochedle Yoshida no Shôshô¹³⁰ kommt auf seiner Reise in den Poststation-Gasthof in Nogami¹³¹ und findet grosses Gefallen an der schönen Hana-ko¹³²; die beiden lieben einander. Keinem andern Gast mehr will sie zu Willen sein. In Sehnsucht irrt sie liebesrasend durch die Lande. Yoshida kehrt zurück, findet sie nicht vor. Begegnung im Kamo-Tempel¹²⁹ Kyôto's.

„*Rô-daiko*“¹³³. Ritter Seiji¹³⁴ hat im Wortwechsel-Streit einen andern erschlagen und ist eingekerkert. Gattin liebesrasend sucht ihn. Die Raserei bewegt den

Fürsten. Seiji wird frei.

„*Aya-no-tsuzumi*“¹³⁵ („Damast-Trommel“): Der alte Gärtner (Sh) hat sein Auge zu der fürstlichen *Nyogo* (Hofedlen)¹³⁶ erhoben. Sie verheißt ihm wiederzubegegnen, wenn er die Damast-Trommel tönen lasse. Diese tönt aber nicht. Verzweiflung, Selbsttod. *Urami*-Geist (Nj) ergreift die *Nyogo*, zwingt sie zu Trommelschlag, wird zu giftigem Drachen.

„*Koi-no-Omoni*“¹³⁷ „Der Liebe schwere Last“. Parallel dem vorigen Nô. *Nyogo*¹³⁸ will dem schwachen Alten begegnen, wenn er schwere Brokatlast 1000mal um den Palastgarten trage. Raserei, Tod. Die *Nyogo*, wie von Lasten beschwert, vermag sich nicht zu erheben. *Urami*-Geist: unendliche Liebe, unendlicher Rachegroll, in *Tachimawari*¹³⁸ (Ringsumher-wandeln) zum Ausdruck kommend.

„*Kinuta*“¹³⁹ „Walkholz“. Gebietsherr von Ashiya¹⁴⁰ musste nach Edo. Gattin harrete seiner. Bote, er komme diesjahr. Walkholz-Klopfen als Motiv des sehnächtigen Wartens, fort und fort gesteigert. Bote, der Herr komme diesjahr nicht. Liebesrasen, Tod der Frau. *Urami*, „Haften“ der Seele.

„*Minase*“¹⁴¹. Tameyo¹⁴² hat (Mönch werdend) „Haus und Hof verlassen“ und damit Frau und Kinder. Frau stirbt in Sehnsucht. Kinder kommen zum Kôya¹⁴³, Seelenmesse erbittend. Der Mönch erkennt die Kinder, doch kann er nicht ins Laien-Irdische zurück. Geist der Frau, in Sehnsucht ruhelos (*Urami*), eint Vater und Kinder; sie selbst aber, wiewohl nach ihnen sich verzehrend, kann nicht in diese Welt zurück.

„*Motome-zuka*“¹⁴⁴ „Freier-Grab“ (uraltes Lied). Unai (Sh, Nj)¹⁴⁵ ist von zwei Männern geliebt. Entscheid soll der Schuss bringen. Sie treffen gleicherweise. Unai, in Seelenpein, stürzt sich in das Wasser. Die Männer treibt die Liebe in den Tod. Buddhistisch: Töten des Lebens bringt Höllenqualen.

„*Funabashi*“¹⁴⁶ „Schiffbrücke“. Von Schiff zu Schiff sind Bretter gelegt. Heimlich kommen die beiden Liebenden nächtens über diese Schiffsbrücke zusammen. Die Eltern sind dagegen, nehmen Bretter weg. Die Liebenden ertrinken. Doch die Liebe lässt sie auch im Tode nicht ruhen. Sie werden zu Lebend-

opfer-Seelenwesen, ohne welche die Brücke nicht bestehen kann (*Ikenie*¹⁴⁷-Gedanke greift hier Platz).

„*Kanawa*“¹⁴⁸, „Eisenreif“ wird das Signum rächender Eifersucht. Schrein-Weisung rät dem vom treulosen Manne, welcher eine andere geheiratet, verlassenen Weibe an, sich den Eisenreif aufs Haupt zu setzen, die drei Füße desselben zu Fackeln machend; so wird sie zur furchtbaren Teufelin. Mann sucht Rettung, aber das Orakel kündigt ihm: Seit die beiden Urgötter erstmals den Ehebund geschlossen, ist die Ehe unverbrüchlich. Das Weib: Ich hasse ihn im Rachegroll und liebe ihn doch.

„*Aoi-no-ue*“¹⁴⁹, Hikaru Genji²⁵ hat Aoi-no-ue geheiratet. Seine Liebe wendet sich Roku-jô-no Miyasudokoro²⁷ zu, der jungen verwitweten Erbprinzessin, von der sich Hikaru bald wieder weiter wendet. Eifersucht der beiden Frauen beim Kamo-Stockrosenfest. — Ein vorn an der Bühne hingelegtes Kleid stellt die kranke, vom Dämon der Erbprinzessin(Sh)besessene Aoi-no-ue dar. Form dieses Nô: Ezorzystischer Kampf gegen Dämon-Macht. Die Eifersucht, erst so süßer Trank, steigt zur höchsten Qual, explodiert gleichsam und wird so, durch den herbeigerufenen Heiligen(W), geheilt.

Schier unerschöpflich ist die Fülle der Liebes- und Liebesnot-Nô, der *Monogurui*-Nô. Deutlich bilden sie die Mitte der Viertspiele. Es leiten aber auch gewisse Nô herüber von den Dritt- und Frauenspielen und hinüber zu den Endspielen. Da ist eine ganze Gruppe, welche *Nogami* die *Yûkyô-mono*¹⁵⁰ „Stücke der lustig-närrisch Rasenden“ nennt. Der tätig-fromme Laienprediger (*Koji*¹⁵¹ Kulpati) Jinen rettet unter Lebensgefahr ein Mädchen aus roher Menschenhändler Händen durch Spässe, Narreteien und Tänze („Jinenkoji“¹⁵²). — Kojirô¹⁵³ und seine Brüder verkleiden sich zu Hôkazô¹⁵⁴ d. i. spasshaften, komischen Mönchen und erreichen so die Erfüllung der Pflicht, nämlich den Vater zu rächen. — Diese Art Viertspiel entwickelt sich weiter Fünftspiel-wärts, indem der eigentliche Blickpunkt des betr. Nô der Tanz (nach Überwindung der freilich reichlich gezeichneten Bedrängenden und Negativen) wird.

Nogami, alle Viertspiele, die er in 11 Teilgruppen ordnet, überblickend,

nennt sie, in der Bemühung, ihr Gemeinsames zu charakterisieren: *Genzai-mono*¹⁵⁵ „Gegenwartsstücke“ bzw. gegenwartsnahe Stücke. Das ist aber nicht dahin zu verstehen, dass sie nicht (wie wir sagen würden:) historische Stücke sind, Vergangenheit und Geschichte gebend; im Gegenteil bringen gerade die Viertspiele das geschichtliche Geschehen auf die Bühne, gegenwartsnah, als wollten sie sagen; „Da, sieh da! So ist die Welt!“ — Daher denn in einer Menge von Viertspielen kein Geist mehr erscheint, in dreissig derselben kein *Nochijite* (verwandelter *Shite*, des zweiten Teils) auftaucht. Alles ist im Irdischen; und selbst in vielen, in denen ein *Nochijite* vorkommt, ist das Stück doch rein „gegenwartsnahe“ irdische Welt.

Da sind Stücke, welche eigentlich *Kazura-mono* (Drittspiele)¹⁵⁶ wären und oft, stellvertretend oder gekürzt, als solche gegeben werden, aber durch das Auftreten einer stark ausgeprägten „historischen“ Gestalt den Blick auf diese ziehen und etwas ausgesprochen Viertspiel-mässiges gewinnen: „*Unrinin*“¹⁵⁷ und „*Oshio*“¹⁵⁸ durch Ariwara Narihira²⁹, den Liebesabenteurer, *Saigyô-zakura* („Saigyô-Kirschblüte“)¹⁵⁹ wie schon der Name sagt, durch den grossen Dichter, Wanderer, Novellisten Saigyô.¹⁶⁰

Da sind andere Nô, eigentlich Erstspiele und oft als solche gegeben, bei denen Gleiches der Fall ist. Saigyô¹⁶⁰ ist *Waki* in „*Ugetsu*“¹⁶¹; Murogimi¹²³, die berühmte Schöne (in gleichnamigem Nô), am Meerflut-berühmten Muro-no-tsu¹⁶²: seltsam genug wird sie mit der buddhistischen Idaten¹⁶³ indentifiziert und als deren Urstand (*honji*)¹⁶⁴ der Meergott selbst angesprochen. — In dem *Jun-Wakimono*¹⁶⁵ „*Urokogata*“⁸ „Schuppen-Wappenzeichen“ ist es die geschichtlich bedeutende Gestalt des Hôjô Tokimasa¹⁶⁶, welche die *Waki*-Rolle trägt: den Hôjô fehlt noch immer das Wappen. Benzaiten¹⁶⁷, die Liebesgöttin, erscheint und übergibt das Schuppen-Zeichen. Wappen-Entstehungs-Geschichte!

Echte Viertspiele der irdischen Realität, geschichtliche Spiele, sind vor allem die Soga- und die Yoshitsune-Nô (vgl. die Quellenschriften!). Kampf, doch nicht Zweitspiel-Heldenspiel, sondern dramatisch- verwickelt- komplizierte Aktion, Besiegung mannigfaltiger Hindernisse ist Inhalt dieser Art Nô. Unter schwierigsten

Umständen erreichen die beiden Brüder Soga, Sukenari¹⁶⁸ (1172—1193) und Tokimune¹⁶⁹ (1174—1193), gemeinsam handelnd, ihr Ziel: am Mörder ihres Vaters die Rache zu vollziehen. Sukenari wird dabei sofort getötet, Tokimune wird vor den Shôgun geführt. Dieser bewundert seine Kühnheit und will ihn begnadigen. Doch andere kommen dazwischen, und Tokimune fällt. Es sind die Quellschriften, welche diese Rache-Romanze zu einem der bekanntesten, beliebtesten Motive der mittelalterlichen Zeit machen. Die 47 Rônin, ihren Herrn rächend und dafür sterbend, sind in der friedvoll-ruhigen Tokugawa-Zeit ein verwandtes Phänomen, für Dichtung und Theater gleichfalls.

Weitüberstrahlt freilich, in dichterisch-geschichtlicher Realität die Gestalt Minamoto Yoshitsune's³⁵ (1159—1189) alle andern. Sohn Minamoto Yoritomo's¹⁷⁰, der im Heiji-Kampf¹⁷¹ von den Taira besiegt und vernichtet worden ist, wird er von Taira Kiyomori⁴³ begnadigt, in ein Kloster gesteckt, entweicht aber; ficht, kindlich jung, nächstens auf der Gojô-Brücke mit dem riesenhaften Benkei⁸⁸, der sich ihm unterwirft und treuester Vasall wird („Fue-no-maki¹⁷², Hashi-Benkei“¹⁷³); endlos ist die Reihe seiner Taten, die er vollbringt, der Bedrängnisse und Gefahren, die er besteht. In „Shôzon“¹⁷⁴ will ihn der Shôgun durch den geistlichen Shôzon aus dem Wege räumen lassen. Der wachsame Benkei kämpft Shôzon nieder und zwingt ihn durch Eidschwurbrief, Yoshitsune zu Willen zu sein. In „Ataka“⁸⁵ rettet Benkei seinen kindlich jugendlichen Herrn, indem er, denselben scheltend und sogar auf ihn einhauend, die Feinde völlig täuscht. Tadanobu¹⁷⁵ auch erweist sich als treuer Warner des in den Bergen sich mit einer Tänzerin vergnügenden Herren und wehrt in grossem Kampf die andrängenden Feinde ab („Tadanobu“¹⁷⁵). Zu den Yoshitsune-Nô gehören im Grunde auch die Shizuka-Nô.

*Yûgaku-mono*¹⁷⁶ Es kann auch nicht ausbleiben, bei Spiel und Theater, dass das Irdische und Negative, wie schon vordem in den *Yûkyô-mono*, mit leichterem heiterem Sinn uns dargeboten wird. *Yûgaku-mono* („Lust und Spiel, Musik und Tanz“) nennt *Nogami* diese Nô, welches alle etwas Fabuloses an sich haben und daher gern romantisch-fern in China spielen bzw. chinesische Gestalten haben.

„*Tenko*“¹⁷⁷: eine „Himmelstrommel“ kam einst in der Han-Zeit herab vom

Himmel, und der sie empfing, hiess darum selbst so. Der Kaiser verlangte dieselbe. Der Mann brachte nicht über sich, weder von ihr zu lassen noch dem Kaiser nicht zu gehorchen, und stürzte sich in die Flut. Doch da der Kaiser nun die Himmelstrommel erklingen lassen will, erklingt sie nicht. Erst als der Vater des Toten, herbeigebeten, sie schlug, erklang sie in wunderbarer Musik.

„*Ikkaku-Sennin*“¹⁷⁸ „Einhorn-Genius“ besitzt wunderbare Kräfte. Er bannt die (den Regen spendenden) Drachen des Landes. Dürre erfolgt, grosse Not. Kaiser entsendet die zauberschöne Shanta¹⁷⁹. Sie berückt ihn zu fröhlichem Gelage; trunken sinkt er in Schlaf; die Drachen werden frei.

„*Sanshō*“¹⁸⁰ „Drei Lachende“. Hat doch Zen-Meister Hui-yüan¹⁸¹ (jap. Eon, Sh) in strenger Buddha-Askese gelobt, nicht über den seiner Klause nahen Tiger-Wildbach zu gehen. Starr, unerbittlich, 30 Jahre lang hat er dies eingehalten. Alte Freunde, grosse Weise kommen heute ihn besuchen: der einzig-grosse Dichter Tao-yüan ming¹⁸² und der grosse Taoist Liu-hsiu-ching¹⁸³. Sie plaudern und singen, füllen die Becher, tanzen Reigen, sind fröhlich, und eh sich's einer versehen, haben sie die Brücke überschritten und sind weit, weit weg über den Wildbach gegangen. Da brechen sie alle in schallendes Gelächter aus. Der Krampf ist gelöst.

„*Kantan*“¹⁸⁴. Lu-sheng¹⁸⁵ (jap. Rosei, Sh) kommt in die Herberge und ruht auf wunderbarem Kissen. Wie in Calderon's „Leben ein Traum“ steigt Rosei zu höchster Höhe auf. Thron und Welt werden sein und, was nur immer die Erde bietet an Freuden, Tanz und Reigen und Genüssen (dies darzuatellen, ist Aufgabe des *Yûgaku-mono*!) bis er erwacht. Da ist es wieder dieses armselige, arme Dasein!

„*Tōsen*“¹⁸⁶ „Tang-Schiff“ kommt mit dem Chinesen Tsu-ch'ing¹⁸⁷ (jap. Sokei, Sh). Als Pirat verdächtig, wird er gefangen. Nach 13 Jahren kommen seine beiden Söhne: Kindesliebe. Aber ihm sind unterdes zwei japanische Söhne geboren worden, die er, mitsamt dem Lande Japan, ebenso liebt. Soll er, sollen diese bleiben? — Heimweh zieht ihn mit allen Seinen ins ferne China zurück.

„*Kiku-Jidô*“¹⁸⁸ „Chrysanthemen-Jidô“, (chinesische Mythe): Mu¹⁸⁹ von Chou¹⁹⁰ verstösst Jidô. Zwei Sutrenworte werden ihm zuteil. Diese schreibt er auf Chrysanthemen und erfährt wundersamen Schutz, 700 Jahre und länger lebend.

„*Makura-Jidô*“¹⁹¹ starke Vereinfachung des vorigen Nô, in Han-Zeit verlegt. Hinzugefügt ist: Jidô ruft die Königin-Mutter-des-Westens, (Hsi-Wang-mu, Seiôbo)¹⁹² und Scharen von Feen herbei zu Reigen und Musik.

Diese Gruppe der Viertspele leitet deutlich hinüber zu den Fünft- und Endspielen.

Fünftspiele. In den Fünftspielen wird alles Negative, Bedrängend-Irdische, Finstere besiegt. Triumph, Frohlocken, Sieg ist alles. Dabei ist nur natürlich, dass bald dies Negative, Dämonische den Hauptakzent erhält und als die im Vordergrund des Interesses stehende Hauptgestalt (*Shite*) erscheint, bald jedoch der dies Finstere Besiegende, alle Teufelslisten Überwindende.

„*Nue*“¹⁹³ „*Genzai-Nue*“¹⁹⁴. Das nächtens auf dem Dache des Kaiserschlosses Unheil kündende *Nue*-Vogel-Gespenst wird von dem wagemutigen trefflichen Schützen Minamoto no Yorimasa¹⁹⁵ abgeschossen.

„*Orochi*“¹⁹⁶ Der Lintwurm¹⁹⁶ wird von Susanowo no Mikoto¹⁹⁷, dem „Wilden Ungestümen Mann des Himmels“ getötet, und die von dem Untier gefangen gehaltene Maid Inada-hime¹⁹⁸ befreit, ihre Eltern Ashinazuchi¹⁹⁹ und Tenazuchi²⁰⁰ von Bedrängnis erlöst.

„*Tsuchigumo*“²⁰¹ Die riesige „Erdspinne“, die zuerst in Gestalt eines Bonzen den Ritter Minamoto no Yorimitsu²⁰² berückt, dann als Riesenspinne (Nj) ihn zu umstricken sucht, wird von ihm erledigt.

„*Rashômon*“²⁰³: der Eisenkeule schwingende, feuerstarrende Dämon (Sh) wird von Ritter Tsuna (W, Nw)²⁰⁴ in einem Kampf auf Leben und Tod vernichtet.

„*Hiun*“ („Fliegende Wolke“)²⁰⁵. Dieser (chinesische) Wind- und Wetterdämon, dem Bergfrommen zuerst als harmlos erscheinender Holzfäller belegend, wird trotz aller Tücken besiegt.

„*Dairokuten*“²⁰⁶: Der Dämonfürst des „Sechsten Himmels“²⁰⁶ zieht mit der Schar

seiner Dämonen aus, wird im Kampfe von Susanowo no Mikoto ¹⁹⁷ geschlagen.

„*Zegai*“ ²⁰⁷. Der China-Riesen-*Tengu* zieht heran, mit Japan die Kräfte zu messen und das Heilige zu verderben. Die Himmlischen der Hauptstadt, Hachiman ²⁰⁸ vom Otokoyama-Berge ²⁰⁹, Michizane-Tenjin ²¹⁰ von Kitano ²¹¹ und die Kamo-Gottheiten kommen zur Gegenwehr, so dass der *Tengu* sich geschlagen sieht und entweicht.

„*Kusanagi*“ ²¹², („Grasmäheschwert), mit welchem Yamato no Takeru (Sh, Nj) ²¹³, der Nationalheld der Urzeit, von den Feinden listig in die Heide gelockt, den gewaltigen Heidebrand, den die Feinde entfachten, zertilgte, wird hier in einem End-Gottesspiel, da der Geist des Helden neu erscheint, wiederholt.

„*Shôki*“ (Chung-kuei) ²¹⁴, der grösste aller Teufelsvertreiber, erscheint und erweist seine Dämonen-abwehrende, Kaiser und Reich schützende Kraft.

„*Kwôtei*“ ²¹⁵ („Kaiser“). *Shôki* (Sh, Nj) erschaut im Zauberspiegel den die wunderschöne Yangkueifei ²¹⁶ berückenden Krankheitsdämon und vertreibt in Tanz-*Hataraki* denselben.

„*Ôeyama*“ ²¹⁷ Am „Gross-stromberg“ haust der Saupteufel (Sh), raubt Weiber, stiftet Unheil. Der Kaiser sendet Kawakade von Rittern aus, an ihrer Spitze Minamoto no Yorimitsu ²⁰². Sie müssen es listig anfangen, dass sie den Teufel überhaupt zu fassen kriegen. Auch ist dieser listig, lädt zu Saufgelage ein; der Wein verstärkt den Kampf. Ungeheures *Hataraki*. Aber der Böse erliegt.

„*Momiji-gari*“ („Ahornschau“) ²¹⁸. Herbstlich bunt der feinblättrige Ahorn lädt zur Herbstschau. Im herbstprächtigen Walde edle Damen, schöne Frauen (Sh, Nj), doch es sind Harpyen-gleiche Teufelinnen. Sie locken den zur Schau gekommenen Ritter Taira no Koreshige(W) ²¹⁹ und sein Gefolge, machen trunken und sinnverwirrt. Hachiman's Warnen rettet. Wilder Kampf mit den Unholden.

„*Sesshôteki*“ („Leben tötender Stein“) ²²⁰. Kaiser entbrennt in heisser, sinnlicher Liebe zu einer in den Palast gekommenen Schönen. Abe no Yasunari ²²¹, der Geisterseher, erkennt sie als verderbliches, dämonisches Fuchsweib (Nj).

Verfolgt, verwandelt sie sich zu Stein.

„*Adachigahara*“ („*Kurozuka*“) ²²². Von der Nacht überfallen, erblickt Ritter ein Licht, gerät zu der Circe des Ostens. Kampf und Vernichtung der Unholdin.

Zu diesen Kampf- und Sieg-Nô gehören auch Yoshitsune-Benkei-Nô und Soga-Nô, im Grunde selbst die als Viertspele aufgeführten. Diese volksbeliebten grossen Gestalten, auch nur auf die Bühne gestellt, künden schon den Sieg. Bezeichnend ist jedoch, dass gewissermassen unter dieser Voraussetzung, nun sogar Anderes gezeigt wird, so auf Benkei's dringenden Rat hin der Abschied Yoshitsune's von Shizuka, der Geliebten („*Funa-Benkei*“) ²²³ und sodann im gleichen Nô die Geisterschau der vernichteten Taira.

Nogami ordnet den grössten Teil der Fünftspiele unter den Terminus *Hataraki*, wörtlich „Arbeit“ im einstigen Sinne dieses Wortes als Kampf, Handgemeine, (bis zu Tanz-Art-Geformtes) kräftiges Tun.

„*Raiden*“ ²²⁴ „Donner und Blitz“. Der zum Gewitter- und Himmelsgotte gewordene Michizane ²¹⁰ kommt zum Wettkampf mit seinem Meister, dem Erzabt des Hiei, und dessen buddhistischer Geheimmacht.

„*Ryû-ko*“ ²²⁵ („Drache und Tiger“). Himmlische Wettkämpfe toben. „Goldener Himmelsdrache durchstösst die Wolken, Tiger erregt den Sturm tief im Gebirge“.

„*Daie*“ ²²⁶ („Grosse Versammlung“). Der von dem Hiei-Abt befreite *Tengu* erfüllt zum Danke ihm den Herzenswunsch, lässt die grosse Versammlung aller Buddha und Bodhisattwa sich der Schau zeigen. Doch als der Abt, voller Verehrung, in Worte der Anbetung ausbricht, zerkracht das Bild. Der buddhistische Himmelskönig fährt herab, den *Tengu* zu strafen.

Bisweilen führt das *Hataraki*, Kampf und Überwindung des Negativen, in einzelnen Nô zu einem Gipfel der Entschlossenheit, den wir nicht erwarten: zu letzter höchster Tapferkeit, zu Verachtung des Todes.

„*Ikari-Kazuki*“ („Anker-Versenkung“) ²²⁷. Nach tapfersten Taten im Seekampfe versenkt der Ritter Taira no Tomomori ²²⁸, da alle tapfern Taten gegen den übermächtigen Feind doch nichts mehr vermögen, sich selbst im eisernen

Panzer, noch eigens an den schweren Anker sich bindend, dass dieser ihn sicher in den Tod ziehe.

„*Kô-u*“²²⁹ der chinesische Held „*Hsiang-yü*“²²⁹ hat in über 70 Kämpfen immer gesiegt; aber zuletzt wendet sich sein Los. Von Feinden völlig umdrängt, ist der Tod ihm gewiss. „Schlag mir den Kopf ab, wenn du dir einen Namen machen willst“, ruft er dem Feinde zu. Aber dieser, noch jung und der Dinge ungewohnt, zögert. Da haut sich *Hsiang-yü* selber den Kopf ab und gibt ihm denselben. Erstarren machende Schau, fernromantisches China.

„*Tanikô*“ („Zu Tal!“)²³⁰. Eiserne Regel gebietet den frommen Bergasketen (*Yamabushi*), dass bei ihren Bergersteigungs-Pilgrimfahrten kein Kranker die heiligen Stätten betreten oder überhaupt dabei sein darf. Erkrankt einer, so muss er ins Tal geschleudert werden. Der kindlich-junge *Matsuwaka*²³¹ will seiner kranken Mutter zugute mitwillfahrten. Der Meister der *Yamabushi* rät dringend ab; zu hart sind die Anforderungen, zu streng die *Yamabushi*-Ordnung. Doch — Alles oder nichts! — *Matsuwaka* wandert mit. Er erkrankt. Er wird zu Tal gestossen. — Der Dichter aber bleibt bei diesem Nichts nicht stehen. Auf wunderbarste Weise wecken Himmlische den Toten wieder zum Leben.

Gerne greift der Nô-Dichter bei dieser Endspiel-*Hataraki-Schau* zum mythisch-fernen China und dessen Motiven und Fabeleien.

„*Chôryô*“ (chin. „*Chang-liang*“) ²³², welcher danach Kaiser Han-dsu ²³³ die Herrschaft begründen hilft, erlernt tief in den Bergen beim Gelbstein-Herzog (*Huang-shih-kung*, jap. *Kôsekkô*)²³⁴ die Geheimnisse der Kriegskunst, wird in den Wildstrom gestossen, kämpft mit dem Lintwurm in grossem *Hataraki*. Probe über Probe folgt, bis er die Geheimnisse meistert.

„*Shô-kun*“ (chin. *Chao-chün*)²³⁵, diese (andere) Helena des Ostens, wird (T'ung-ch'ien-Kangmu ²³⁶ zufolge) von dem chinesischen Kaiser zur Besiegung des Feindes dem Herrscher der Hunnen (*Hiungnu*)²³⁷ geschenkt. Heimweh und Kummer ist ihr Los. Die fernen armen Eltern rufen mittels Zauberspiegel

- ihr Bild; ihr Geist erscheint; ihre wunderbare Schönheit wird voll offenbar — dies eben die Schau — indes der Hunnenkönig schauerlich-wild und teuflisch erscheint.
- „*No-mori*“²³⁸, der mythische „Feldwart“, gibt im kosmischen Spiegel gewaltige Schau und lässt so den vermissten Lieblingsfalken wiederfinden.
- „*Kappo*“²³⁴ der mythische Fischmensch (Nj) des Landes Tang, wird gezeigt. Von einem Fischer gefangen genommen und freigegeben, erweist er seine Dankbarkeit unter grossem *Hataraki*, Schatzperlen, Glück für tausendmal-zehntausend Herbste bringend.
- „*Ama*“²⁴⁰, die „Mermaid“ (bezw. Fischerin) ist die Schau: der Sage zufolge Mutter des grossen glückhaften Fujiwara Fusazaki²⁴¹, stürzt sie sich dem Sohne zugute in das Meer, dringt in des Meerdrachen-Königs Palast ein und raubt das unvergleichlich glückbringende Drachenzewel. *Nochijite* als Drachenzungfrau.
- „*Genzai-Shichimen*“²⁴² Das Schlangendrachen-Weib vom Siebenfalt-See wird durch Nichiren's²⁴³ Verkünden des allen Lebewesen Buddhaschaft-bringenden Hokkekyô²⁴⁴ erlöst.
- „*Ukai*“ („Kormoran-Fischer“)²⁴⁵ — Das eigentümliche Fischen mit Hilfe der Kormorane ist das Schau-Motiv. Gesteigert wird es durch buddhistische Sicht: Töten der Fische, Fischen an geweihter Stätte bringt doppelt Unheil-doppelt Unteil Vergeltung. Buddha-Wort erlöst.
- „*Shari*“²⁴⁶ „Reliquie“ sucht, in Dörfler-Gestalt, der schnellfüssige Teufel (*Soku-shitsuki*)²⁴⁷ zu rauben. *Idaten*¹⁶³, welche einst, als dieser Teufel den hl. Zahn Buddhas stehlen wollte, die Reliquie rettete, zeigt wieder sich hilfreich, steigt vom Himmel nieder, hetzt das gewandte Teufelchen zu seltsamen Sprüngen — fast *Kyôgen*-artig wird die lustige Schau.
- „*Kokaji*“ („Der kleine Schmied“)²⁴⁸. Der berühmte Schwertschmied Munechika²⁴⁹ soll ein dem Kaiser im Traume angezeigtes Schwert schmieden. Doch fehlt dem Meister der Schmiedegeselle. Gottvertrauend geht er zu seinem Stammtempel des Inari²⁵⁰. Ein Junge stellt sich ein und will ihm helfen, und

trefflich schmiedet dieser kleine Geselle — d. i. Gott Inari selbst ist es, der zusammen mit dem Schmiedemeister das Schwert schmiedet.

„*Shôjô*“ chin. „Hsing-hsing“²⁵¹ (der Geist des Weines, Sh) verleiht dem kindesliebenden, gastlichbewirtenden Kôfû (Kao-feng)²⁵² das Krüglein nieversiegenden Weines, Segen für Kind und Kindeskind.

„*Taihei-shôjô*“²⁵³ Erweiterung des Nô „*Shôjô*“. Mehrere *Shôjô* kommen. Tanz und Reigen.

„*Matsuyama-no-kagami*“ („Spiegel von Matsuyama“) ²⁵⁴. Die sterbende Mutter gibt dem Töchterlein (*Kokata*) den Spiegel, darin werde es immer die Mutter erblicken. Die Stiefmutter fürchtet heimlichen Zauber. Die zarte Unschuld des im Spiegel sich selbst sehenden und damit die Mutter zu erblicken glaubenden Mädchens, kommt zu Tage — zarte Endspiel-Schau.

„*Sagi*“ („Reiher“ Sh)²⁵⁵, der reine, schneeweisse schöne Vogel lässt sich aus himmlischen Höhen im Garten des Himmelssohnes nieder. Dieser erblickt ihn und ist von ihm dermassen entzückt, dass er ihn immer in seiner Nähe wissen möchte und einem Beamten gebietet, den Reiher zu fangen. — Das Nô entwickelt sich dahin, dass den freien Vogel der Himmelssohn doch wieder in die Höhen entlässt. — Ein Nô höchster Schönheit, edelster Schau.

„*Yama-uba*“²⁵⁶ „Die Bergalte“ (vgl. Berchta, Frau Holle). Eine im ganzen Lande und besonders in der Hauptstadt, bei Hof und Gesellschaft wegen ihres *Yama-uba*-Tanzes gefeierte Maid möchte doch selbst einmal die wahre *Yama-uba* (Nj) und deren Tanz erleben. Und das geschieht tief in den Bergen und wird zu einem urgewaltigen Tanz aller Natur.

Kapitel II. Zeitliche und örtliche Entfaltung der Nô und ihrer Gestalten.

In ihren Gestalten und dem die Gestalten Umgebenden geben die Nô hinsichtlich der Geschichte des Nô eigentümliche Hinweise. Obwohl die Nô, wie erwähnt, in ihrer grössten Mehrzahl in jener Hochblütezeit, der Muromachi-Zeit, um Kwanami¹ und Seami² her entstanden sind, geben sie so doch auch gewisse Fingerzeige hinsichtlich des Wann und Wo ihres Werdens und Entstehens und

gelegentlich auch hinsichtlich des *Za*²⁵⁷ (der Nô-Bühne und -Schulrichtung) und endlich auch des Ortes, da sie aufgeführt worden sein mögen bzw. da sie beheimatet sind. In diesem Sinne mögen einige registrierende Notizen wertvoll sein. (*Shite*-Gestalt bzw. auch die erst unkenntlich, dann als *Nochijite* in voller Offenbarung erscheinende Hauptgestalt ist im Folgenden nicht immer eigens mit Sh bzw. Nj bezeichnet.).

Auch die Quellschriften geben in ebengenannter Hinsicht Hinweise. Für zahlreiche Nô geben sie den festen Zeitpunkt, vor dem dieselben nicht entstanden sein können. Die Nô gehen Hand in Hand mit den anderen grossen Schöpfungen der Dichtung und Literatur, und indem diese letzteren, insbesondere die grossen Erzählungswerke Abbild und Ausdruck und Wiedergabe der Zeitalter und ihrer Erfahrungen und Erlebnisse und ihrer Gestalten sind, so gehen die Nô bis zu hohem Ausmasse den Zeitaltern parallel, und die grösste Mehrzahl der Nô-Gestalten wird man also hernach bei der nachfolgenden Darlegung der Quellschriften vorfinden, so dass sich hier an dieser Stelle erübrigt, diese Gestalten ausführlich zu nennen und einzeln aufzuzählen. Was diese Gestalten betrifft, so verweisen wir also ausdrücklich auf den Abschnitt Quellschriften.

Das japanische Schrifttum setzt erst mit der Festland-Rezeption unter Shôtoku Taishi²⁵⁸ in der Asuka-Zeit ein und entwickelt sich lebhaft erst in Nara- und beginnender Heian-Zeit. Über ein Jahrtausend Urjapan-Geschichte geht dem vorher. Das einsetzende Schrifttum bemüht sich zwar sofort, dieses Vorhergehende Urtümliche festzuhalten, das Jahrhunderte hindurch mündlich tradierte Gut nun schriftlich zu fixieren. Allein eine grosse Menge von Gestalten hängen gleichwohl (wie wir sagen) gewissermassen in der Luft. Sie sind allgemeine Mythen- und Sagen-Sphäre, urtümliche Glaubensvorstellung und Ähnliches mehr; fester Quellschrift kann man sie eigentlich nicht zuweisen. Gestalten des Japanisch-Urreligiösen, bzw. des mit *Shin-tô* 神道 (Gott-tum) Bezeichneten sind hier vor allem zu nennen.

Deutlich hebt sich dann im Bereiche des Nô, auch wo keine direkte Quellschrift zu nennen ist, die Entwicklung von dem Urzustande zu der Zeit der

Rezeption, zu Asuka-, Nara- und Heian-Anfangs-Zeit hervor. Die noch späteren Zeitalter zeigen sich dann deutlich in den Quellenschriften gespiegelt, und-dort suche man vornehmlich dieser Zeitalter Gestalten. Freilich bleibt auch da noch manches wie im Ungefähren, entstammt etwa gewisser, vielleicht ungeschriebener Tempelüberlieferung, ist — parallel der Urzeit-Mythensphäre — nunmehr gläubige Tempelsphäre.

Mit der Rezeption dringt zahlreich Chinesisches herein. Wie im Abendlande die Gestalten der Antike, so werden diese chinesischen Gestalten ins Japanische mitherein übernommen. Dem die Ferne, das Ganz-andere und Romantisch-Ungewöhnliche liebenden Dichter sind diese China-Motive besonders willkommen. Auch diese Gestalten suche man in der Quellenschriften-Darlegung (siehe unter „Chinesisches“!)

Sind im Folgenden bei Nô der Frühzeit Zeitangaben hinzugefügt, so will dies nur sagen, dass dies Nô in seinem jetzigen Zustande in dieser Zeit angesetzt ist, nicht dass es etwa in früherer ursprünglicher Fassung in dieser angegebenen Zeit spielt.

a) Urzeit. Urreligiöses; 神道 Shin-tô; Izumo, Ise

Kernzelle Yamato, geschichtliche Begründung des Reiches durch Jimmu Tennô; wechselnde Residenz. Es erscheinen

- 1) Nô „*Ema*“²⁵⁹ (I), Ort: Ise²⁵⁹, Zeit Junnin Tennô²⁶¹ (759—764): Amaterasu-ômikami²⁶² (Nj), Uzume no Mikoto²⁶³ (Nz), Tajikarawo no Mikoto²⁶⁴ (Nz) (mit eigentümlichen Verschiedenheiten in der Auffassung der Nô-Richtungen)
- 2) „*Mimosuso*“²⁶⁵ (I) Ort Ise²⁶⁰: An dem hl. Reinigungswasserfluss, wo der Pilger ergriffen von Amaterasu-Ômikami²⁶² vernimmt und sie selbst erwartet, erscheint nur Gott Okitama^{265a}, Vorstufe voller Theophanie.
- 3) „*Awaji*“²⁶⁶ (I) die Urinsel: die Welt-erschaffenden Urgottheiten Izanagi²⁶⁷ und Izanami²⁶⁷, männlich und weiblich.
- 4) „*Orochi*“¹⁹⁹ (V): Susanowo no Mikoto¹⁹⁷, der „wilde Stürmische (Mann) des Himmels“ (W), den „Lintwurm“ besiegend, die Maid Inadahime¹⁹³ (*Kokata*) befreiend, die Eltern Ashinazuchi¹⁹⁹ (Sh) und Tenazuchi²⁰⁰ (*Tsure*) erlösend.

- 5) „*Gendayû*“²⁶⁸ (I) Ort Atsuta²⁶⁹: Yamato-takeru no Mikoto²¹³ als Wiederkehr Susanowo no Mikoto's¹⁹⁷, Gendayû²⁶⁸ als Wiederkehr Ashinazuchi's¹⁹⁹; Tachibana-hime²⁷⁰ (Nz) als Wiederkehr Inadahime's¹⁹⁸.
- 6) „*Kusanagi*“²¹² (V) „Grasmäheschwert“: Yamato-takeru's Geist (Nj)²¹³, Tachibanahime's Geist (Nz)²⁷⁰.
- 7) „*Kashima*“²⁷¹ (I) Ort Kashima, Hitachi²⁷²: Takemikazuchi²⁷³ (Nj), der Wegbereiter für den auf die Erde niedersteigenden, sie in Besitz nehmenden Ninigi no Mikoto²⁷⁴, Enkel der Sonnengottheit und Ahn des Tennô-Geschlechts.
- 8) „*Kamo*“¹²⁶ (I) bei Kyôto Vf. Zenchiku²⁷⁵: die mit Ise²⁶⁰ rangierenden Kamo-Gottheiten (mit Verschiedenheiten der Auffassung); Wake-ikazuchi²⁷⁶ (Nj), Tenno²⁷⁷, Nz sQ!
- 9) „*Shironushi*“²⁷⁸ (I) Ort Kazuraki-Kamo-Schrein²⁷⁹, Yamato: Koto-shiro-nushi no Kami²⁸⁰.
- 10) „*Sakahoko*“²⁸¹ (I) „Widerspeer“, Ort Tatsuta-yama²⁸², Yamato. Takimatsuri-no-Kami²⁸³ „Wasserfall-Weihe-Gott“ (Nj), Tenno²⁷⁷ Nz.
- 11) „*Tatsuta*“²⁸⁴ (IV bzw. I, III. Vf. Zenchiku²⁷⁵) Ort Tatsuta²⁸⁴ (Drachenfeld) Yamato; Gottheit der herbstlichen Ahorn-Pracht Tatsuta no Myôjin²⁸⁵.
- 12) „*Saho-yama*“²⁸⁶ (I) Ort Saho-yama, Yamato: Frühlingsgottheit Saho-hime²⁸⁷.
- 13) „*Tama-no-i*“²⁸⁸ „Edelsteinbrunnen“ des Meeres (I, Ort Drachenpalast des Meer-Drachenkönigs): Drachenkönig Ryû-ô²⁸⁹, seine Töchter Tama-yori-hime (*Tsure*)²⁹⁰ und Toyo-tama-hime (Sh)²⁹¹, Gott Hohodemi no Mikoto (W)²⁹².
- 14) „*Takasago*“²⁹³ (I) Ort a) Takasago, Harima²⁹⁴ b) Sumiyoshi²⁹⁵ bei Ôsaka: der Meergott, der Lichte Gott von Sumiyoshi.
- 15) „*Hakurakuten*“ (I) (Polot'ien)²⁹⁷: der Sumiyoshi-(Meer-)-Gott²⁹⁶, sQ!
- 16) „*Kinsatsu*“²⁹⁸ (I) Ort Fushimi²⁹⁹ bei Kyôto; vordem „Fushimi“: Gott Futodama³⁰⁰ (Nj). Abgeschafftes anderes Nô „Fushimi“: der Alte von Fushimi erscheinend.
- 17) „*Matsuno(w)o*“³⁰¹ bei Kyôto. Matsuno(w)o-Gottheit (Nj)³⁰².
- 18) „*Kokaji*“²¹⁶ (V) (Ort Kyôto, Zeit Ichijô Tennô (987—1011)³⁰³: Inari, s. o!
- 19) „*Iwa-fune*“³⁰⁴ „Felsenschiff“ (I), Ort Ôsaka-Bucht, Sumiyoshi²⁹⁵, wo die Mythe der mit dem Felsenschiff nach Naniwa-Ôsaka kommenden Ama no Sukune³⁰⁵

- im Vordergrunde steht; es erscheint der (Meer-)Drachengott³⁰³).
- 20) „*Kasuga-Ryûjin*“³⁰⁷ (V) „Drachengott von Kasuga“ (Nara) rät dem buddhistischen Myô-e³⁰⁸ ab, nach Indien zu wallfahren, da Nara (Japan) genug biete.
- 21) „*Kusenoto*“³⁰⁹ (I) Ort Amanohashidate³¹⁰: Drachengott Nj, Tennyô²⁷⁷ Nz.
- 22) „*Mekari*“³¹¹ (I) Ort Nagato³¹², Vf Zenchiku²⁷⁵: Drachengott Nj, Tennyô²⁷⁷ Nz.
- 23) „*Shirahige*“³¹³ „Weiss-Bart“. (I) Ort Shirahige-Schrein (Ômi): Shirahige-Gott (Nj), Tennyô²⁷⁷ Nz.
- 24) „*Chikubushima*“⁶ (I) Biwa-See-Insel: Drachengott Nj, Benzaiten¹⁶⁷ Nz.
- 25) „*Enoshima*“⁷ (I) bei Kamakura: Drachenmund-Gott Tatsu-no-kuchi no myôjin³¹⁴ Nj, Benzaiten¹⁶⁷ Nz.
- 26) „*Miwa*“³¹⁵ (IV) der uralte Miwa-Schrein (Yamato), dessen Allerheiligstes noch heute der Wald, der Berg selbst (mit seinen 999 Windungen-Tälern) ist: der Lichte Gott von Miwa (Nj), nächstens menschlicher Maid nahend. *Waki*: Gembîn Sozu³¹⁶, Zeit Anfang Heian, sQ!
- 27) „*Kazuraki*“³¹⁷ („Rankenburg“), (III) Yamato: weibliche Gottheit (*Kami* Nj), einst durch En no Shôkaku³¹⁸ (geb. 634) gebannt.
- 28) „*Shiga*“³¹⁹ (I, Ômi): der Lichte Shiga-Gott (Nj).
- 29) „*Himuro*“ „Eiskeiler“³²⁰ (I), deren es schon in Frühzeit viele gab. Vf Miyamasu³²¹, verlegt nach Tamba³²², Himuro-yama³²³, nordwestlich von Kyôto: Himuro-Gott. Zeit Kameyama-in³²⁴ (13. Jahrhundert).
- 30) „*U-no-matsuri*“³²⁵ („Kormoran-Weihe“) I, Ort Keta³²⁶ (Noto): der Lichte Keta-Gott³²⁷ Nj, Kormoran *Kokata*, Hachijin-gyokuden³²⁸ Nz.
- 31) „*Fuji-san*“³²⁹ „Berg Fuji“ (I): Fuji-Berggottheit³³⁰ Nj; Tennyô²⁷⁷ Nz. Gewisse Unklarheiten, wer denn am Fuji herrsche.
- 32) „*Yumi-Yawata*“³³¹ „Bogen-acht-Banner“ (I). Ort: Hachiman-Tempel, Otokoyama²⁰⁹ bei Kyôto. Man erwartet Hachiman, den Seelen- und Kriegergott, es erscheint aber — sekundäre Theophanie — der Kora- (oder Kawara-)Gott³³² d. i. Take-uchi no Sukune⁹, der Methusalem japanischer Historie.
- 33) „*Hôjô-gawa*“¹⁰ (I) „Fluss der Freilassung des Lebendigen“ Zeit: (buddhistische) Hôjô-Feier (erstmal berichtet Shoku-Nihongi)³³³, Nj Take-uchi no Sukune⁹.

- 34) „Yôrô“³³⁴ (I) „Die Alten, d. i. Eltern nähren“, (Ort: Yôrô-Wasserfall, Tado-yama³³⁵, Mino, Gifu-ken, Zeit: Yûryaku³³⁶, bzw. Genshō-Tennō³³⁷): Nj Berggott.
- 35) „Yama-uba“³³⁸ („Berg-Alte“) (V) Nj. Ort *Agerogoe-no-yama*³³⁸ (Echigo). Vf Seami, komponiert um den Yama-uba-Tanz.
- 36) „Nezame“³³⁹ „Schlafen-Erwachen“ (Ort Nezame, Kiso)³³⁹. Nj: Der Alte-der-Dreifachen-Wiederkehr *Migaeri no Okina*³⁴⁰. Nz 2 Drachengötter, Tennyō.
- 37) „Dômyôji“³⁴¹ (I) Hashi-dera³⁴² (Kawachi): Nj Shiratayû no Kami³⁴³, Nz *Tennyō*²⁷⁷.
- 38) „Arashiyama“⁴ I (bei Kyôto): Nz Katsute-no-kami³⁴⁴, Komori-no-kami (Kinderschutz-Gott)³⁴⁵ Nj. Zôô-gongen³⁴⁶ (dieser auch in Kuzu³⁴⁷ V).
- 39) „Naniwa“¹² (Ôsaka) I: Nj. Wani (Geist)¹¹, Nz Kono-saku-ya-hime³⁴⁸.
- 40) „Ôyashiro“³⁴⁴ „Der Grosse Schrein“ (I) von Izumo, einen wahren Olympos der Gottheiten darbreitend: in dem (im übrigen Japan) „götterlosen Monat“ (10.) versammeln sich alle (Shintô-)Götter Japans in Izumo. Nj: der höchste Gott von Izumo, Nz Drachengott, Tennyō²⁷⁷.

Die grosse Mehrzahl der hier oben aufgeführten Nô können bezeichnet werden als allgemeiner Mythensphäre entstammend oder aus Tempelsphäre heraus entstanden. Dabei mag bei den in der Götterzeit spielenden oft auch auf die alten Reichsgeschichten, insbesondere auf Kojiki³⁵⁰ und Nihongi³⁵¹ hingewiesen werden, z. B. bei 26 (Kojiki, dem es aber doch nicht folgt). „Mimosuso“²⁹⁵ (2) mag Zusammenhang mit Yamatobime-ki³⁵² oder gar mit Jinnôshôtôki³⁵³ haben, „Iwafune“³⁰⁴ mit Manyoshû-Gedicht, „Shirahige“³¹³ in *Kuse* mit Taiheiki³⁵⁴, „Mekari“³¹¹ steht in *Kuse* Kojiki³⁵⁰ und Nihongi³⁵¹ nahe. Zu „Gendayû“²⁹⁸ vergleiche man Heikemonogatari³⁵⁵ und Genpeiseisuiki³⁵⁶. „Takasago“²⁹³ ist mit durch Kokinshû³⁵⁷ bestimmt. Hauptstadt-Erzählung wirkt in „Kokaji“²⁴⁸. Tempelerzählung, welche Altes, mündlich Tradiertes niederschrieb, wirkt in „Kamo“¹²³, „Kinsatsu“²⁹⁸, „Enoshima“⁷, lokale Tradition in „Nezame“³⁴⁰, „Kusenoto“³⁰⁹, „Shironushi“²⁷⁸.

Mehrere der aufgeführten Nô charakterisieren sich schon durch ihren buddhistischen oder stark konfuzianischen Einschlag als Nach-Urzeit-Nô (33, 20, auch 21, 23, 24, 25) bzw. auch durch den Ort (Kyôto: 8, 18, 32, 33). In „Chikubushi-

ma“⁶ (I) erscheint die buddhistische Liebesgöttin Benzaiten¹⁹⁷, welche aber wohl eine Metamorphose älterer Gottheitsgestalt ist (auch in „Enoshima“⁷, „Uroko-gata“⁸). Einem weiten mythischen Kreis gehören der Bacchus-gleiche Saufteufel in „Ôeyama“²¹⁷ (V), die Circe-gleiche Teufelin in „Adachigahara“²²² (V) an. Mit dem Spiele „Raiden“²²⁴ (V „Blitz-Donner-Gott“) kommen wir deutlich in Kyôto- d. i. Sugawara-Michizane-Sphäre. — Volkssage und Volkslied spielt in „Funabashi“ (IV)¹⁴³, „Motomezuka“ (IV)¹⁴⁴.

Gestalten aller Glaubenszeitalter sind die Himmlischen: a) Tennin 天人 (Geschlecht nicht eindeutig bestimmt): „Yoshino-tennin“ (III)³⁵⁸; auch „Hagoromo“ (III)⁵⁵ mag hierher gezählt werden. b) 天女 *Tennyô*²⁷⁷ himmlische Maid, Himmelsfee (8. 10. 21—23. 29, 31, 36, 37, 40 u. öfters). Urmythisches Wesen ist auch der *Tengu* 天狗 „Himmelshund“: Fünftspiele „Daie“²³⁶, „Kurama-Tengu“³⁵⁹, „Kurumazô“³⁶⁰, „Matsuyama-Tengu“³⁶¹.

Drache bzw. Drachengott gehört der Mythe des Ostens überhaupt an, und so begegnen wir demselben auch in den chinesische Motive bringenden Nô-Endspielen „Chôryô“²³², „Genjô“³⁶², „Ikkaku-sennin“¹⁷⁸ (siehe Ausführliches bei „Quellen“ „Chinesisches“!).

Charakteristisch ist, dass die hier genannte Gruppe (Götter, mythische Wesen) fast ausschliesslich den Erst- und den Endspielen zugehören.

b) Rezeption. Konfuzianisches, Buddhistisches.

1. Stufe: Asuka-Zeit, Yamato; Reichsregent Shôtoku Taishi²³⁸, Aufnahme des Festländischen, des Konfuzianischen wie des Buddhistischen, Erwachen zur eigenen Volkspersönlichkeit. Der Tradition zufolge: Beginn, Gründung der Nô: Shin no Kawakatsu³⁶³, Hôryûji-Nô-Bühne. Einige wenige Nô weisen, Ort und Inhalt nach, in das Yamato dieser Epoche. Vor allem berühmt ist: Chûjô-hime⁸⁹ (Nj), Weberin der vielbestaunten, im Endspiel „Taema“⁸³ gepriesenen Taema-Mandala⁸⁸ des Taema-dera (Yamato); in „Hibari-yama“ (IV, s. o!) ist diese *Hime* noch ein Kind. In ähnliche Zeiten weist das die vom China-Festland herüberkommenden Urweberinnen preisende Erstspiel „Kureha“¹³.

2. Stufe: Nara-Zeit 710—784, erstmals längerandauernd feste Residenz. Höhe der Vereinigung von *Ôdô*³⁶⁴ (Regnum) und *Hôdô*³⁶⁵ (Sacerdotium). Offizielle Musik- und Schauspiel-Gilden. (Ausführliche Darlegung an anderer Stelle!) Einige wenige Nô weisen, örtlich und inhaltlich, nach Nara: „Uneme“³⁶⁶ (III, Vf Seami), „Kasuga-Ryûjin“ (V, s. o! Seami), „Daibutsu-Kuyô“³⁶⁷ bzw. „Nara-môde“³⁶⁷ („Nara-Wallfahrt“, zur Augenöffnung des Grossen Buddha, Nj Kagekiyo⁷¹). — Zahlreich sind für Jahrhunderte die Nô-Aufführungen in Nara, besonders gelegentlich des Feuerbrand-Rituals; auch als Kyôto die aktuelle Hauptstadt geworden ist, behält Nara noch immer Ruf und Gewicht als Ur- und Tempel-Hauptstadt.
3. Stufe: Heian-Kyôto (784 ff), die dauernde Hauptstadt, die Zentrale. Nahezu alles Nô spielt in und bei Kyôto, bzw. in der nahe-verbundenen Ôsaka-Suma-Gegend. Edo-Tôkyô ist noch unbekannt, nicht existent. Kamakura, das Vor-Tôkyô (langsam seit 1192 namhaft werdend, seit nämlich Yoritomo Shôgun geworden, es als Residenz erwählte) ist im Nô spärlich vertreten. Es ist Stätte der *Buke*, deren Interesse zunächst nicht Dichtung ist. Auch nur als Bild und Motiv für das in Zentraljapan zentrierende Nô kommt Kamakura und Umgegend erst langsam, und dann noch immer spärlich in Betracht. Wie der einzigartige Berg Fuji seine Verherrlichung im Nô findet, so auch, wenn auch weit später, die eigenartige Kamakura-nahe Meer-Insel Enoshima⁷ (s. o!).
- Nach dem Abklingen der *Heike*-Heldenkämpfe ist es das wie Vulkanausbruch erregende Soga-Geschehen, welches eine Zeit lang die Aufmerksamkeit aller auf sich zieht und die ins östliche Japan (Hakone³⁶⁸, Fuji-Gegend) führenden Soga-Nô erweckt.
- „*Hachi-no-ki*“⁷² führt nach Kamakura und zeigt, zugleich mit dem parallelen Nô *Tôei* (IV), die Gestalt des incognito Land und Berge durchwandernden Hôjô Shikken Tokiyori³⁶⁹ (1226—1263) als Saimyôji-nyûdô³⁶⁹.

Heian-Kyôto, das ist Fülle der Nô. Da ist kaum ein schöner oder namhafter Platz ringsum das zur Residenz gewordene Heian-Kyôto, der nun nicht von den Nô-Dichtern im Nô verherrlicht würde: wie wir soeben schon genannt,

*Arashiyama*⁴ mit seinen Bergschluchten und Stromschnellen, dessen Kirschblütenpracht der Kyôto-Dichter nun als derjenigen Yamato's ebenbürtig rühmt; unweit davon „*Matsuno(w)o*“³⁰¹ mit seinen volksbeliebten Festen; „*Kamo*“¹²⁶, dessen Gottheit den Ruf gewinnt, getrennte Liebende wieder zu vereinen („*Minazukibarai*“¹²⁷); „*Kinsatsu*“²⁹⁸ bzw. „*Fushimi*“; Otoko-yama²⁰⁹ mit seiner Hachiman-Verehrung („*Yumi-yawata*“³³¹) „*Hôjôgawa*“¹⁶); „*Chikubushima*“⁶, die liebliche Insel im Biwa-See; „*Shirahige*“³¹³ und „*Shiga*“³¹⁹ in Ômi; „*Shironushi*“ (I)²⁷³ ist wie Wettstreit des Kamo von Yamato mit dem der Kyôto-Nähe; „*Miidera*“, der Tempel ungezählter Nô-Aufführungen in Biwa-See-Nähe ist gleichfalls im Nô verherrlicht, ebenso wie Berg und Tempel Hiei³⁷⁰ („*Daie*“²²⁶ und öfters).

Die Festland-Rezeption bringt wie von selbst die chinesischen Gestalten zur Schau, so in den gleichnamigen Nô die Königin-Mutter-des-Westens Hsi-wang-mu („*Sei-ô-bo*“)¹⁹², die chinesische Helena Yang-K'uei-fei²¹⁶ („*Yôkihi*“, auch in „*Kiwô-tei*“²¹⁵), und die ihr gleichkommende Schönheit Shao-chün („*Shôkun*“)²³⁵, den kriegskunsterfahrenen Chang-liang („*Chôryô*“)²³², den Teufelsvertreiber Chung-Kuei („*Shôki*“)²¹⁴ und andre mehr. (Siehe ausführlich „Quellen“, Abschnitt „Chinesisches“!). Mit der Rezeption kommen auch die chinesischen Symbolwesen: die tausend und mehr Jahre lebende Schildkröte, Symbol langen glückhaften Lebens, Kranich und Reiher, vergleichbar abendländischem Schwan in Nô „*Turukame*“³⁷¹ („Kranich-Schildkröte“ I); „*Sagi*“ („Reiher“ V); Tiger, der König der Tiere(im Osten): Endspiel „*Ryû-ko*“ („Drache-Tiger“)²²⁵; „*Ume*“⁵⁶, die Pflaumenblüte, im tiefen Winter aus erstorben-scheinendem Baumstrunk erblühend, Symbol neu-aufstehenden Lebens. (Die Kirschblüte indessen ist japanisches Symbol.)

Das Konfuzianische.

Fast unmerklich oder als solches unerkennlich, dringt das Konfuzianische herein: 忠 *chung* „Bewusstsein der Mitte“ mit 恕 *ju* „Bewusstsein der Gleichheit“ (vgl. Ev. Matth. 22, 37—40!) sowie das allem menschlichen Leben gesetzte Vorhernach, Oben-Unten (Vater-Sohn, älterer-jüngerer Bruder, Herr-Knecht, Fürst-Vasall), oft abendländischerseits als trockene Moral verstanden; die tiefrelegiöse Grundlage wird dabei übersehen. Der spätere Konfuzianismus, die starr-dogmatische Ausformung mag Anlass zu Missverstehen geben. Die Rezeption bringt,

wie sie überhaupt die Schrift und die damit verbundene Welt der Bildung, der Erziehung, der schriftbegründeten Kultur bringt, in dem Konfuzianischen einen innersten Kern- und Kraftbestand, womit sich dann das Ursprünglich-Japanische, (sagen wir) das Naturgegebene, glücklich verbindet.

Vater und Kind: das Kind lebt im Soll, es soll folgen, „kindliche Liebe“ 孝³⁷², kindliche Willigkeit wird von ihm erwartet. Das ist die leichtere Aufgabe. Der Vater lebt im Muss, in des Himmels Weisung 天命 *t'ien-ming*, er trägt die Verantwortung, und das ist das viel Schwerere. Und so geht es durch Gruppen und Stufen des Oben und Unten. „Kindliche Liebe“ wird in „Yôrô“ („Die Alten nähren“ I)³³⁵ reich belohnt; in „Shôjô“ (V)²⁵¹ wird dem Kindlichliebenden das Krüglein nimmer-versiegenden glückhaften Trankes zuteil. „Aridôshi“ („Ameisen-Durchgang“³⁷⁴ Ort: Tempel des Aridôshi-Gottes): Sohn rettet den Vater durch Lösung des Landesrätsels, Ameisen durch enges Ohr gehen lassend. — Vater-Sohn-Liebe kommt in Viertspielen (s. o!) mächtig hervor („Tokusa“⁹⁸ „Uta-ura“⁹⁹ „Yorobôshi“¹⁰⁰ „Kôya-monogurui“¹⁰⁹ „Minase“¹⁴¹). Das angebliche Konfuzius-Wort, mit dem Mörder des Vaters könne der Sohn nicht unter einem Himmel leben, in Wahrheit jedoch uraltpolitische Blutrache-Mentalität, gewinnt in dem fast Mythos gewordenen Soga-Geschehen und ihm folgend den Soga-Nô schauerliche Intensität.

Naturgegeben, und doch auch von der Beziehung Eltern-Kind bestimmt, erscheinen jene Spiele, da die Mutter ihr Kind sucht („Miidera“¹¹² „Sakuragawa“¹¹¹).

Wettstreit in Bruderliebe (älterer-jüngerer Bruder) zeigt gewaltig das Viertspiel „Shunei“⁹⁴ (s. o!). — Gattenliebe steht unter ähnlichen Prämissen, Konfuzianisches wirkt auch hier wohl wie im Untergrunde mit herein: Viertspiele „Ashikari“⁹⁹, „Rôdaiko“¹³³, Kinuta“¹³⁹, „Kamo-“¹²⁵ und „Kôyamonogurui“¹⁰⁷. Diese Beziehung innerhalb der Familie erhöht sich mächtig innerhalb Clan und Reich: Ritter und Vasall, Himmelssohn und Volk.

Von der Lebensbeziehung Herr-Knecht(-Vasall), von der „Treue“ des Ritters sind vor allem die Zweitspiele erfüllt; ja dem raschen Blicke erscheint alles Nô

davon durchdrungen. Mächtiger jedoch vielleicht war dem ursprünglichen Nô-Schauenden die meist gegen Nô-Schluss hervordringende Beziehung Himmelssohn und Volk, Tennô und Reich. Man nehme sie nicht von engem Nationalismus der Gegenwart her! Universales Wollen und Glauben waltet, wie etwa auch in der Divina Comedia darin.

Sugawara Michizane.³⁷⁵

Wie bei jeder Rezeption will, nach einem ersten Stadium begeisterten Aufnehmens und Lernens, der Lernende zeigen, dass er es kann und dass er dem Lehrmeister an Begabung und Können gleich, ja überlegen ist—dies ist das zweite Stadium; alsdann im eigenen Selbst gekräftigt, folgt jenes dritte Stadium der vollen Sättigung, da das Andre abgewiesen wird: in japanischer Geschichte ist dieser Wendepunkt gekennzeichnet durch die Gestalt des Kanzlers Sugawara Michizane³⁷⁵ (845-903), der den China-Fahrten wehrte und der durch die rivalisierenden Fujiwara ins ferne Kyûshû (Dazaifu³⁷⁶) verschickt wurde, welcher aber im Mythos, zurückkehrend sie durch Blitz und Donner straft und vernichtet, zum Himmelsgott *Ten-jin*³⁷⁷ bzw. *Temman-tenjin*³⁷⁷ werdend. Erstspiel „Oimatsu“³⁷⁸, Endspiel „Raiden“²²⁴ („Blitz-Donner“, Nj Donnergott) beschäftigen sich mit ihm; ersteres spielt ganz, letzteres halb in Dazaifu³⁷⁶, wo auch „Aisomegawa“³⁷⁹ (I, Nj *Temmantenjin*) spielt.

Das Buddhistische.

Deutlicher merkbar als das Konfuzianisch-Chinesische kommt mit der Rezeption das Buddhistische, Scharen von Buddhas und Bodhisattwas mit sich führend, Statuen und Tempel errichtend, ungezählte Sûtren mit sich bringend. So fremd und anders es ursprünglich ist, schmiegt es sich mit seinen Metamorphosen-Deutungen und Gleichsetzungen, mit *honji*¹⁰⁶ („Urstand“) und *suijaku*²⁸⁰ („nachgelassener Spur“), geschickt in das bisher Japanische ein, immer mehr sich darin verwurzelnd.

„Shironushi“ (I s. o!)²⁷⁸, in der Hauptsache, ein Wettstreit zwischen Yamato- und Kyôto-Shintô-Schrein, wird in *Kuse* dadurch entschieden, dass eine buddhistisch-

esoterische Gleichsetzung mit Mutterschosswelt (*Daizōkai*)³⁸¹ und Diamantwelt (*Kongō-kai*)³⁸² erfolgt.

„Shirahige“ (I)³¹³ „Weissbart“, d. i. der uralte weissbärtige shintoistische Gott am Ufer des Biwa-Sees, demgegenüber die buddhistische Inbesitznahme des nahen Hiei-Berges³⁷⁰ verteidigt wird.

„Kusenoto“³⁰⁹ „Neun-Generationen-Hütte“ (I): Mit den neun Generationen naht der buddhistische Monju³⁸³ (Mañdjuśrī „Schrift-[Literatur]-Juwel“), in dem alle Weisheit, zumal Heilkunde, sich verkörpert.

„Shakkyō“ (V „Steinbrücke“)³⁸⁴ gibt vor allem die Schau von Monju's Geleittier, dem Löwen, womit der Dichter den urjapanischen „Löwentanz“ „*Shishi-mai*“³⁸⁵ verbindet.

Vergleiche ferner (s. o') die Nō „Dairokuten“ (V)²⁰⁶, „Zegai“ (V)²⁰⁷, „Uroko-gata“ (IV)⁸! — Wie eine Sphäre durchzieht die Zweitspiele die buddhistische Vorstellung der *Shura*-Höllenpein der in den Tod gesunkenen Krieger, welche Nō darum *Shura-Nō*³⁸⁶ genannt werden; urjapanische *Urami*-Vorstellungen wirken dabei mit herein. — Zahlreiche Nō, insbesondere Viertspele, Kämpfer-, Streit-, Bedrängnis-, Not-Spiele, bringen, nachdem das Spiel gewissermassen durchkämpft oder durchlitten ist, mit buddhistischem Sûtrenwort die Erlösung und Schlussberuhigung, oft sehr *deus-ex-machina*-artig. Vereinzelt Nō zeigt, von populärem Buddhismus durchtränkt, jene eigentümliche Apparatur, mittelst deren man die ganze buddhistische hl. Schrift, 5000 Bände, in wenigen Stunden „kursorisch liest“, das Tripitaka-Rad drehend („*Rinzō*“ „Rad-Tripitaka“ I)³⁸⁷. — Von dem Erstspiel Dōmyōji³⁴¹ sagt Sanari, kein anderes Nō sei so durchtränkt von der Gleichsetzung Shintō=Buddhismus, bzw. der Lehre, dass die *Kami* (shintoistischen Götter) und die Buddha eines sind. — In diesem Nō und in „*Rinzō*“ tritt — was eine grosse Ausnahme ist — ein buddhistischer Mönch als *Waki* auf. — Nō „*Genzai-Shichimen*“ (V Ort: Minobu³⁸⁸, Kai) erscheint eigens als von Nichiren-Priester geschrieben, Nichiren-Buddhismus weiter ins Volk zu verbreiten: Nichiren selbst erscheint und bannt und besiegt die alte mythische Siebenfalt-(*Shichimen*-)Schlange — ein spätes

vereinzeltes Nô, dessen Verfasser man nicht kennt.

Der Buddhismus entwickelt sich bekanntlich im Japanischen nach mehreren Seiten hin, und eine derselben ist der in Muromachi-Zeit besonders Machthabende Zen-(Meditations-)Buddhismus. Fast unmerklich, wie hohe Sphäre, waltet derselbe in Nô: Pflanze und Tier, Blume und Schmetterling und Vögelein, ja selbst Wolke und Schnee haben Buddhawesen. Die Drittspiele „*Hatsuyuki*“¹⁶³ ein Vögelein, (dessen Geist 霊 als Nj erscheint), „*Fuji*“ („Glyzinie“) ⁵⁷, „*Ume*“ („Pflaume“) ⁵⁶, „*Kochô*“ („Schmetterling“) ⁶², „*Yuki*“ („Schnee“) ⁶⁴ und insbesondere „*Bashô*“ („Banane“) ⁵⁸ sind hievon erfüllt. Sie sprechen fast durchweg von dem 精 *sei* d. i. der „Essenz“ dieser Wesen. Urtümliche Mystik verbindet sich hier wohl mit Buddhistischem.

Das Eigenst-Japanische.

Buddhistisches wie Konfuzianisch-Chinesisches ist solcherweise nach Japan hereingekommen; es hat letztlich das Japanisch-Eigenste zu Stärke, Blüte und Erwachen gebracht. Zeiten wie die der Regierung Saga Tennô's ³⁸⁹ (810—823) Uda Tennô's (889—897) ³⁹⁰, Daigo Tennô's (898—930) ³⁹¹ mögen wohl etwa Ottonen- oder Salierzeit gleichgesetzt werden, und auch der Hohenstaufenzeit mag man japanische Parallele zugesellen. In solchen Zeiten der Grösse und Herrlichkeit des Reichs und glücklich-gesicherter Herrschaft ist es begreiflich, dass die Dichtung lobt und singt. Wenn das Volk im Glücke ist unter weisem Herrscher — so sagt ein altes Wort des Ostens — dann ertönen (wie von selber) Hymnen. Höchste Stufe der Dichtung ist dies. Eingangs- und Segensspiel „*Shiga*“ (I s. o!) ³¹⁹ preist Daigo und dessen Zeit. Man achte darauf, wieviele Regnum-fördernde und -preisende Nô in die Zeiten frühen erstarkenden Kyôto-tums gelegt sind! Unerhört blüht Dichtung und Kunst auf; die Tennô sind persönlich an Dichten und Singen beteiligt.

Solch einzigartige Gestalten erstehen in dieser Frühzeit wie die Dichterin Ono no Komachi (834—900) ⁴⁹ — 5 Nô befassen sich mit ihr (s. „Quellen“) — und der Maler, Dichter, Liebesabenteurer Ariwara Narihira (825—880) ²⁹, beide zu den grössten aller (japanischen) Dichter, den „Sechs-Dichter-Genien“ *Rokka-sen* ³⁹² (eben dieses glücklichen 9. Jahrhunderts), zählend. Ihre Liebesgeschichten und

Dichtungserlebnisse gehen fort durch die Zeiten, werden Lied und Sage. Lyrisches waltet vor. Das Ise-monogatari³⁹³, Quell zahlreicher Nô, ist von Narihira erfüllt. (Siehe ausführlich bei den Quellenschriften!)

c) Fortgehende Entwicklung.

In den Vordergrund der Betrachtung drängt sich jedoch bald das Harte, Kriegerische, Männliche, Die Zeit wird Kampf-erfüllt. Mannes Tapferkeit geht allem voran. Die vom Zentrum Kyôto her, Schritt um Schritt, Wabe um Wabe, nach allen Himmelsrichtungen sich bahnbrechende Japan-Herrschaft und -Gestaltung fordert ein wachsendes Beamtentum, bringt Kämpfe um Amt, Herrschaft und Leben mit sich, und da in älterer Zeit alles durch Clan (*Uji*)³⁹⁴ und Klein-Clan (*Ko-uji*)³⁹⁴ erfolgt, so schalten sich diese ein. Neben das zentrale Kaiserliche Geschlecht stellt sich in Heian frühzeitig das Fujiwara-Geschlecht, erst dienend, sekundierend, dann immer mehr, durch Anverheiratung der Töchter an das zentrale Geschlecht und Kaiserernennung der Söhne und Enkel dieser Töchter, und durch ähnliche Tricks, die tatsächliche Macht an sich bringend; aber nach höchster Machthöhe unter Fujiwara Michinaga (966—1027)³⁹⁵ und dessen Sohn Yorimichi (992—1074)³⁹⁶ uneins werdend, so dass das Geschlecht sich spaltet. Die Keime der Zwietracht fressen weiter; die Hôgen-Wirren³⁹⁷ 1156 sind offener Kampf der beiden Brüder Fujiwara Tadamichi (1097—1164)³⁹⁸ und Yorinaga (1120—1156)³⁹⁹ wider einander. Indem die Fujiwara sich derart selbst zerstören, dringen andre Geschlechter an die Oberfläche der Geschichte: es sind die Minamoto⁴⁰⁰ in ihren verschiedenen Kaiser-entstammten Linien und die gleichfalls Kaisergeschlecht-entsprossenen Taira⁴⁰¹. Der Riesenkampf Minamoto-wider-Taira erfüllt die Folgezeit mit seinen Helden und Heldentaten.

An innerer Bewegung bringen sie für Japan vielleicht etwas mit sich, das im Abendlande an die durch die Kreuzzüge verursachte erinnern mag. Die alten dokumentarisch-steinernen Reichsgeschichten wandeln sich zu episch-dramatisch bewegten Heldenerzählungen; und, wenn schon jene Reichsberichte (*Kojiki*³⁵⁷ usf) in der Frühzeit durch besonders dazu bestimmte Berufssippe mündlich weiter tradiert

wurden, so erklang jetzt bald auf allen Gassen und Plätzen Bardengesang, von grossen Helden kündend, und verdichtete sich gar bald zu schriftlichen *Monogatari*⁴⁰², jenen poesie-erfüllten Heldenerzählwerken, welche vornehmlich Quelle der Nô sind. Die nachfolgende Einzelbetrachtung dieser Quellenschriften nennt uns daher auch aufs beste die diesen grossen Kampfzeiten zugehörigen Gestalten, Helden und Heldinnen des Nô, deren Ruhm und Glanz alle Folgezeit erfüllt. Von Einzelaufzählung derselben mögen wir darum, auf jene Quellenbetrachtung hinweisend, hierorts absehen.

Wie bei den Götter-Nô, so verfährt der Nô-Dichter nach alter weiser Praxis gerne auch bei diesen Heroen-Nô: er rückt gerne eine unauffälligere sekundäre Seiten- oder Vasallen-Gestalt in den Vordergrund, den Ruhm des primären grossen Helden auf diese Weise erst recht zu künden.

„*Kanehira*“ (II)⁴⁰³: der Ritter Imai Kanehira (Nj)⁴⁰³, einer der Vier Getreuen („Vier Himmelsfürsten“) der grossen Minamoto Yoshinaka⁴⁰⁴, von dessen Kampfestod kündend. Die erste Hälfte des Nô ist freie Schöpfung des Dichters, die zweite schliesst sich Heikemonogatari³⁵⁵ an.

„*Yashima*“ (II)⁴⁰⁵: Durch den Mund eines einfachen Fischers wird der tapfere Kampf der Gefolgsmannen in der grossen Seeschlacht von Yashima (1184) kund, bis sodann—zweite Hälfte—der unvergleichlich grosse Hauptheld, der jugendliche Minamoto Yoshitsune³⁵ (Nj) selbst erscheint.

Ebenso, weiser Praxis folgend, bleibt der Nô-Dichter nicht bei dem starren Kämpferischen stehen; Zartes, Lyrisches webt er — wie es ja die Wirklichkeit mittelalterlichen Rittertums bot — in das Harte Schreckhafte des Schlachtentums. „*Ebira*“ („Köcher“ II)⁴⁰⁶ preist den kunst- und schönheitsfreudigen Ritter Genda Kagesue⁴⁰⁷, welcher in der Ichinotani-Schlacht⁴⁰⁸, Taten der Tapferkeit verrichtend, doch noch immer den Blick hat für den blühenden Pflaumenbaum und ein Reis davon in seinen Köcher steckt. Zweitspiel „*Tadanori*“¹⁴ ist ganz um ein Gedicht Tadanori's gewoben. In „*Tsunemasa*“ (II)⁴⁰⁹ ist es die von wundersamer Laute tönende Musik, die den tapferen Taira-Kämpfer wieder

in diese irdische Welt ruft.

Heldenhafte Frauen treten neben diese grossen männlichen Helden. Ein zartes, dem Musikalischen des Nô nahes Moment schmiegt sich damit vollends herein. Oft scheint die Gestalt der Geliebten des Helden wesentlich nur dazu da, Grösse und Ruhm des Helden selbst zu erhöhen. Noch immer haftet die Seele Tomoe's⁴¹⁰, der Geliebten Yoshinaka's⁴⁰⁴ in dieser irdischen Welt, aus Gram darüber, dass der Held, gewiss aus Ritterlichkeit, ihr versagt hat, mit ihm in den Tod zu gehen („Tomoe“, II)⁴¹⁰. Gewaltig und erhaben ist das Bild der beiden grossen Liebenden, Taira Michimori⁴¹¹ und der Hofdame Kosaishô no Tsubone⁴¹², die sich aus Verzweiflung ins Meer gestürzt hat; beide können auch im Tode nicht Ruhe, vor Liebe, finden. („Michimori“, II)⁴¹¹. — „Kogô“ (IV)⁴¹³: Des allmächtigen Taira Kiyomori Tochter ist als Kaisergemahlin in den Palast gekommen; der Tennô aber liebt die schöne Hofdame Kogô⁴¹³. —

Nur natürlich ist, dass in einigen dieser Frauen-Nô der männliche Held bis zu gewissem Grade in den Hintergrund tritt.

„Giô“ (III)⁴² und Schwester-Nô „Hotoke-no-hara“ (III)⁴¹: Taira Kiyomori, allmächtig gebietend, liebt die Shirabyôshi-Tänzerin¹⁵ Giô über alle Massen; da aber eine neue Tänzerin Hotoke-no-hara, sich eingestellt hat, kommt es zu Wettstreit der beiden.

„Yuya“ (III)⁴¹⁴: Die schöne Dorfschulzen-Tochter Yuya wird von dem mächtigen Taira Munemori⁴¹⁵ über alles geliebt, immer will er sie um sich haben; sie möchte aber ihre schwerkranke Mutter noch einmal sehen — eine rührende Scene spontanen Gedichts entwickelt sich.

So führt die Gruppe männlich-grosser Helden mählich in jene Bereiche, da das Zarte, Lyrische, Träumerisch-Schöne vorwaltet. Und den Quellenschriften kriegerischer Nô stellen sich Quellenschriften gegenüber, trunken von Liebe, Traum und Blüten, wie das schon kurz erwähnte Isemonogatari³⁹³ mit seinen Liebesabenteuern des Dichters Ariwara Narihara²⁹ oder vollends Werke der sog. Frauenliteratur, d. i. von hochstehenden Edeldamen-Dichterinnen geschaffene Dichtungen, wie das als Krone japanischer Dichtung gepriesene Genji-monoga-

tari²³ mit seinen unendlich zart-schönen, von lyrischer Fülle umwobenen Gestalten. Die Nô der männlich-starken Helden, bezw. ihre Quellenwerke führen zu Taten, Schlachten, Kämpfen, zu erinnerungswertem Heldengeschehen: dies eben ist es, wovon die Dichter aller Zeiten singen und sagen; das Epische waltet vor, der Protagonist „singt und sagt“, der Chor nimmt teil. Das Epische drängt in die vorzuführende Handlung, ins Dramatische: optische Schau herrscht. Die blütenhaften träumerischen Nô dagegen und ihre Quellenwerke sind lyrisch-trunken; das Lyrische gewinnt das Feld; das Musikalische des Nô gibt vollends ihm die Stärke; akustische Darbietung, dem Reigen eich verbindend waltet vor.

ZWEITER ABSCHNITT: QUELLEN

d. i. Quellenschriften.

Der Ausdruck „Quellen“ ist hier in dem literarwissenschaftlich oft gebrauchten speziellen Sinne als „Quellenschrift“ zu verstehen. Über Quellen des Nô im Sinne von Vorstufen, geschichtlichen Ursprüngen und Entwicklungsformen, kurz Geschichte des Nô, ist in anderer manuskriptfertig bereiter, der vorliegenden Arbeit sich anschliessender Abhandlung gesprochen, deren baldige Drucklegung wir erhoffen.

Unablässig betonen die grossen Nô-Schöpfer, zum mindesten für weite Gruppen-Arten des Nô, die Unerlässlichkeit „triftiger Quellenschrift“. Was sie mit einer solchen als gegeben sehen möchten, ist ein Doppeltes, gleichsam antinomisch Entgegengesetztes, das jedoch beides auf der Quellenschrift ruht: einerseits die konkrete klar-umgrenzte Gestalt (Held, Ritter, Frau), das umgrenzte dichterische Motiv, andererseits die ganze weite Sphäre — beides eben durch die Quellenschrift von vornherein Einfluss und Macht ausübend. Für die Griechen war diese Quelle weithin Homer: Ilias und Odyssee; und weithin blieb bekanntlich für das Abendland überhaupt, welches sich Jahrhunderte um Griechen- und Römertum mühte, die eigenen Wurzeln dahinein senkte, das griechisch-römische Sagen- und Schrifttum insgesamt, von Schultagen her vertraut, der Born, aus dem man „Triftiges“,

Bildungshohes, Eindruck-weckendes, allen Bekanntes schöpfte: „Iphigenie“, „Penthesilea“ „Empedokles“, „Odysseus' Bogen“ usf., unzählig sind die Werke, die hier geschöpft und von allem Anfang an Glanz und Macht aus der Sphäre, der sie entnommen sind, nehmen. Diese antike Sphäre trägt wie von selber ein Hohes Poetisches in sich, das die Dichter anlockt; es führt, verstohlen unvermerkt, ein Moment der Bildung in sich, wie dies für den japanischen Bereich das Chinesische tut. Nibelungenlied, Gudrunlied, „Tristan und Isolde“ mögen als deutsche oder germanische „triftige Quellenschriften“ angesehen werden: Richard Wagners Musikdramen, Hebbels Gedanken-Dramen sowie etwa auch des jungen Ibsen das Eigene lobpreisende Dramen quellen daher. Diese Epen und Sagen entsprechen mehr dem Eigenen, Eigenständigen, d. i., vergleichsweise im Japanischen den *Kambun*-freien Literaturschöpfungen. Die mittelalterlichen Mysterienspiele endlich entstehen aus der Bibel und deren Gestaltenfülle, welchem Schrifttum sich sodann die nachkanonischen Schriften (Leben der Heiligen u. ä.) anschliessen. Die Tempelschriften im Japanischen geben hier eine gewisse Parallele. —

Die Sphäre wirkt, ehe kaum das Stück begonnen. „Die Pfosten sind, die Bretter aufgeschlagen“ in einem geistigen, psychologisch-seelischen Sinne. Der Eindruck ist im vornherein aufgebaut. Der Schauende, Hörende weiss im vornherein, wohin er sich versetzt sieht. Wo die Erzengel das Lob der Schöpfung singen, wo Gott selber und Mephisto erscheinen, da ist — ohne weiteres schon — das ganze abendländische Universum da, und schon im voraus wandelt der Betrachter „mit bedächtiger Schnelle Vom Himmel durch die Welt zur Hölle.“

In dem Endspiel-Nô „Der Sechste Himmel“ (*Dai-roku-ten*)³⁰⁶ erscheint, wie schon der Titel zeigt, etwas von der Himmel über Himmel, und Höllen unter Höllen bauenden buddhistischen Welt — dem Abendländer meist fremd und unbekannt, dem Menschen des Ostens längst vertraute Sphäre. Wie zahlreich sind ähnliche Nô! Bezeichnenderweise aber verkoppelt sich in diesem Endspiel mit der buddhistischen Welt die ihr gleichsam vorangehende urtümlich-japanische, meist „shintoistisch“ genannte Welt: der „Wilde Ungestüme Mann des Himmels“ (Susanowo no Mikoto)¹⁹⁷ kämpft mit dem buddhistischen Dämonen-König. Wie

zahlreich sind Nô shintoistischer Sphäre! — Wieder andere Nô schöpfen aus der im engeren Sinne als „chinesisch“ zu bezeichnenden Sphäre. Diese „chinesische“ Sphäre hat, wie eben gesagt, für den Japaner etwas von dem, was die Antike für den neuzeitlichen Abendländer hat. Omina, Symbole, Lebens- und Sinn-Deutungen, Schrift und Schriftcharaktere kommen daher. — Aber welche Welt vollends tut sich — für den japanischen Betrachter — auf, sowie von den *Hei-ke*⁴¹⁴, den tausendfach verwickelten Kämpfen der Minamoto und Taira die Rede ist! Geschichte ist dies, und ist es doch wieder nicht, ist wie Mythos der Nibelungenhelden, ist strahlende Poesie, ist Welt voll Abenteuer, Mut und Tat, Sieg und Erliegen. Und welch eine Welt tut sich — für japanisches Volk — wie von selber auf, sowie nur von Genji²⁵, dem jungen schönen „leuchtenden“ Ritter, und der Geliebten „Abendwinde“ (*Yûgao*)²⁴, kurz von den Gestalten des Genji-monogatari die Rede ist! Blütenfülle, Mondenglanz, Traumesschönheit, lieblich Wesen breitet sich wie von selber aus. Doch auch die heisse Liebesleidenschaft der Eifersucht bricht in solcher Sphäre hervor.

Da sind endlich — so mag man sagen — Sphären, die nur für einen Augenblick aufklingen, und dementsprechend sind da Quellenwerke der Nô: die Nô sind reich an plötzlich aufklingenden Liedstellen berühmter Gedichte; wie Perlen sind sie in das Nô gereiht. Auch diese Quellenwerke seien im folgenden genannt.

QUELLENSCHRIFTEN. Registrierung.

Registrieren wir im folgenden, nachdem oben schon zahlreiche Ausführungen gegeben, (auf welche wir verweisen), hier noch einmal vom Standpunkt der Quellenschriften selbst aus die Nô und ihre Helden, ihre Gestalten!

A—C JAPANISCHES. A EPISCHE WERKE

I. ERSTE GRUPPE.

- 1) *Heiji-monogatari*⁴¹⁸ (Abkürzung Hjm) die Wirren der Ära Heiji (*Heiji no ran*⁴¹⁷) beschreibendes klassisches Werk, angeblich verfasst von Hamuro Tokinaga⁴¹⁸, was aber nicht völlig sicher: Nô „Tomonaga“⁴¹⁹ (II, s. o!): Minamoto Tomonaga⁴¹⁹ (1144—1160, Nj). — Vergleiche auch unter Gikeiki (6): Nô „Eboshi-

ori“⁴²⁰, „Kumasaka“⁴²¹, „Kurama-Tengu“³⁵⁹.

2) **Heike-monogatari**³⁵⁵ (Abkürzung Hkm), Erzählungen von *Hei*, d. i. Taira-Geschlecht und das stofflich nah verwandte

3) **Gempei-seisui-ki**³⁵¹ (Abkürzung Gp) „Von Blüte und Verfall der Minamoto und Taira“, Hamuro Tokinaga⁴¹⁸ zugeschrieben, was jedoch nicht völlig sicher:

a) Minamoto-Seite, männliche Gestalten

„Ebira“ (II)⁴⁰⁶: Genda Kagesue⁴⁰⁷ s. o! Hkm Nagato-bon.

„Fujito“ (IV)⁷⁹: Sasaki no Saburô Moritsuna⁸⁰, Hkm, Text Renondeau „Le Nô“ S. 268ff, Nagato-bon; Azuma-kagami, Sasaki-nikki u. a.

„Genzai-Nue“ (V)¹⁹⁴, s. „Nue“!

„Kanehira“ (II)⁴⁰³: Vasall Imai Kanehira⁴⁰³ (Nj), Heldentod Min. Yoshinaka's⁴⁰⁴, Hkm IX *Kawara-gassen*^{400 a}, vgl. Nô „Tomoe“!

„Kiso“ (IV): der in den wilden Bergen von Kiso auferzogene Minamoto Toshinaka⁴⁰⁴ (1154—1184, *Tsure*), vgl. besonders Hkm VII „*Kiso-no-gwansho*“^{400 b}

„Nue“ (V): Minamoto Yorimasa¹⁹⁵, das Unheil-Gespenst erledigend, Hkm IV, „*Nue-no-koto*“^{400 c}, auch Thk.

„Shichikiochi“ (IV)⁸¹: Doi Sanehira (+1220)⁸³, im Gefolge Minamoto Yoritomo's⁸²; kurz in Hkm V, Sogamonogatari II, ausführlich Gp 21f.

„Shôzon“¹⁷⁹ (IV): Mönch Shôzon (Sh)¹⁷⁹, Gestalten um Min. Yoshitsune, Hkm „*Tosabô-no-kirare no koto*“^{400 d}.

„Shunkwan“ (IV)⁷⁰: Minamoto Shunkwan, erste Hälfte Gp 9. 10, Sn: Hauptsache Hkm II, III.

„Tomoe“ (II): Min. Yoshinaka⁴⁰⁴ und seine Geliebte Tomoe⁴¹⁰ (Nj), Hkm IX „*Kiso-no-saigo no koto*“^{400 e}.

„Yashima“ (II)⁴⁰⁵: Minamoto Yoshitsune (1159—1189), s. o! vgl. Renondeau „Le Nô“ S. 36ff sowie Gikeiki!

„Yorimasa“ (II)¹⁹⁵: Min. Yorimasa¹⁹⁵ (1106—1180, Nj), über 70jährig in tapferem Kampf wider den übermächtigen Taira Kiyomori⁴⁵, Hkm IV „*Hashi-kassen no koto*“^{400 f}.

b) Taira-Seite (Abkürzung hier T=Taira), männliche Gestalten.

- „Atsumori“ (II) ^{425a}: T. Atsumori ⁴²⁵ (1169—1184, Nj), Kampf gegen Kumagaya Naozane (+1208) ^{425a}, Hkm IX, Gp 38; Sn Begegnung Rensei's mit dem Abgeschiedenen, vom Dichter geschaffen; Wortgebung steht Gp näher.
- „Daibutsu-kuyô“ (IV) ³⁶⁷: Taira-Vasall Kagekiyo ⁷¹ will den nach Nara ziehen- den Min. Yoritomo vernichten, wovon Hkm nicht berichtet, Nagato-bon XIX von anderem es erzählt, dagegen *Kôwaka-Kusemai* von Kagekiyo.
- „Ikari-kazuki“ (V) ²²⁷: T. Tomomori (Nj) ²²³, Hkm XI „*Sentei-mi-nage*“ ^{400g}, „*Noto-dono-saigo*“ ^{490h}, „*Naishi-dokoro-myako-iri*“ ⁴⁹⁰ⁱ.
- „Kiyotsune“ (II) ⁴²⁷: T. Kiyotsune (Sh) ⁴²⁷, der die Hochblüte der Taira erlebt und dem das Orakel von Usa ⁴²⁸ den Taira-Untergang weissagt und der doch in den Kampf zieht. Renondeau „Le Nô“ S. 376ff, Hkm VIII, XII, Gp 33.
- „Ikuta-Atsumori“ (II): T. Atsumori (Sh) ⁴²³, Hônen; Zeit: zehn Jahre nach Tod, s. Nô „Atsumori“!
- „Kagekiyo“ (IV) ⁷¹: Taira-Vasall Aku-Shichibeei Kagekiyo ⁷¹, von dessen Verbannung nach Miyazaki kein Hkm weiss; Nagato-bon erwähnt nicht, wohin er gegangen. Nahe verwandt *Kôwaka-Kusemai*; welches Werk früher, ungewiss.
- „Morihiisa“ (IV) ⁴²⁹: T. Morihiisa (Sh), auf Befehl Min. Yoritomo's zur Hinrichtung geführt, durch Kwannon errettet. Hkm Nagato-bon XX.
- „Sanemori“ (II) ⁴³⁰: der greise Taira-Vasall Saitô Sanemori ⁴³⁰ (Nj), sein weisses Haar schwarz färbend, in den Kampf ziehend, in dem er fällt; vor allem im 2. Teil Hkm VII „*Sanemori-no-Saigo no koto*“ ^{430 a}.
- „Shunzei-Tadanori“ (II) ⁴²³: T. Tadanori (Sh) ¹⁴, Fujiwara Toshinari ⁴²¹ (*Tsure* 1114—1204), s. Nô „Tadanori“!
- „Tadanori“ (II) ¹⁴: T. Tadanori ¹⁴ Hkm VIII „*Tadanori-no-myako-ochi*“, ^{430 b} „*Tadanori-no-saigo-no-koto*“ ^{430 c}, vgl. Gp. 32, 37!
- „Tomoakira“ (II) ⁴²²: T. Tomoakira (Nj) und T. Tomomori (1152—85) ²²³ Hkm IX, Gp 38.

„Tsunemasa“ (II)⁴⁰⁹: T. Tsunemasa, Hkm VII „*Tsunemasa-no-myako-ochi no koto*“^{409 a}.

c) *Frauen-Gestalten*

aa) Sonderstellung nimmt ein „Ohara-Gokô“ (III)⁶⁰: Kenreimonin⁴³¹, Shirakawa Hôô⁴³². Hkm Band *Kwanjô*⁶⁶ „*Ohara-gokô*“⁶⁶.

bb) Frauenschönheiten

„Giô“ (III)⁴²: Giô (*Tsure*, Nz)⁴², Hotoke no hara (Sh, Nj)⁴¹ Hkm I „*Giô no koto*“^{42 a}

„Hotoke no hara“ (III)⁴¹: Hotoke no hara (Nj)⁴¹, Taira Kiyomori, Hkm I s. „Giô“ und Gp 17.

„Kogô“ (IV)⁴¹³: Kogô (*Tsure*)⁴¹³, Takakura Tennô⁴³³; Hkm VI „*Kogô no koto*“^{413 a}.

„Michimori“ (II): T. Michimori (Nj)⁴¹¹, Kosaishô no Tsubone⁴²¹ Hkm IX Gp 37, 38.

„Senju“ (III)⁴⁸: Senju (Sh)⁴⁸, Taira Shigehira (1148–1185, *Tsure*)⁴⁷, Hkm X „*Senju no koto*“^{48a}, Azuma-Kagami.

„Tomoe“⁴¹⁰: s. oben Minamoto-Seite!

„Yoshino-Shizuka“: „Futari-Shizuka“ s. Gikeiki!

„Yuya“ (III)⁴¹⁴: Yuya (Sh), T. Munemori (1147–1185, W)⁴¹⁵; Hkm X „*Kaidô-kudari*“^{414 a}.

d) *Beiläufig gegebene Motive* (ausser den Heldengestalten der Heike-Kämpfe), oder weiter ausgreifende Themen dieser beiden Quellenschriften, z. T. auch sonst überliefert.

„Akogi“ (IV)⁴³⁴: Fischer, der sträflich Fische fängt, durch Buddha-Wort erlöst, Sn: *Kokinwakujô*⁴³⁵, Gp 8.

„Gendayû“ (I)²⁰⁸: Gendayû-Gott des Atsuta-Schreins als wiederkehrend, Vater der Inada-hime¹⁹⁸; Yamato-takeru Wiederkehr Susanowo's¹⁹⁷; Götterzeit-mythe, Sn: Hkm *Tsurugi-kwan*^{435 a}.

„Genjô“ (V)³⁶²: Hkm VII, Gp 31, öfters überliefert; um Namen und Laute spielende Sage.

- „Kanawa“ (IV): Yinyang-Meister Abe no Seimei (+1005)⁴³⁶ und *Urami* der verstossenen Frau (Hkm ähnlich aus Saga Tennô's Zeit).
- „Kanyôkyû“ (IV)⁴³⁷: chinesisches Motiv (Hkm, Sn, am nächsten Ryûbuhon V)
- „Kôya-monogurui“ (IV)¹⁶⁷: junger elternloser Fürst entsagt der Regierung, wird Mönch, wird durch die Raserei des Vasallen zurückgewonnen (vgl. Gp 40!)
- „Kusanagi“ (V)²¹²: Götterzeitmythe, Kojiki, Nihongi, auch Hkm.
- „Kuzu“ (V)⁴³⁷: einfacher Mann des Volkes rettet Tennô, Sagenmotiv (Gp 14)
- „Rashômon“ (V)²⁰³: Minamoto Yorimitsu (944—1021, *Wakizure*)²⁰² besiegt Rashômon-Teufel; Hkm *Tsurugi-kwan*^{435 a}.
- „Semimaru“ (IV)⁴³⁸: häufig erzählt, z. B. Konjakumonogatari XXIV, Hkm X „*Kaidô-kudari*“^{414 a}, ähnlich Kôdanshō.
- „Taizan-bukun“ (V)⁴³⁹: Taishan-Geister-(Toten-)Amt, chinesisches, und Kirschblütenmotiv. Sn: Gp 2.
- „Tsuchigumo“ (V): Nihongi-Mythe, auf Min. Yoshimitsu übertragen, Sn: Hkm *Tsurugi-kwan*^{435 a}.
- „Sagi“ (V)²⁵⁵: Hkm V „*Sagi no sata*“^{255 a}.
- 4) **Taiheiki** (Abkürzung Thk)⁴⁴⁰ 41 vol. die Zeit von 1318—1358 behandelnd, dem Mönch Kojima (+1374)⁴⁴¹ zugeschrieben.
- „Dampû“ (V)³. Hino Suketomo⁴⁴², nach Sado verbannt, auf Befehl Hôjô Takatoki's⁴⁴³ 1332 ermordet. Umewaka⁴⁴⁴, der Sohn, den Vater rächend, mit günstigem „Altar-Wind“³ entkommend, Thk II „*Nagasaki Shinzaemon no jô no iken no koto, tsuki Ashindono no koto*“⁵⁵⁵, Verbindung locker.
- „Hachinoki“ (IV)⁷² Thk XXXV (Verbindung locker) „*Kitano-tsuya-monogatari no koto*“⁵⁵⁶ sowie Masukagami XI „*Kusa-makura*“⁵⁵⁷.
- „Kiku-Jidô (IV)¹⁸⁸ 1 *Dan*, Sh Jidô Thk XIII *Ryûme (Ryôba) shinsô no koto*“⁵⁵⁸.
- „Kô-u“ (V)²²⁹ Chinesisches (s. dies!), von Thk (und Hkm) übernommen.
- „Kusu-no-tsuyu“ (IV)⁴⁴⁵ Kusunoki Masashige⁴⁵³ (Vater 1294—1336 *Tsure*) und Sohn Kusunoki Masatsura⁴⁴⁷ (*Kokata*) von einander scheidend. Nô neuester Zeit, Thk XVI „*Masashige Hyôgo ni kudari mukau koto*“⁵⁵⁹.

- „Makura-Jidô“ (IV) s. Kiku-Jidô!
- „Raiden“ (V)²³⁴ breit bereitliegender Stoff, Thk XII „*Dainairi-zôei no koto, tsuki Seibyô no on-koto*“⁵⁶⁰.
- „Sakurai-eki“ (IV)⁴⁴³ Sh Kusunoki Masashige⁴⁴⁶, Tamonmaru⁴⁴⁹ (*Kokata*), Nô neuester Zeit, Thk XVI, siehe „Kusu-no-tsuyu“!
- „Shirahige“ Thk XVIII „*Hiei-zan kaibyaku no koto*“⁵⁶¹, parallel in Soga-monogatari VI „*Hiei-zan hajime no koto*“⁵⁶², Kuse folgt diesem.
- „Tôei“ (IV)⁷⁴, Schwester-Nô zu „Hachinoki“, s. dies!
- „Uroko-gata (IV)⁸ Thk V „*Tokimasa kô ni sanrô suru koto*“⁵⁶³.
- 5) **Azuma-Kagami**⁴⁵⁰, die Zeit 1180—1266 behandelnd, Werk unbekannten Verfassers, Ende 13. Jahrh. verfasst. Vgl. bei Nô „Futari-Shizuka“, „Fujito“, „Nishikido“, „Shôzon“, „Yoshino-Shizuka“!
- 6) **Gikeiki**⁴⁵¹ (d. i. Yoshitsune-ki, Abkürzung Yk)
- „Ataka“ (IV)⁸⁵ 1 *Dan*, Sh Benkei. Die Sache mit dem Gelübdeschreiben vielleicht Anregung aus Hkm; vieles freie Schöpfung.
- „Eboshi-ori“ (V)⁴²⁹ wesentlich Yk, vieles frei; einiges Hjmm III; verwandt *Kôwaka-Kusemai*⁴⁵³.
- „Fue no maki“ (V)¹⁷². Yoshitsune *Kokata*, Benkei Nj, Yk III „*Benkei rakuchû nite hito no tachi wo torishi koto*“⁵⁶⁴, „*Yoshitsune Benkei to Kun-shin no keiyaku no koto*“⁵⁶⁵
- „Funa-Benkei“ (V)²²³, Yoshitsune *Kokata*, Benkei (W), Shizuka (Sh), wesentlich freie Schöpfung, nahe verwandt Shikoku-ochi⁴⁵² *Kôwaka-kusemai*⁴⁵³, vgl. Yk IV „*Yoshitsune myakô-ochi no koto*“⁵⁶⁶, Gp 46!
- „Futari-Shizuka“ (III)³⁷, wesentlich Yk V „*Shizuka Yoshino-yama ni suteraruru koto*“⁵⁶⁸; Abschied Yoshitsune's von Shizuka auch in Azuma-kagami; Nj Shizuka.
- „Hashi-Benkei“ (IV)¹⁷³ s. „Fue-no-maki“!
- „Kurama-Tengu“ (V)³⁵⁹ Yk I „*Ushiwaka Kibune-môde no koto*“⁵⁶⁹ sagt zwar, dass Yoshitsune zu dieser Gottheit gewallfahrtet; aber dass er von Kurama-Tengu die Fechtkunst gelernt, sagen nur gewisse Ausgaben von Hjmm III.

„Nishikido“ (IV)⁹⁰ wesentlich Yk VIII „*Hidehira ga kodomo Hôgwan-dono ni muhan no koto*“⁵⁷⁰, welches wie dies Nô die Tatsachen in zeitlich-umgekehrter Weise bringt. Vgl. Azuma-Kagami, Bunji 5. Jahr!

„Shôzon“ (IV) Shizuka *Kokata*, Benkei W, Shôzon Nj, s. o!

„Tadanobu“ (IV)¹⁷⁵ Sh Satô Tadanobu¹⁷⁵, parallel Yk V, welches aber vielleicht später als dies Nô ist, vgl ferner Hkm XII, Gp 46!

„Yashima“ (II)⁴⁰⁵ Nj Yoshitsune, vgl. Hkm Renondeau „Le Nô“ S. 36ff!

„Yoshino-Shizuka“ (III)⁴⁶, s. „Futari-Shizuka“! Sh Nj Shizuka, Tadenobu W, Nw; vgl. Hkm!

Die Schöpfung dieser Yoshitsune-Nô nehmen den Stoff z. T. sehr frei, zum Teil ist Yoshitsune's Gestalt dermassen ins Mythische der Saga gewachsen, dass manche dieser Nô als aus der allgemeinen Sagen-Sphäre heraus gestaltet zu bezeichnen sein mögen.

7) **Soga-monogatari**⁴⁵⁴. Streng halten sich die Soga-Nô an diese nicht lange nach dem Soga-Geschehen der beiden Brüder Soga Sukenari (1172—1193)¹⁹⁸ und Soga Tokimune (1174—1193)¹⁰⁹ entstandenen Quellenschrift. Es sind die Viertspele Gembuku-⁴⁵⁵, Kosode-⁴⁵⁶, Youchi-⁴⁵⁷, Zenji-Soga⁴⁵⁸ und das Endspiel Chôbuka-Soga⁴⁵⁹. Vgl. unter Thk Nô Shirahige³¹³ (*Kuse*)!

II ZWEITE GRUPPE.

8) **Ise-monogatari**³⁹³ (Abkürzung Isemg), Werk unbekannten Verfassers, nach Florenz um 900 entstanden, eine Sammlung von kleineren Anekdoten — 125 an der Zahl — aus Leben und Treiben des Dichters und Liebesabenteurers Ariwara Narihira.

„Izutsu“ (III s. o!)³⁰ Isemg 23.

„Kakitsubata“ („Lilie“ III)⁵⁹: Gipfel des Stückes ist Narihira's Lobpreis der Lilie, der Geliebten (aus Isemg 9). Narihira, durch Lied und Musik Bodhisattwa des Singens und Tanzens, Kakitsubata durch Lied Buddhaschaft erlangend. Sh: Geist der Kakitsubata.

„Oshio“ (IV)¹⁵⁸, a) alter Mann (Sh) b) Nj Narihira; Isemg. 76.

„Sumidagawa“(IV)¹¹⁰. Mutter, ihr Kind suchend, anklingende Geschichte Isemg 9.
„Ukon“ (I)⁴⁶⁰. Sh vornehme Maid, Nj Kirschblütengottheit, Narihira-Reminiscenz, Isemg. 99.

„Unrinin“ (IV, s. o!)¹⁵⁷ Isemg 4, Sh Nj wie in Oshio; Gm 8 Kap. *Hana-no-en*^{157a}

9) **Yamato-monogatari**⁴⁶¹ (Abkürzung Ymg), ein dem Isemonogatari nachgeschaffenes Werk, bald dem 2. Sohne Narihira's. Ariwara⁴⁶² Shigebaru zugeschrieben, bald Kwazan-in.

„Ashikari“ (IV)⁹⁹, Sh Kusaka Saemon^{462a}, *Tsure* seine Gattin, Ymg, ferner Shûishû⁴⁹⁹ und etwas Gp.

„Higaki“ (III)⁴⁰ Higaki Nj; Ymg, vgl. Gosenshû VIII und Higaku-no-ôna.

„Motome-zuka“ (IV s. o!)¹⁴⁴: Unai-otome¹⁴⁵, von zwei Freiern begehrt, tötet sich;
Sh (ihr Geist als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt; Ymg, Manyôshû⁴⁶⁵ IX.

„Obasute“ (III)⁶⁵ erst als bäuerliche Alte (Sh), Nj in wahrer Gestalt, Ymg, Konjaku-monogatari und anderwärts.

„Uneme“ (III), s. o! Sh Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt. Ymg, Nara-Sphäre.

10) **Genji-monogatari**²² (Abkürzung Gm) verfasst von Murasaki no Shikibu²², Gipfelwerk japanischer Literatur, insbesondere der mittelalterlichen Frauenliteratur, sowie Frauenkultur. Das Zart-Schöne, Traumhafte, Lyrische kommt zu höchster Vollendung; in den Nô, die hier schöpfen, wird solches Lyrische, eposgewoben, zu lyrisch-dramatisch-musikalischem Spiel: alles erglänzt und klingt von Schönheit, Blumentraum, Mondenschein und Sehnsucht. In „Yûgao“ („Abendwinde“ III)²⁴ mag einen Augenblick Zweifel aufkommen, ob von der Maid oder der Blume Abendwinde die Rede ist. Prinz Genji Hikaru („der Strahlende“)²⁵ liebt dieses holde zarte Wesen Abendwinde. „Ach, am Bergesrand im Augenblick der Abenddämmerung strahlt der Mond — so kurz, ach! blüht die Abendwinde' wie in dem flüchtigen Mondenglanz der Tau“ erglänzt, und diese rasch vergehende Abendwinde saget, wie ihr war Lyrik-trunken ist diese Dramatik, nicht nur in ihren Liedern, Versen, Worten, Chören, sie ist es in den Gestalten selbst, wie sie der zu den Spielen Kommende sieht und kennt. — In „Hashitomi“²⁶, dem Schwesterstück des Nô „Yûgao“²⁴,

ist die einsame Hütte der Schönen im Orte Hashitomi²⁶ überrankt von der Abendwinde. Und Blume Abendwinde und Maid Abendwinde sind wie Doppelbild ein und desselben Wesens. Immerfort spielt Lied und Gedanke von der Blume zur Maid und wieder zur Blume Abendwinde. — Doch bleiben die Stoffe des Genji-monogatari nicht nur im Holden, Sanften, Lieblichen, worin die Drittspiele gerne Ursprung nehmen; Eifersucht, Liebeswirrnis, Bedrängnisse des sehnächtigen Herzens brechen auf. Murasaki no Shikibu gibt die in Pracht und Blüten schwelgende, liebesausschweifende Zeit und Welt in aller Realistik, und so greift das Nô hier Motive auf von grösster Bedrängnis und sozusagen weiblicher Dramatik, und es entstehen Viertspele von grosser Kraft und Leidenschaftlichkeit. Dämonische Gewalt tritt hervor, „Aoi-no-Ue“¹⁴⁹ ist das bekannteste Beispiel hiefür. — Einige Nô (von uns als Gruppe b bezeichnet) stehen in weiterem Sinn mit Genji-monogatari als der Quellschrift in Zusammenhang.

a) „Yûgao“ (III)²⁴ Gm 4 Kapitel *Yûgao*²⁴. Sh Yûgao incognito als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt.

„Hashitomi“ (III)²⁶ wie Nô „Yûgao“²⁴.

„Aoi-no-ue“ (IV)¹⁴⁹ Gm, besonders Gm 9 (*Aoi Afuhi*^{149a}). Sn: Rokujô-no-Miyasundokoro²⁷ in *Kami-Kazura*-Gestalt, Nj mit Teufelsmaske.

„Nonomiya“ (III)²⁸, Gm 10 *Sakaki*^{28a} Sh: Rokujô-no-Miyasundokoro²⁷ als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt.

„Tamakazura“ (IV)^{28b} Gm 22 Kap. *Tamakazura*^{28b}. Sh: Tamakazura (bezw. ihr Geist) als Schifferin, Nj in wahrer Gestalt.

„Ukibune“ (IV)^{23c} Gm 51 Kap. *Ukibune*, Gm 53 *Tenarai*^{23d}. Sh: Ukibune als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt.

„Ochiba“ (III)³⁹ Gm 39. Sh: Ochiba-no-Miya³⁹ als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt.

„Sumiyoshi-môde“ (III)⁵⁴ Gm 14 Kap. *Miotsukushi*^{54a}, Sh Akashi no-ue⁵³; *Tsure* Hikaru Genji²⁵.

„Suma-Genji“ (V)^{34a} Gm 62f Kap. *Suma*³² und *Akashi*. Sh Hikaru²⁵ als

alter Holzfäller, Nj in wahrer Gestalt.

- b) „Genji-Kuyô“ (III)²³ Murasaki Shikibu incognito als Dorfmaid, Nj in wahrer Gestalt. Quelle (Sn): das von Angoin-Hôin Shôkaku⁴⁶⁷ verfasste Genji-monogatari-Hyôhaku⁴⁶⁸, in *Kambun* als Gwan-mon⁴⁶⁹ in Gunshoruijû 313.
- „Kochô“ „Schmetterling“ (III)⁶² Gm 74 Kap. *Kochô* (chinesisches Motiv, Chuangtse). Sh Schmetterling incognito, Nj in wahrer Gestalt.
- „Matsukaze“³³ (-Murasame)³⁴ III s. o! Gm Kap. Suma³² Matsukaze³³ und Kokinshû³⁵⁷. Sh Matsukaze, *Tsure* Murasame.

III DRITTE GRUPPE.

Eine Reihe weiterer Schriften könnten hier als Quellenschriften mitaufgeführt werden:

- a) Die grossen geschichtlichen Bericht-Werke der alten Zeit: *Kojiki*³⁵⁰ (vollendet 712) und die „Sechs Reichsgeschichten“ *Riku-koku-shi*⁴⁷⁰ (s. Florenz Geschichte der japanischen Literatur): a) *Nihongi*³⁵¹ 30 vol. 720; b) *Shoku-Nihongi*³³⁴ 40 vol., von 697 bis 791 reichend, 797 vollendet; c) *Nihon-Kôki*⁴⁷¹ (841); d) *Shoku-Nihonkôki*⁴⁷² (869); e) *Montoku-jitsuroku*⁴⁷³; f) *Sandai-jitsuroku*⁴⁷⁴ (901).

Auch das *Yamatobime-no-mikoto-seiki*³⁵² (822) mag hier genannt werden, aus welchem „Mimosuso“ (I)²⁸⁵ geschöpft haben mag, wenn es nicht aus Jinnôshô-tôki³⁵³ nahm. Diese Altertumswerke, weithin dem Volk, zumal den Gebildeten bekannt, schöpfen selbst z. T. aus mündlicher Tradition, breiten eine Sphäre weithin wohlbekannten Materials, und die Nô-Dichter schöpfen auch hier, und so ist wissenschaftlicher Weise meist schwer zu sagen, ob sie direkt aus solchem Altertumswerke oder ob sie aus der allgemeinen Sphäre schöpfen.

So ist es bei „Orochi“ (V)¹⁹⁶, so bei „Tamanoi“ (I)²³⁸, wo manches dem *Nihongi*³⁵⁷ sehr nahe steht.

„Hana-gatami“ (IV)⁴⁷⁵ mag *Nihongi*³⁵¹ entnommen scheinen. Als Prinz liebt Kaiser Keitai⁴⁷⁶ (*Kokata*) die schöne Teruhi-no-mai⁴⁷⁷ (Sh, Nj). Bei Thronbesteigung muss er sich von ihr trennen, sendet ihr als *Katami* (Gedenken) einen Korb voll Blumen. — Allein in *Nihongi* ist nichts von Teruhi-no-mai. Quelle also wohl breitere Erzählungssphäre.

„Kureha“ (I)¹³ vgl. Nihongi unter Ôjin⁴⁷⁸ und Yûryaku Tennô³³⁷!

„Miwa (IV)³¹⁵: Sh Dorfmaid Nj, Miwa-Gottheit. Mythe in Kojiki³⁵⁰, dem jedoch das Nô nicht eigentlich folgt.

„Taema“ (V s. o!)⁸³ erwähnt in den Geschichtswerken, aber ebenso in Kokonchomonshû⁴⁷⁹, Genkôshakusho⁴⁸⁰, Taema-mandara-engi⁴⁸¹.

„Yôrô“ I s. o! „Die Alten nähren“ *Tsure*: der Kindlich-Liebende; Sh Vater, Nj Yôrô-Gottheit. Material: Shoku-Nihongi³³⁴ VII, Jikkinsho⁴⁸² VI, Kokonchomonshû⁴⁷⁹ VI.

b) Ältere Geschichtswerke mehr systematischer Natur.

Jinnôshôtôki³⁵³ Vf. Kitabatake Chikafusa⁴⁸³ (1293—1354), aus welchem die Erstspiele „Sakahoko“²³¹, „Shironushi“²⁷⁸, „Awaji“²⁸⁶ das eine oder andre geschöpft haben mögen, bzw. aus

*Genkôshakusho*⁴⁸⁰ Vf. Shiren⁴⁸⁴ (s. Ausführliches meine Jinnôshôtôki-Einleitung!).

c) Ältere Erzählungssammlungen, vor allem

*Konjaku-monogatari*⁴⁸⁵ (Abkürzung Kmg), Minamoto no Takakuni^{485a} (1004—1074) zugeschrieben, in der Hauptsache in Ära Kôhei (1058—65) verfasst, s. u. „Dôjôji“!

*Kokonchomonshû*⁴⁷⁹ (Abkürzung Kchm), Vf. Tachibana Narisue⁴⁸⁶ (Vorrede 1254), dem sich „Kasuga-Ryûjin“ (V)³⁰⁷ eng anschliesst.

*Nippon-koku-gembô-zenaku-Ryôiki*⁴⁸⁷ (Nara-Zeit 710—784 oder kurz nachher), Vf. Kyôkai⁴⁸⁸ s. meine Übersetzung und Kommentierung und daselbst Erörterung der nachfolgend hier genannten Erzählwerke. — Die spannungsvolle Gottesmythe von „Kazuraki“, (III)³¹⁷ ist schon hier berichtet.

*Hokekyô-genki*⁴⁸⁹ Vf. Chingen^{489a}, Ära Chôkyû (1040 f) bringt die Erzählung von der Schlange, Motiv des spannungsreichen Nô Dôjôji (IV)⁴⁹⁰, doch auch in Kmg, Genkôshakusho u. a.

*Kôdanshō*⁴⁹¹ Vf. Ôe Tadafusa⁴⁹² (1041—1011), sagt einiges über die in „Dômyôji“ (I)³⁴¹ vorgebrachte Beziehung zu Hashidera³⁴², aber nichts von dem wunderbaren Baum dieses Erstspiels. Weite Mythensphäre.

*Jikkinshô*⁴⁸² 3 vol. „Daie“ (Vs. o!) scheint nahe Beziehung.

*Saseki-shû*⁴⁹³ Vf. Muju⁴⁹⁴ (1279—83); Stelle in „Makiginu“⁴⁹⁵ hat Verwandtschaft zu Shasekishû V.

*Senjûshô*⁴⁹⁶ Vf. Saigyô (1118—1190) gab, auch als Gestalt, Anregung:

„Eguchi“ (III)¹⁶: der wandernde Dichtermönch (W) in Begegnung mit der schönen Eguchi no Kimi (Sh, Nj).

„Matsuyama-kagami“ (V)²⁵⁴ aus mythischen Anschauungen.

„Saigyô-zakura“ (V)¹⁵⁹: die Gestalt des Blüten-liebenden Saigyô (W), dem der Geist der (blühenden) Kirsche erscheint (Nj).

Yûgyô-yanagi (IV)⁴⁹⁷ dem lustwandelnden Mönch (W) erscheint der alten grünen Weide Geist — Gedicht Saigyô's aus Shinkokinshû mag hereinwirken.

B LYRIK: Werke japanischer Lyrik als Quellenschriften.

*Manyôshû*⁴⁹⁸ (Nara-Zeit, s. ausführlich Florenz a. a. O. S. 75ff!);

*Kokinshû*³⁵⁷ (905, Florenz S. 136ff), *Gosen(waka)shû*⁴⁹³ (Zeit Murakami Tennô's⁴⁹⁶ 947—967), *Shû(waka)shû*⁴⁹⁹, (Ära Chôtoku 995—998), *Go-shûishû*⁵⁰⁰ (1086), *Senzai(waka)shû*⁵⁰¹ (1187), *Shin-Kokinshû*⁴⁹⁶ (1205), *Zoku-Kokinshû*⁵⁰² (1265).

I Gedicht Quelle für das ganze betr. Nô.

a) gewissermassen die „Idee“ gebend.

„Tokusa“ (IV)⁹⁸ Sanari: Quelle Shinkokinshû⁴⁹⁶, Lied Sakanoue Korenori's⁵⁰³.

„Matsumushi“ (IV)⁵⁰⁴ Sh ein Mann, Nj sein Geist; Sanari: wohl Kokinshû Vorrede.

b) die Sphäre bzw. die allgemeine Sage dem betr. Nô gebend (wobei wohl auch andre Quelle oder Sagensphäre zu nennen sein mag).

„Adachigahara“ (V)²²² Quelle Sagensphäre vgl. Shû(waka)shû⁴⁹⁹ und Ymg.

„Arashiyama“ (I)⁴ vgl. Zokukokinshû⁵⁰² sowie Taiheiki XXVII.

„Aridôshi“ (IV)³⁷⁴ weit verbreitete Erzählung, vielleicht Quelle Gedicht Ki no Tsurayuki's⁵⁰⁵ (883—946) in Tsurayuki-shû^{505a}. Aridôshi-Gottheit auch sonst erwähnt: Ôkagami^{505b}, Kôjidan.

„Fuji“ (III)⁵⁷ Sh Dorfmaid, Nj Geist der Glyzinie. Vgl. Manyôshû XIX; wesentlich freie Schöpfung.

- „Funabashi“ (III) ¹⁴⁶ Volkslied-Sphäre, vgl. Manyôshû XIV, Ymg.
- „Hagoromo“ (III) ⁵⁵ Sagensphäre, unter anderem erzählt in Teiôhennenki ⁵⁰⁸;
Gedicht Goshûishû ⁵⁰⁹.
- „Higaki“ (III) ⁴⁰ Gedicht Gosenshû ⁴⁶³ XVIII, vgl. Ymg!
- „Kayoi-Komachi“ (IV) ⁵⁰⁷ Sh Fukakusa Shôshô ¹⁰⁵, *Tsure* Dorfmaid, Nz Ono no
Komachi; Vielfältigem nahestehend. Von den „100 Nächten“ spricht
besonders Gedicht unbekannten Verfassers in Kokinshû.
- „Mitsuyama“ (IV) ¹²¹ vgl. Manyôshû, Gedicht Tenchi Tennô's ⁵⁰⁸!
- „Mutsura“ (III) ⁶¹ Sh Dorfmaid, Nj Ahorn(-Geistwesen), berühmtes *Waka*
Fujiwara Tamesuke's ⁵⁰⁹.
- „Naniwa“ (I) ¹² Quelle Kojiki unter Nintoku Tennô, Kokinshû Vorrede, alte
Glosse Fujiwara' Kintô's ⁵¹⁰ (966—1041).
- „Takasago“ (I) ²⁹³ Sh Edler, Nj Sumiyoshi-Gott, vgl. Kokinshû-Vorrede; chine-
sisch beeinflusst.
- „Tatsuta“ (I) ²⁵⁴ weitverbreitete Sphäre, Kokinshû Gedicht unbekannten Vf und
Gedicht Fujiwara Ietaka's ⁵¹¹ (1158—1237).
- „Tôru“ (V) ⁵¹² Sh ein Mann (Salzsieder), Nj Tôru no Otodo ⁵¹³; unter anderem,
Anklang Gedicht Kokinshû's. vgl. Renondeau „Le Nô“ S. 309, 321 sowie
(Shinzoku-Kokinshû)!
- „Ume“ (II) berühmtes Lied Ôtomo Yakamochi's ⁵¹⁴ (+785).
- „Yugyô-yanagi“ (IV) ⁴⁹⁷ Gedicht Saigyô's; Shinkokinshû ⁴⁹⁸.

II Gedicht Quelle für „Kleinod“-Stelle des betr. Nô.

Als besonderen Schmuck, als Perle (Kleinod) liebt Nô, berühmte Gedichte oder
Gedichtstellen aus den Werken der Lyrik zu zitieren, mit in das Nô hereinzunehmen,
zumal an Höhepunkten der Dramatik. Diese Quellen-Beziehung ist
weitausgreifend und von elementarer Natur. Sanari sagt einmal — vielleicht
etwas emphatisch: [Aus dem Kokinshû ²⁵⁷ haben überhaupt alle Nô genommen,]
und er zählt 21 Seiten (!) lang Kokinshû-Zitate der Nô auf, unter Einzelnennung
der betr. Nô, über 300 Fälle als Beispiel gebend. Anschliessend gibt er weitere
Zitate (vonseiten des Nô); aus Gosen(waka)shû ⁴⁶³ über 30, Shûi(waka)shû ⁴⁹⁹

über 60, Senzai-waka-shû⁵⁰¹ über 20, Shinkokinshû⁴⁹⁸ über 100. In dieser Weise geht es in Verwendung der lyrischen Werke fort. Dabei findet sich natürlicherweise manches ebenso in den Narihira-Versen des Isemonogatari oder in Genjimonogatari, wodurch dieser Werke Nähe zum Lyrischen hervortritt.

III Gedicht, bezw. die dichterisch-lyrische Auffassung und Darbietung als Vorstufe

oder Anregung zu Nô und dessen Darbietung. Manches der vorgenannten Nô mag man auch hierher gruppieren. Es sind besonders die Drittspiele, diese Höchstspiele des zarten Schönen, Spiele von „Mond und Blüten“, welche diesen Lyrik-Charakter übernehmen, vgl. „Mutsura“⁶¹ „Higaki“⁴⁰ und andre mehr! Besonders auffällig das (ohne sonst zu nennende besondere Quelle) den Schnee in dieser Art verherrlichende „Yuki“ (III „Schnee“) ⁶⁴, und das überdies stark buddhistisch gefärbte Drittspiel „Banane“ (Bashô)⁵⁸.

C „OHNE BESONDERE QUELLE“ (Abkürzung obQ), Sanari: Quelle nicht ersichtlich. Abkürzung: *aMsph* allgemeine Mythensphäre.

„Aisomegawa“ (V)³²⁹ Sh vornehme Frau der Residenz, Nj Himmelsgottheit, obQ.

„Ama“ (V s. o!) ³⁴⁰ Sh Meermaid (Mutter Fujiwara Fusasaki's ²⁴¹) Nj Buddha-erlöst Drachenweib, Mythensphäre um Fusasaki her.

„Asukagawa“ (IV)¹¹³ zahlreich *Waka* aus Kokinshû; eigentliche Quelle nicht ersichtlich.

„Awaji“ (I)²⁶⁶ Kojiki-, Nihongi-Mythenmaterial, wohl teilweise Formung aufgrund Jinnôshôtôki.

„Aya-no-tsuzumi“ (IV' s. o!) ¹³⁵ obQ.

„Chikubushima“ (I)⁶, religiöse Mythensphäre.

„Dôjôji“ (IV)⁴⁹⁰ Sh Shirabyôshi Nj Schlange, vgl. oben Nippon Hokekyôgenki ⁴⁸⁸, Genkôshakusho ⁴⁸⁰, Kmg!

„Dômyôji“ (I s. o!) ³⁴¹ genaue Quelle fehlt, vgl. Obengesagtes (Kôdansho ⁴⁹¹); Dômyôji-engi ⁵¹⁵, welches von dem wunderbaren Baum spricht, ist vielleicht später.

„Eguchi“ (III s. o!) ¹⁶ allgemeine Sphäre um die Schöne Eguchi her.

- „Ema“ (I, s. o!) ²⁵⁹ obQ, Ise-Mythensphäre.
- „Enoshima“ (I s. o!) ⁷. Manche Stellen scheinen parallel Enoshima-engi ⁵¹⁶, welchen aber Nichiren-shônin-chûgwasan ⁵¹⁷ auch parallel ist; welches das ältere, ist unklar.
- „Fuji-daiko (IV) ⁵¹⁸ 1 *Dan*, Sh Fuji's Gattin ^{518a}, obQ.
- „Fuji-san“ (I s. o!) ³²⁹ Sh Fischerin-Mutter d. i. Geist des Asama-Grossbodhi-sattwa ⁵¹⁹, d. i. der Kaguya-hime ⁵²⁰, Nz Kaguyahime, das Lebenselixier bringend, Nj Fuji-Gottheit. Von Lebenselixier ist auch anderwärts die Rede z. B. in Taketori-monogatari ⁵²¹; aber eigentliche Quelle fehlt.
- „Genzai-Shichimen“ (V s. o!) ²⁴² Sh Dorfmaid, Nj Drachenweib, aMsph, buddhistischer Einfluss.
- „Hakuraku-ten“ (I) ²⁹⁷ Sh Fischer, Nj Sumiyoshi-Gott, Hakurakuten (W), keine Quelle vorausgehend, vgl. Kokonchomonshû ⁴⁷⁹, wovon jedoch dies Nô sich charakteristisch unterscheidet.
- „Hana-gatami“ (IV s. o!) ⁴⁷².
- „Hanjo“ IV (s. o!) Anregung chinesisches Gedicht, sonst obQ.
- „Hatsuyuki“ (III s. o!) obQ.
- „Hibari-yama“ (IV s. o!)
- „Himuro“ (I) „Eiskeller“. solche zahlreich (Nihongi unter Nintoku, Taihōryō) aMsph obQ.
- „Hōjōgawa“ (I s. o!) obQ.
- „Hyakuman“ (IV) ⁵²² 1 *Dan*, Sh Hyakuman, obQ.
- „Iwafune“ (I s. o!) ³⁰⁴ obQ.
- „Jinenkoji“ (IV) ¹⁵² 1 *Dan*, Sh Jinenkoji. Sanari: wohl berühmte mündliche Erzählung bezw. Begebenheit der Zeit.
- „Kamo“ (I s. o!) ¹²⁶ aMsph, Tempelsphäre.
- „Kappo“ (V s. o!) ²³⁹ Sh Bursche, Nj Fischmensch; allerlei derartige Erzählungen, auch im Chinesischen; weitgehend Schöpfung des Vf.
- „Kashima“ (I) ²⁷¹ aMsph.
- „Kashiwazaki“ (V s. o!) ¹²⁵ obQ.

- „Kazuraki“ (III, s. o!) ³¹⁷ obQ.
- „Kinsatsu“ ²⁹⁸ („Fushimi“ I) Kurz-Nô, Tempel-*Engi*-Sphäre, aber aus welchem *Engi*, unklar.
- „Kinuta“ (IV s. o!) ¹³⁹ Quelle nicht ersichtlich.
- „Koi-no-omoni“ (IV s. o!) ¹³⁷: Eigentliche Quelle nicht ersichtlich; ähnliche Erzählungen sind vorhanden.
- „Kokaji“ (V s. o!) ²¹⁸ Mythensphäre, besonders der Hauptstadt.
- „Kureha“ (I s. o!) ¹³ Sagen- und Gestalten-Sphäre.
- „Kuse-no-to“ (I s. o!) ³⁰⁹. Lokale Mythensphäre.
- „Kwagetsu“ (IV) ⁵²³ *Dan*, Sh Kwagetsu. Quelle nicht ersichtlich.
- „Makiginu“ (IV) ⁴⁹⁵ 1 *Dan*, Sh *Kannagi* ^{495a}, von der Gottheit ergriffen; ohne eigentliche Quelle; zu einer Stelle vergl. Shasekishû V!
- „Manju“ ⁸⁴ (IV „Nakamitsu“ ⁸⁴). Sh Fujiwara Nakamitsu ⁸⁴; wohl weithin verbreitetes Thema ritterlicher Treue. Anhalt mag Kojidan ^{523a} gegeben haben; der Dichter aber schaltet frei, gestaltet manches geradezu entgegengesetzt.
- „Matsunowo“ (I) ³⁰¹ Sh Alter, Nj Matsunowo-Gott, obQ.
- „Matsuyama-kagami“ (V, s. o!) ²⁵⁴: Weitverbreitetes altes, in Muromachi-Zeit besonders lebhaftes Thema.
- „Matsuyama-Tengu“ (V) ³⁰¹. Sh A: *Tengu*, *Shite* B: Geist des einsam verlassenen Altkaisers Sutoku ⁵²¹, Waki: Saigyô (durch den Anregung geschehen sein mag).
- „Mekari“ (I) ³¹¹ aMsph. *Kuse* Kojiki, Nihongi nahestehend.
- „Miidera“ (IV s. o!) ¹¹² obQ.
- „Minase“ (IV) ¹⁴¹ 1 *Dan*. Sh Geist der Mutter, *Waki* Tameyo ^{141a}, über den Genaueres nicht bekannt ist. Quelle fraglich.
- „Minazukibaraï“ (V) ¹²¹ 1 *Dan*. Sh Murogimi ¹²⁸ rasend, obQ.
- „Minobu“ (III) ³⁸⁸ Sh Geist der Verstorbenen; Nichiren ²⁴³ (*Waki*), buddhistisch-religiöse Sphäre; obQ.
- „Miwa“ (IV s. o!) ³¹⁵ Mythe zwar in Kojiki, aber Nô baut nicht darauf; Tempel-sphäre.

- „Mochizuki“ (IV)⁵²⁵, Sh Nj Ozawa no Kyôbu Tomofusa^{525a} obQ.
- „Momiji-gari“ (V)²¹⁸ bekannte Sage, ohne vorhergehende schriftliche Quelle.
- „Naniwa“ (I s. o!)¹⁸, s. auch bei Lyrik!
- „Nezame“ (I)³³⁹ Quelle unklar. Yoshida Tôgô zitiert dazu Stelle aus Lokalen-Lexikon Dainippon-chimei-jisho^{525b}.
- „Nishikigi“ (IV)⁵²⁶ Sh alter Mann, Nj dessen Geist; Sagensphäre.
- „Nomori“ (V, s. o!)²³⁸ aMsph.
- „Ôeyama“ (V, s. o!)²¹⁷ weitausgreifende Mythensphäre, sonst obQ.
- „Oimatsu“ (I)³⁷⁸ Sh ein alter Mann, Nj Gottgeist der alten Föhre. Teilstücke in Gp, in Kitano-engi⁵²⁷; aber 老 (oder 追) 松 *Oi-matsu* findet sich eigentlich nirgends. Sphäre der zeitlich vor diesem Nô vorhandenen Sagen.
- „Ominameshi“ (IV)⁵²⁸: Sh Edler, Nj Ono Yorikaze⁵²⁹ (Geist), Nz seine Gattin, obQ. Kokinshû Vorrede, sagt Sanari, macht dies *Kyoku* 曲 zum *Densetsu* 傳説, ist also zeitlich später.
- „Ômu Komachi“ (III)⁵² 1 *Dan*, Sh Ono no Komachi; das Ômu-mässige auch in Abutsushô⁵³⁰, vgl. sonst „Sotoba-Komachi“⁵³¹!
- „Orochi“ (V s. o!)¹⁹⁶ Urmythensphäre, vgl. Altertumswerke!
- „Oyashiro“ (I s. o!) Izumo-Mythensphäre, obQ.
- „Rinzô“ (I s. o!)⁵ Sh Fudaiji⁵³², *Tsure* ein (alter) Mann, Nz Feuer-Dewa, Quelle nicht ersichtlich, wohl freie Schöpfung des buddhistischen Verfassers.
- „Rôdaiko“ (IV s. o!)¹³³ wohl freie Schöpfung des Vf.
- „Ryû-ko“ (V s. o!)²²⁵ ohne schriftliche Quelle; Sanari: wohl nach Bild geschaffen; chinesische Volksvorstellungen.
- „Sahoyama“ (I s. o!)²⁸⁶ Mythe seit alters, obQ.
- „Sakahoko“ (IV)²⁸¹ Urzeitmythe, s. o! vgl. Jinnôshôtôki!
- „Sakuragawa“ (IV s. o!)¹¹¹ obQ.
- „Seigwanji“ (III)⁷⁹ Sh Izumi no Shikibu²⁰ als Dorfmaid > Nj in wahrer Gestalt; Ippen Shônin (W)⁵³³, der, nach Berichten, Izumi no Shikibu begegnet habe. Jedoch ist dies Nô — obQ — um die hochberühmte Gestalt der Izumi no Shikibu gewoben.
- „Sekidera-Komachi“ (III)⁵¹ Sh 1 *Dan*, um deren Gestalt dies Nô gewoben ist.

- „Sesshōseki“ (V s. o!) ²²¹ genauere Quelle nicht ersichtlich.
- „Shakkyō“ (V s. o!) ³⁸⁴ Sh Bursche, Nj Löwe, Geleittier des Monju ³⁸³, Löwentanz (*Shishi-mai*) vollführend; das Nō ist um diesen Tanz gewoben. Buddhistisches mithereinnehmend.
- „Shari“ V (s. o!) ²⁵⁵ volle buddhistische Sphäre; dass Reliquie von Teufeln geraubt wurde, erzählt man in Tempeln; ohne weitere besondere Quelle.
- „Shunei“ IV (s. o!) ⁹⁴ Quelle nicht ersichtlich.
- „Sōshi-arai-Komachi“ (III) ⁵⁰ Sh Nj Ono no Komachi, *Waki* Ōtomo no Kuro-nushi ⁵³⁴; Art Vergleich der beiden; auch sonst zu finden. Dass sie sich begegnen, vollends in der Art, wie dies Nō es gibt, ist nirgends zu finden; obQ.
- „Taema“ (V, s. o!) ⁸⁸ aMsph.
- „Takasago“ (I, s. o!) ²⁹³ Lyrik, aMsph.
- „Take-no-yuki“ (IV) ⁷⁷ wohl alther gebrachte Erzählung, obQ.
- „Tama-no-i“ (I, s. o!) ²⁸⁸ Geschichtswerke, Meergott-Mythensphäre.
- „Tamura“ (II) ⁵³⁵ Sh junger Bursche, Nj Tamura; allgemeine Sphäre des grossen ersten Barbaren-Besiegers der Frühzeit; erster Teil Kmg, auch Gp; zweiter Teil nirgends.
- „Tanikō (V) ²³⁰ Nj Gigaku-kinjin ⁵³⁸, Nz Ennogyōja ³¹⁸ obQ. Erzählung unter den Leuten.
- „Tatsuta“ (I, s. o!) ²⁸⁴ Lyrik! Allgemeine Sphäre der über dem Herbst waltenden göttlichen Tatsuta-hime.
- „Teika“ (III) ¹⁸: Sh Dorfmaid > Shokushi-Naishinnō ¹⁷, welche Heiji 1. Jahr 1159 *Saigō* ⁵³⁷ wird, in welchem Jahre aber Teika ¹⁸ noch nicht geboren war; jene tritt Kaō 1. Jahr 1169 zurück, als Teika noch ein Kind war. Dichterisch-freie Komposition.
- „Tōgan-koji“ (IV) ⁵³⁸, 1 *Dan* Sh Tōgan-koji. Es gab ein Tōgan-koji-den ⁵³⁷, doch ist unklar, wann das entstand. Tōgan auch in Seami's Nōsakusho erwähnt. Wohl allgemeine Erzählungssphäre, bekannte Gestalt (der Hauptstadt), parallel Jinenkoji ¹⁵².

- „Tokusa“ (IV s. o!) ⁹⁸ Lyrik (s. o!) gab vielleicht Anregung, allgemeine Sphäre.
- „Torioi-tune“ (IV s. o!) ⁷⁵ obQ.
- „Tôru“ (V s. o!) ⁵¹² obQ, siehe Lyrik!
- „Tôsen“ (V s. o!) ¹⁸⁹: in der Yoshino-Zeit waren darartige Begebenheiten und infolgedessen Erzählungen häufig.
- „Tsuchiguruma“ (IV s. o!) ¹⁰⁴ obQ.
- „Uchitomôde“ (IV) ⁵⁴⁰ Sh Schreinpriester; Sanari: in der Hauptsache eigne Schöpfung des Verfassers.
- „Ugetsu“ (IV, s. o!) ¹⁰¹: gewisse Anklänge in Saigyô's Schriften, auch Kokonchomonshû ⁴⁷⁹.
- „Ukai“ (V s. o!) ²⁴⁵ Quelle nicht ersichtlich; spätere Erzählung fügt manches hinzu.
- „Umegae“ (IV) ⁵⁴¹ Sh Dorfmaid, Nj Fuji's Gattin ^{518a}, Sn: [Gleicher Stoff wie „Fujidaiko“ ⁵¹⁸ IV obQ] vgl. Gm Kapitel 32 *Umegae*.
- „Unomatsuri“ (I) ³²⁵ Quelle bisher nicht ersichtlich.
- „Urokogata“ (IV) ⁸ Nj Benzaiten, allgemeine religiöse Sphäre, s. oben bei Taiheiki ⁴⁴⁰!
- „Uta-ura“ (IV) ⁹³ 1 *Dan*. Sh Vater Watarai ⁵⁴², Tsure Kogikumaru ⁵⁴³. Das Ganze um den Tanz her komponiert, s. Taiheiki ⁴⁴⁰ XX!
- „Uto“ (IV) ⁵⁴⁴: Sh ein Mann, Nj Geist. Sanari: Bisweilen wird Anzaizuihitsu ⁵⁴⁵ als Quelle genannt. Dies aber als Quelle zu betrachten, geht kaum an; aller Wahrscheinlichkeit nach ist Quelle allgemeine Erzählung bzw. Sage (*Densetsu*) Anfang Muromachi-Zeit.
- „Yama-uba“ (V) ²⁵⁸ ohne weitere schriftliche Quelle, wesentlich aus dem Yama-uba-Tanz entstanden und um ihn her gewoben.
- „Yôrô“ (Is. o!) ³³⁵: Konfuzianische Ideensphäre, doch vgl. *Shoku-Nihongi* ³³⁴ VIII Renondeau „Le Nô“ S. Iff, Jikkinsho ⁴⁸² VI, Kokonchomonshû ⁴⁷⁹ VI.
- „Yorobôshi“ (IV) ¹⁰⁰ 1 *Dan*, ohne eigentliche schriftliche Quelle, wohl aus lebendiger Gegenwart genommen, vgl. Seami's Sarugaku-dangi ⁵⁴⁶! Kmg hat Verwandtes; doch Nô hat dies nicht als Quelle; s. auch Thk!

„Yoshino-tennin“ (III s. o!) ³⁵⁸ obQ.

„Yugyô-yanagi“ (IV) s. Lyrik! Sanari: Vf entnahm es wohl aus dem, was sich allgemein erzählte.

„Yumi-yawata“ (I) ³³¹ aMsph. s. o!

„Zegai“ (V) ²⁰⁷ Sh Zegai-bô als Yamabushi, Nj als Tengu; chinesisches und buddhistisches Material in eigener Nô-Schöpfung verwendet, Anregung unter anderem wohl King XII.

D CHINESISCHES

„Chôryô“ (V s. o!) ²³² bekannte chinesische Mythe, schon in Shih-chi ⁵⁴⁷ und oft.

„Dairokuten“ (V s. o!) ²⁰⁶.

„Haku-raku-ten“ (I) ²⁶⁷ Polot'ien, der berühmte chinesische Dichter (*Waki*) in Begegnung mit dem Sumiyoshi-Meergott (Nj); Wettstreit der Dichtung.

„Hiun“ (V. s. o!) ²⁰⁵ Einwirkung chinesischen Motivs.

„Ikkaku-sennin“ (IV s. o!) ¹⁷⁸.

„Kantan“ (IV s. o!) ¹⁶⁴: Als Quelle wird das „Kissenbuch“ Chen-ch'ung-chi ⁵⁴⁸ von Lipi ⁵⁴⁹ angeführt.

„Kanyôkyû“ (IV) ⁴³⁰ Sh Chinshih-huangti ⁵⁵⁰, chinesische Geschichts- und Sagen-sphäre, teilweise schon Shih-chi ⁵⁴⁷; vgl. oben Hkm!

„Kappo“ (V) ²³⁹ chinesischer Ort Ho-p'u (s. o!). Sh Bursche, Nj Fischmensch; chinesische Mythensphäre, freie Schöpfung des Vf; Anhalt auch in japanischem Schrifttum.

„Kiku-Jidô“ (IV) ¹⁸⁸ chinesische Mythe, s. o!

„Kô-u“ (V s. o!) ²²⁹ chinesische Mythensphäre, Hanshu ⁵⁵¹ und Shih-chi ⁵⁴⁷, woher auch Taiheiki.

„Kureha“ (I s. o!) ¹³

„Kwôtei“ (V) ²¹⁵ Yangkueifei ²¹⁶ (*Kokata*), Geliebte des Kaisers (W), von Krankheitsdämonen befallen; Shôki ²¹¹ der Dämonenvertreiber rettet; chinesische aMsph.

„Makura-Jidô“ (IV) ¹⁹¹ chinesische Mythe s. o!

„Ryû-ko“ (V) ²²⁵ „Drache-Tiger“, Sanari: freie Schöpfung, wohl nach Bild, s. o!

- „Sanshō“ (IV s. o!)¹⁸⁰ Quelle nicht ersichtlich.
- „Sei-ôbo“¹⁹² (I) d. i. Hsi-wang-mu¹⁹² „Königin-Mutter-des-Westens“, dem Kaiser die Wunderfrucht des Nie-alterns darbringend; chinesische Mythensphäre.
- „Shôjô“ (V)²⁵¹ chinesische Mythe und Gestalt, s. o!
- „Shôki“ (V)²¹⁴ verbreitete chinesische Volksvorstellung, s. o!
- „Shôkun“ (V)²³⁵, die (andere) chinesische „Helena“, aMsph.
- „Taihei-shôjô“ (V)²⁵³ s. Shôjô!
- „Taisan-bukun“ (V)⁴³⁹ (T'ai-shan-fu-chün); der Geisterherr des Taishan, des Berges der Abgeschiedenen; Chinesisch-Mythisches hier in freier Schöpfung mit Japanischem verwoben; vgl. auch oben Hkm!
- „Tenko“ (IV)¹⁷⁷ chinesische Erzählungssphäre, vom Dichter frei benutzt.
- „Tôbôtsaku“ (I)⁵⁵² (Tung-fang-shuo), der uralte Weise, bringt zusammen mit der Königin-Mutter-des-Westens (s. o!) dem japanischen Herrscher (und) dessen Geschlecht, Volk und Reich den Genien-Pfirsich ewiger Jugend dar; chinesische Mythen- und Symbol-Sphäre, japanisch verwoben.
- „Tsuru-kame“ (I) „Kranich-Schildkröte“, bzw. Gekkyû-den⁵⁵³: Zu Neujahr begibt sich der Kaiser (Hsüan-tsung⁵⁵⁴, Sh) mit allen Beamten und Edlen in den Monden-Palast zu feierlicher Anbetung von Mond und Sonne, empfängt des Volkes Verehrung; Kranich und Schildkröte tanzen, der Herrscher selbst schreitet zum Reigen, allem Volke zu Heil und Segen. Kürzestes Nô. Chinesische Mythen- und Symbolwelt, zu erhabenem japanischem Segensspiel verwendet.

- | | | |
|---------------|--------------|------------|
| 1) 觀阿彌 | 2) 世阿彌 | 3) 壇風 |
| 4) 嵐山 | 5) 輪藏 | 6) 竹生島 |
| 7) 江島 | 8) 鱗形 | 9) 武内の宿彌 |
| 10) 放生川 | 11) 王仁 | 12) 難波 |
| 13) 吳服 | 14) 忠度 | 15) 白拍子 |
| 16) 江口 | 17) 式子内親王 | 18) 定家 |
| 19) 誓願寺 | 20) 和泉式部 | 21) 東北 |
| 22) 源氏物語, 紫式部 | 23) 源氏供養 | 24) 夕顔 |
| 25) 光源氏 | 26) 半部 | 27) 六條の御息所 |
| 28) 野宮 | 28a) 柿 | 28b) 玉鬘 |
| 28c) 浮舟 | 28d) 手習 | 29) 在原業平 |
| 30) 井筒 | 31) (在原)行平 | 32) 須磨の浦 |
| 33) 松風 | 34) 村雨 | 34a) 須磨源氏 |
| 35) 源義經 | 36) 靜 | 37) 二人靜 |
| 38) 夕霧大將 | 39) 落葉(宮) | 40) 檜垣 |
| 41) 佛原 | 42) 祇王 | 42a) 祇王の事 |
| 43) 平清盛 | 44) 熊野(湯谷) | 45) 平宗盛 |
| 46) 吉野靜 | 47) 平重衡 | 48) 千手 |
| 48a) 上手の事 | 49) 小野の小町 | 50) 草子洗小町 |
| 51) 關寺小町 | 52) 鸚鵡小町 | 53) 明石上 |
| 54) 住吉詣 | 54a) 滯標 | 55) 羽衣 |
| 56) 梅 | 57) 藤 | 58) 芭蕉 |
| 59) 杜若 | 60) 黒染櫻 | 61) 六浦 |
| 62) 胡蝶 | 63) 初雪 | 64) 雪 |
| 65) 姨捨 | 66) 大原御幸 | 67) 檀浦 |
| 68) 安德天皇 | 69) 鬼界島 | 70) 俊寛 |
| 71) (悪七兵衛)景清 | 72) 鉢木 | 73) 佐野の常世 |
| 74) 藤榮 | 75) 鳥追舟 | 76) 日暮殿 |
| 77) 竹雪 | 78) 子方 | 78a) 山 |
| 79) 藤戸 | 80) 佐々木三郎盛綱 | 81) 七騎落 |
| 82) 源頼朝 | 83) 土肥の次郎實平 | 84) 満中(仲光) |
| 85) 安宅 | 86) (武藏坊)辨慶 | 87) 雲雀山 |
| 88) 當麻(曼茶羅) | 89) 中將姫 | 90) 錦戸 |
| 91) 泉の三郎 | 92) 錦戸の太郎 | 93) 康平 |
| 94) 増尾の春榮 | 95) (増尾)太郎種直 | 96) 歌占 |

- | | | |
|--------------|---------------|-----------------|
| 97) 男物狂 | 98) 木賊 | 99) 蘆刈 |
| 100) 弱法師 | 101) 高安通俊 | 102) 俊徳丸 |
| 103) 天王寺 | 104) 土車 | 105) 深草の少將 |
| 106) 小次郎 | 107) 高野物狂 | 108) 高師の四郎 |
| 109) 春満 | 110) 隅田川 | 111) 櫻川 |
| 112) 三井寺 | 113) 飛鳥川 | 114) 田植 |
| 115) 柏崎 | 116) 柏崎殿 | 117) 花若 |
| 118) 善光寺 | 119) 執心 | 120) 物狂 |
| 121) 三山 | 122) 櫻子 | 123) 良忍上人 |
| 124) 融通念佛(宗) | 125) 加茂物狂 | 123) 加茂神社 |
| 127) 水無月祓 | 128) 室君 | 129) 班女 |
| 130) 吉田の小將 | 131) 野上 | 132) 花子 |
| 133) 籠太鼓 | 134) 清次 | 135) 綾鼓 |
| 136) 女御 | 137) 戀重荷 | 138) タチマハリ(立廻) |
| 139) 砧 | 140) (筑前の)蘆屋 | 141) 水無瀬 |
| 142) 爲世 | 143) 高野 | 144) 求塚 |
| 145) 菟名日乙女 | 146) 船橋 | 147) 犠牲 |
| 148) 鐵輪 | 149) 葵上 | 149a) 葵 |
| 150) 遊狂物 | 151) 居士 | 152) 自然居士 |
| 153) 小次郎 | 154) 放下僧 | 155) 現在物 |
| 156) 鬘物 | 157) 雲林院 | 157a) 花宴 |
| 158) 小鹽 | 159) 西行櫻 | 160) 西行 |
| 161) 雨月 | 162) 室津 | 163) 韋提天(韋提希夫人) |
| 164) 本地 | 165) 準脇(能)物 | 166) 北條時政 |
| 167) 辨才天 | 168) 曾我(十郎)祐成 | 169) 曾我(五郎)時致 |
| 170) 源義朝 | 171) 平治 | 172) 笛之卷 |
| 173) 橋辨慶 | 174) 正尊 | 175) 忠信 |
| 176) 遊樂物 | 177) 天鼓 | 178) 一角仙人 |
| 179) 旋陀(夫人) | 180) 三笑 | 181) 慧遠 |
| 182) 陶淵明 | 183) 陸修靜 | 184) 甘鄮 |
| 185) 廬生 | 186) 唐船 | 187) 祖慶 |
| 188) 菊慈童 | 189) 穆 | 190) 周 |
| 191) 枕慈童 | 192) 西王母 | 193) 鶴 |
| 194) 現在鶴 | 195) 源賴政 | 196) 大蛇 |
| 197) 素盞鳴尊 | 198) 稻田姫 | 199) 脚摩乳 |

200) 手摩乳	201) 土蜘蛛	202) 源賴光
203) 羅生門	204) 綱	205) 飛雲
206) 第六天	207) 善界(是界, 是我意)	208) 八幡
209) 男山	210) 道真天神	211) 北野
212) 草薙	213) 日本武尊	214) 鍾馗
215) 皇帝	216) 楊貴妃	217) 大江山
218) 紅葉狩	219) 平維茂	220) 殺生石
221) 安倍の泰成	222) 安達原, 黒塚	223) 船辨慶
224) 雷電(來殿)	225) 龍虎	226) 大會
227) 碓氷	228) 平知盛	229) 項羽
230) 谷行	231) 松若	232) 張良
233) 漢高祖	234) 黃石公	235) 昭君
236) 通鑑綱目	237) 匈奴	238) 野守
239) 台浦	240) 海人(海士)	241) 藤原房前
242) 現在七面	243) 日蓮	244) 法華經
245) 鶉飼	246) 舍利	247) 足疾鬼
248) 小鍛冶	249) 宗近	250) 稻荷
251) 猩猩	252) 高風	253) 大瓶狸々
254) 松山の鏡	255) 鷲	255a) 鷲沙汰
256) 山姥	257) 座	258) 聖德太子
259) 繪馬	260) 伊勢	261) 淳仁天皇
262) 天照大神	263) 鉦女の命	264) 手力雄の命
265) 御裳溜	265a) 興玉	266) 淡路
267) 伊弉諾, 伊弉冊	268) 源太夫	269) 熱田
270) 橘姫	271) 鹿島	272) 常陸
273) 建雷	274) 瓊々尊	275) 禪竹
276) 別雷	277) 天女	278) 代王
279) 葛城加茂の社	280) 事代主の神	281) 逆矛
282) 龍田山	283) 瀧祭の神	284) 龍田
285) 龍田明神	286) 佐保山	287) 佐保姫
288) 玉井	289) 龍王	290) 玉依姫
291) 豐玉姫	292) 火々出見尊	293) 高砂
294) 播磨	295) 住吉	296) 住吉明神
297) 白樂天	298) 金札	299) 伏見
300) 太玉	301) 松尾	302) 松尾明神

303) 一條天皇	304) 岩船	305) 天の探女
306) 龍神	307) 春日龍神	308) 明惠上人
309) 九世戸	310) 天橋立	311) 和布刈
312) 長門	313) 白鬚	314) 龍口明神
315) 三輪	316) 玄賓僧都	317) 葛城
318) 役小角	319) 志賀	320) 氷室
321) 宮増	322) 丹波	323) 氷室山
324) 龜山院	325) 鶺鴒祭	326) 氣多
327) 氣多の明神	328) 八尋玉殿	329) 富士山
330) 富士の山神	331) 弓八幡	332) 高良の神
333) 續日本(書)記	334) 養老	335) 多度山(美濃)
336) 雄略天皇	337) 元正天皇	338) 土路越の山
339) 寢覺(木曾, 美濃)	340) 三歸の翁	341) 道明寺
342) 土師寺	343) 白大夫の神	344) 勝手の神
345) 子守の神	346) 藏王權現	347) 國栖
348) 木華耶姬	349) 大社	350) 古事記
351) 日本(書)記	352) 倭姫(命世)記	353) 神皇正統記
354) 太平記	355) 平家物語	356) 源平盛衰記
357) 古今集	358) 吉野天人	359) 鞍馬天狗
360) 車僧	361) 松山天狗	362) 玄象(玄上)
363) 秦河勝	364) 王道	365) 法道
366) 采女	367) 大佛供養(奈良詣)	368) 函根
369) (執權)北條時頼, 最明寺入道	370) 比叡山	371) 鶴龜(月宮殿)
372) 孝	373) 天命	374) 蟻通
375) 菅原道真	376) 太宰府	377) 天神, 天満天神
378) 老松(追松)	379) 藍染川	380) 垂迹
381) 胎藏界	382) 金剛界	383) 文珠
384) 石橋	385) 獅子舞	386) 修羅物
387) 輪藏	388) 身延	389) 嵯峨天皇
390) 宇多天皇	391) 醍醐天皇	392) 六歌仙
393) 伊勢物語	394) 氏, 小氏	395) 藤原道長
396) 頼道	397) 保元亂	398) 藤原忠通
399) 頼長	400) 源	400a) 河原合戦の事
400b) 木曾願書	400c) 空鳥の事	400d) 土佐坊斬られの事
400e) 木曾最後の事	400f) 橋合戦の事	400g) 先帝身投の事

400h) 能登殿最後の事	400i) 内侍所都入	401) 平
402) 物語	403) 今井兼平	404) 源(木曾)義仲
405) 八島(屋島)	406) 筋	407) (梶原)源太景季
408) 一谷	409) 經政(經正)	409a) 經政都落事
410) 巴	411) 平通盛	412) 小宰相の局
413) 小督	413a) 小督の事	414) 熊野(湯谷)
414a) 海道下	415) 平宗盛	416) 平治物語
417) 平治亂	418) 葉室時長	419) (源)朝長
420) 烏帽子折	421) 熊坂	422) (平)知章
423) 俊成忠度	424) 藤原俊成	425) (平)敦盛
425a) 熊谷直實	426) 生田敦盛	427) (平)清經
428) 宇佐	429) (平)盛久	430) (齋藤)實盛
430a) 實盛最後の事	430b) 忠度都落事	430c) 忠度最後の事
431) 建禮門院	432) 白河法皇	433) 高倉天皇
434) 阿漕	435) 古今和歌六帖	435a) 劍卷
436) 安倍晴明	437) 咸陽宮	433) 蟬丸
439) 泰山府君	440) 太平記	441) 小嶋
442) 日野資朝	443) 北條高時	444) 梅若
445) 楠露	446) 楠政成	447) 楠正行
448) 櫻井驛	449) 多聞丸	450) 東鑑
451) 義經記	452) 四國落	453) 幸若舞曲
453a) 泉カ城	454) 曾我物語	455) 元服曾我
456) 小油曾我	457) 夜討曾我	458) 禪師曾我
459) 調伏曾我	460) 右近	461) 大和物語
462) 在原滋春	462a) 日下左衛門	463) 後撰(和歌)集
464) 檜垣姫集	465) 萬葉集	466) 源氏供養
467) 安居院法印聖覺	468) 源氏物語表白	469) 願文
470) 六國史	471) 日本後記	472) 續日本後記
473) 文德實錄	474) 三代實錄	475) 花筐
476) 繼體天皇	477) 昭日の前	478) 應神天皇
479) 古今著聞集	480) 元亨釋書	481) 當麻曼茶羅緣起
482) 十訓抄	483) 北畠親房	484) 師鍊
485) 今昔物語	485a) 源隆國	485) 橘成季
487) 日本國現報善惡靈異記	488) 景戒	489) 法華經驗記
489a) 鎮源	490) 道成寺	491) 江談抄

- | | | |
|--------------------|----------------------|--------------|
| 492) 大江匡房 | 493) 沙石集 | 494) 無住 |
| 495) 卷絹 | 495a) 神巫 | 496) 新古今集 |
| 497) 遊行仰 | 498) 村上天皇 | 499) 拾貴和歌集 |
| 500) 後拾貴集 | 501) 千載和歌集 | 502) 續古今集 |
| 503) 坂上是則 | 504) 松蟲 | 505) 紀貫之 |
| 505a) 紀貫之集 | 505b) 大鏡 | 506) 帝王編年記 |
| 507) 通小町 | 508) 天智天皇 | 509) 藤原爲相 |
| 510) 藤原金任 | 511) 藤原家隆 | 512) 融 |
| 513) 融の大臣 | 514) 大伴家持 | 515) 道明寺縁起 |
| 516) 江島縁起 | 517) 日蓮聖人注書讀 | 518) 富士太鼓 |
| 518a) 富士 | 519) 淺間大菩薩 | 520) 赫耶姫 |
| 521) 竹取物語 | 522) 百萬 | 523) 花月 |
| 523a) 古事談 | 524) 崇徳天皇 | 525) 望月 |
| 525a) 小澤の刑部友房 | 525b) 大日本地名辭書 | 526) 錦木 |
| 527) 北野縁起 | 528) 女郎花 | 529) 小野頼風 |
| 530) 阿佛鈔 | 531) 卒都婆小町 | 532) 傳大士 |
| 533) 一遍上人 | 534) 大友黑主 | 535) 田村 |
| 536) 伎樂鬼神 | 537) 齊宮 | 538) 東岸居士 |
| 539) 東岸居士傳 | 540) 内外詣 | 541) 桧枝 |
| 542) 渡會 | 543) 幸菊丸 | 544) 善知鳥(鳥頭) |
| 545) 安齊隨筆 | 546) 申樂談儀 | 547) 史記 |
| 548) 枕中記 | 549) 李泌 | 550) 秦始皇帝 |
| 551) 漢書 | 552) 東方朔 | 553) 月宮殿 |
| 554) 玄宗 | 555) 長崎新左衛門尉意見事附阿新殿事 | 556) 北野通夜物語事 |
| 557) 草まくら | 558) 龍馬進奏事 | 559) 正成下向兵庫事 |
| 560) 大内裏造營事附聖廟御事 | 561) 比叡山開闢事 | 562) 比叡山始の事 |
| 563) 時政參籠江事 | 564) 辨慶洛中にて人の太刀を取りし事 | |
| 565) 義經辨慶と君臣の契約の事 | | 566) 義經都落事 |
| 567) 判官都落事 | 568) 靜吉野山に捨てらるゝ事 | 569) 牛若貴船詣の事 |
| 570) 秀衡が子共判官殿に謀叛の事 | | |