



Kayo Adachi-Rabe, Andreas Becker (Hg.)

# Körperinszenierungen im japanischen Film

büchner MEDIEN

Körperinszenierungen im japanischen Film  
// Presentation of Bodies in Japanese Films



Kayo Adachi-Rabe, Andreas Becker (Hg.)

# Körperinszenierungen im japanischen Film

// Presentation of  
Bodies in Japanese  
Films

büchner-  
verlag

wissenschaft und kultur

Besuchen Sie uns im Internet:  
[www.buechner-verlag.de](http://www.buechner-verlag.de)

Die Printversion des Buches wurde gedruckt mit Mitteln der Stiftung zur Förderung der internationalen wissenschaftlichen Beziehungen der Goethe-Universität Frankfurt am Main.

ISBN 978-3-941310-73-5 (Print)  
ISBN 978-3-941310-74-2 (ePDF)

Copyright © 2016 Büchner-Verlag eG, Darmstadt

Umschlaggestaltung: Büchner-Verlag eG, Darmstadt  
Titelphoto: Nanaé Suzuki *Die Reisenden III* (2002)

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

# Inhalt

Einleitung: <i>Shintai – sōma – corpus</i> . Körperinszenierungen zwischen den Kulturen. Kulturelle Präfigurationen des Films . . . . . <i>Kayo Adachi-Rabe und Andreas Becker</i>	9
Narrative, Spectacle and Disruption: the Discourse of the Body in Takeshi Kitano's <i>The Blind Swordsman</i> (2003) . . . . . <i>Wimal Dissanayake</i>	47
Somatische Dramaturgie: Bewältigung von Endlichkeit in <i>Der Aal</i> (1997) und <i>Schwarzer Regen</i> (1989) von Shōhei Imamura . . . . . <i>Felix Lenz</i>	73
Das Leben des Gespensts: Godzilla und die japanischen Monsterfilme . . . . . <i>Mario Kumekawa</i>	97
Martial-Body in Akira Kurosawas frühen Filmen . . . . . <i>Hyunseon Lee</i>	109
Setsuko Haras Schauspiel in den 1950er Jahren: Eine komparative Analyse ihrer Darstellung bei Yasujirō Ozu, Mikio Naruse und Akira Kurosawa . . . . . <i>Andreas Becker</i>	125
Transcultural Corporeity in <i>Taiyōzoku</i> Cinema: Some Notes on the Contradictions of Japaneseness in the Economic Miracle . . . . . <i>Marcos P. Centeno Martín</i>	145

Postmoderne Körpererfahrungen: Die Rolle von Vampirmythos und Jugendselbstmorden in Shunji Iwais <i>Vampire</i> (2011) . . . .	163
<i>Florian Mundhenke</i>	
Komik des passiven Körpers: Kōji Yamamuras Animationsfilm <i>Kafka – Ein Landarzt</i> (2007) . . . . .	187
<i>Kentarō Kawashima</i>	
Krisenkörper: Shinya Tsukamotos Kino zwischen Ritual, Tradition und Utopie . . . . .	203
<i>Marcus Stiglegger</i>	
Die Physis des Apparatus: Shūji Terayamas Experimentalfilme im Kontext der Phänomenologie und des Zen-Buddhismus . . .	219
<i>Kayo Adachi-Rabe</i>	
<i>Kire</i> – die japanische Ästhetik des Schnitts und der Film . . . .	239
<i>Simon Frisch</i>	
Invisibility, Ghostliness, Unreality, and Emptiness: Avatars of the Body in <i>Nō</i> Theatre . . . . .	265
<i>Raúl Fortes Guerrero</i>	
Autorinnen und Autoren . . . . .	299





# Einleitung: *Shintai – sôma – corpus.* Körperinszenierungen zwischen den Kulturen. Kulturelle Präfigurationen des Films

*Kayo Adachi-Rabe und Andreas Becker*

## *Die Reisenden III*

Das Titelphoto dieses Bandes zeigt einen Schatten, der auf einer amorphen Fläche zu schweben scheint. Es ist ein Schatten ohne erkennbaren Körper, ein Schatten *an sich*. Blasen, es könnten auch Augen oder Kugeln sein, sind auf dem Bild verteilt. Wir erkennen das Dargestellte *beinahe*. Die Photographie bildet den Realraum nicht ab, sondern spiegelt ihn in uneindeutig zueinander stehende Teilbereiche. Das Bild hat etwas Bedrohliches, weil der Schatten aus dem Bild hervorzutreten scheint und sich seine Konturen auflösen. Die Gegenständlichkeit und damit die Eingebundenheit auch unseres Beobachter-Körpers in sinnhafte Strukturen des Bildraums ist in Frage gestellt. Wir sehen eine chiffrierte Zwischenwelt an der Grenze von Wahrnehmung und Phantasie. Und diese Grenze wird im Akt des Schauens variiert. Das Abgebildete ist nicht gegenständlich-körperlich auflösbar, genauso wenig wie wir als Betrachter in den Schichten des Bildes verortbar sind.

Nanaé Suzukis Arbeiten sind Installationen, die sich in der Alltagswelt ergeben bzw. in dieser arrangiert und dann aufgenommen werden. Das Photo von 2002 trägt den Titel *Die Reisenden III* und erinnert an Krieg und Zerstörung. Und meint man nicht, aus einer Assoziation heraus, es könnte hier *Berlin* dargestellt sein? Suzuki nahm tatsächlich eine Postkarte vom historischen Berlin, von der noch nicht zerstörten Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche. Diese Postkarte platzierte sie hinter einem mit Wasser gefüllten Gefäß, es scheint beim näheren Betrachten ein *Goldfischglas* gewesen zu sein, und photographierte das im Wasser ge-

spiegelte und optisch verzerrte Postkartenmotiv, also ein *Bild des Bildes*. Der mysteriöse Schatten ist die Silhouette der in Berlin lebenden Künstlerin beim Photographieren, ein Selbstporträt.

## Das filmische Bild als technische Form der Leib-Imagination

Diese Körperbild-Bild-Konstellation, die sich in Suzukis Photo ausdrückt, ist für das Thema Körperinszenierung und -darstellung ganz wesentlich. Unser Körper ist in seinem Selbstbild von den Medien beeinfluss- und inszenierbar. Er tritt im ästhetischen Inszenieren wie im Rezipieren *in* das Bild ein. Das Schauen von Bildern und Filmen verändert damit die Körperlichkeit des Beobachters, indem dessen Körpergefühl in die Koordinaten des bildhaft erzeugten Imaginationsraums hinausprojiziert wird. Vivian Sobchack hat diese Besonderheit der *filmischen* Körperlichkeit wie der Bilderfahrung folgendermaßen beschrieben (Sobchack 1992: 9):

Thus, the film experience is a system of communication based on bodily perception as a vehicle of conscious expression. It entails the visible, audible, kinetic aspects of sensible experience to make sense visibly, audibly, and haptically. The film experience not only *represents* and reflects upon the prior direct perceptual experience of the filmmaker *by means of* the modes and structures of direct and reflective perceptual experience, but also *presents* the direct and reflective experience of a perceptual and expressive existence *as* the film.

Marcus Stiglegger entwickelt seine Körpertheorie als »Seduktionstheorie des Films« (Stiglegger 2013: 35). In *Global Bodies. Mediale Repräsentationen des Körpers* hat er zusammen mit Ivo Ritzer in Fortführung von Hans Beltings Thesen sehr verdichtet eine Theorie des Bild-Körpers beschrieben (Stiglegger 2012: 10):

Der rezipierende Körper wiederum entkörperlicht zunächst die objektive Repräsentation, bis er sie dann selbst als ›organisches‹ Medium neu verkörpert. Diese sekundäre Animation separiert imaginativ zwischen Medium und Repräsentation, um einen virtuellen Körper zweiter Ordnung herzustellen. Das Medium fungiert daher weder als bloßer Mittler zwischen Repräsentation und wahrnehmendem Subjekt noch im Sinne von Marshall

McLuhan als substitutiv-prothesenhafte »Ausweitung seines natürlichen Körpers« [...]. Trägermedium und Rezeptionskörper vertauschen vielmehr ihre Rollen im Perzeptionsakt, wobei die Repräsentation zwischen Medium und Körper »wandert«.

Der Film *repräsentiert* nicht nur die körperliche Erfahrung, sondern ist eine eigenständige *bildhaft-technische* Form der Leib-Imagination. Gleichzeitig bedeutet aber unser (Zuschauer-)Körper einen widerständigen *Rest*, der sich den Bild- und Imaginationswelten entziehen könne, weil dieser – so glaubt man – jederzeit den Immersionsbezug zum Bild aufkündigen kann, etwa durch Abwendung der Aufmerksamkeit, durch Schließen der Augen, Zuhalten der Ohren. Physischer Leib und Imaginationsleib sind eigentümlich ineinander verschränkt und wirken ineinander nach, beeinflussen sich fortwährend.

## Kulturelle Basisnarrative und deren Übersetzbarkeit

Die Voraussetzung aller medialen Darstellung sind tradierte Erzählformen, kulturelle Prämissen, ästhetische Grundannahmen und kulturell vorgeprägte Erwartungen. Das Medium des Films nimmt dieses Erbe kulturell spezifischer Bild- und Erzähltraditionen auf und stellt es in einen globalen Rezeptions- und Produktionsraum. Durch das Kino verschwinden die kulturellen Grenzen nicht, sondern sie werden nurmehr global ausgestellt. Die kulturelle Spezifik zeigt sich nicht nur in der Sprache, in den Gesten, den Umgangsformen und dem Schauspiel, sondern auch in der Weise, wie das Bild den Bildraum erzeugt. Die im Film erlebte *alterne Körperlichkeit* ist auch die eines *kulturellen* Alter Egos, die Körperbilder sind kulturweltlich geprägt.<sup>1</sup>

Kaum eine Kinematographie kennt solch einen experimentellen und freien Umgang mit Körperlichkeit wie die Japanische. Diese Nicht-Festgestelltheit des Körpers lässt sich sicherlich historisch herleiten, aus kulturellen Darstellungstraditionen (Nō, Kyōgen, Kabuki, Bunraku-Performances), man kann auf unterschiedliche Glaubenssysteme (Buddhismus, Shintōismus) und deren Körperkonzept, den Gedanken

1 Siehe dazu die Ausführungen von K. Ludwig Pfeiffer (2010), Shingo Shimada (1994) sowie grundlegend Ruth Bendict (2014).

der Wiedergeburt und vieles mehr verweisen. Sie lässt sich aber ganz konkret auch in den ästhetischen Praxen, Filmen und Kunstwerken nachweisen. Die hier veröffentlichten Aufsätze führen einen interkulturellen Dialog mit dem Ziel, die unterschiedlichen kulturellen Differenzierungen und ästhetischen Eigenarten zu explizieren, übertrag- und verstehbar zu machen.

Der japanische Begriff *shintai* lässt sich mit *Körper*, aber auch mit *Leib* übersetzen. Am ehesten bietet der aus dem Altgriechischen stammende Terminus *sōma* eine Vermittlungsmöglichkeit, weil *sōma* ein auch im heutigen Europa immer noch fungierendes Konzept ist. Der Begriff *shintai* lässt sich leichter mit *sōma* übersetzen als in den Lateinischen Begriff des *corpus* oder den deutschen Terminus *Körper*, eben weil die semantische Differenz von *Leib* und *Körper* offen gehalten ist. Die Übersetzung und Übersetzbarkeit solcher prägenden Begriffskonzepte wäre eine noch zu leistende Aufgabe, die hier nur exemplarisch über das ästhetische Feld erfolgen kann. Ein interkulturell-komparatives Wörterbuch nach dem Vorbild des Grimm'schen Wörterbuchs, mit analogen Verwendungsformen von *Bildern* und deren ›Familienähnlichkeit‹, wäre noch zu schreiben, ebenso eine Zusammenstellung homologer Körperinszenierungen und deren Darstellung in den Medien. Erst eine komparative Perspektive kann diese feinen Unterschiede überhaupt thematisierbar machen. Diese liegen in der Sprache, der Bildkultur, den kulturellen Prämissen und Ordnungen – und für jede dieser Kategorie ist der Aufwand der Übertragung ein anderer.

## Yasuo Yuasas *shintai-ron* und die Prämissen der Körperlichkeit in der japanischen Kultur

Wie der japanische Philosoph Yasuo Yuasa (1925–2005) in seinem Buch *shintai-ron* (übersetzt als *The Body. Toward an Eastern Mind-Body Theory*, 1987) mit Max Weber'scher Präzision ausführt, lassen sich die Unterschiede des japanischen gegenüber dem westlichen Körperkonzept auf differierende kulturelle Prämissen und andere kulturelle (Rahmen-) Ordnungen zurückführen. Diese Ordnungen können allerdings in Philosopheme *übersetzt* und als solche kulturell transferiert werden. Ganz wesentlich für die japanische Kultur ist nach Yuasa, dass in dieser die

Körperlichkeit als (kollektives) *Zwischensein* von Mensch und Mensch (japanisch *ningen*) verstanden wird (im Englischen als *betweenness* übersetzt, im Japanischen auch als *aidagara* beschrieben; Yuasa 1987: 37), dies steht im Gegensatz zur modernen westlichen Auffassung des Körpers als etwas *Individuellem* (wörtlich also etwas *Unteilbarem*). Als weiteres Merkmal wird von Yuasa die *Kultivierung des Körpers* angeführt (Englisch *personal cultivation*, Japanisch *shugyō*; Yuasa 1987: 85). Yuasa leitet dieses aus der buddhistischen Klosterkultur und deren *kairitsu*-Konzept ab und beschreibt deren Genese als historischen Übertragungsprozess aus der indischen und chinesischen Kultur. Unter *kairitsu* lassen sich verschiedene in Klöstern geregelte Praxen und Ordnungen verstehen, die allerdings in den Alltag einströmen (und dort nicht immer als solche bewusst sind). Auch die Künste seien in Japan nicht primär für ein Publikum gedacht, sondern würden als *Übungsfeld*, als ästhetische Praxis und Schulung des Geistes begriffen. Mit Yuasas Thesen könnte man die hohe Artifizialität des japanischen Films, die bis in die Gegenwart hinein ungebrochen andauernde Detailverliebtheit, der es nicht nur um die *Darstellung* und *Aufführung* geht, sondern die sich selbst in ihrem Vollzug des Ästhetischen genügt, verstehen. Ähnlich wie Max Weber dies in *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus* beschrieb (Weber 2004), können so bestimmte Merkmale als kulturelle ›Tugenden‹ verstanden werden.

## Buddhistische Körperkonzepte

Die Grundidee des Buddhismus besteht ganz wesentlich darin, die Buddhaschaft zu erlangen (jap. *sokushin-jōbutsu*). Das heißt, durch Kultivierungspraxen und Übungen wie etwa der Meditation in *diesem Körper* Buddha zu werden, wie Ryōsuke Ōhashi (1944–) zeigt.<sup>2</sup> Buddha ist ein Mensch wie jeder andere, der sich aber auf eine solche Weise übt, dass er Erleuchtung erlangte. An Stelle des christlichen Gebots *du sollst nicht* trete daher im Buddhismus ein *ich werde nicht*, wie Yuasa herausgearbeitet hat: »Moral practice arises, not out of the constraint ›Thou shalt not...‹, but is, instead, a positive, willed attitude of ›I will not,‹ that

2 Siehe dazu Ōhashi (1994: 61). Yasuo Yuasa beschreibt dies auch am Beispiel von Kūkais Philosophie (Yuasa 1987: 148f.)

is, a resolve ›to become such a person who does not...« (Yuasa 1987: 92) Die kulturellen Unterschiede zwischen Christentum und Buddhismus treten in solcherart Motiven und Formen der Kultivierung auf, sie verschwinden scheinbar, wenn man die konkrete Gesellschaft betrachtet. In beiden Kulturen wird – empirisch-faktisch betrachtet – gleich nach ›Geboten‹ gehandelt, diese sind aber aus vollkommen anderen Motiven und gesellschaftlichen Praxen introduziert.

Yuasa weist auf die grundlegenden Körperkonzepte im Buddhismus, etwa auf die Trikāyā-Lehre, hin (Yuasa 1987: 132–133):

The theory that the Buddha has three bodies (*trikāya*). The first is the incarnate body (*nirmana-kāya*), the Buddha as appearing in the flesh in order to teach all salient beings. The second is the reward body (*samogha-kāya*), the Buddha as enjoying the results (*rewards*) of his past cultivation. [...] The third buddha body is the dharma body (*dharmakāya*), the ultimate, absolute Buddha. It is the true body itself without matter or form; it might even be called a cosmic body.<sup>3</sup>

### Das Problem Leib und Seele (erste These Yuasas)

Yuasa findet den entscheidenden Unterschied zwischen der europäischen und der japanischen Auffassung des Körpers darin, dass die europäische Kultur dahin tendiere, Leib und Seele getrennt voneinander zu behandeln, während die japanische Kultur diese eher in einer Einheit verstehe. (Yuasa: 24–25; vgl. Kotō 2005: 200ff.)

Das japanische *shintai* besteht aus den Zeichen *mi* (eine andere Lesart von *shin*) und *tai*. *Mi* allein umfasst verschiedene Nuancen wie die mentale, emotionale und spirituelle Situation sowie die soziale Position des Inhabers, während das *tai* ein bloßes Gefäß von *mi* ist. (Kotō 2005: 204) Das traditionelle Verständnis des Körpers in Japan lässt sich mit dem Wort des Zen-Mönchs Eisai (1141–1215) als *shinshin ichinyo*, ›die Einheit des Geistes und des Körpers‹ charakterisieren. Dieser Begriff bezeichnet den Zustand, in dem man einen Höhepunkt der inneren Erfahrung in der Meditation erreicht. Das gleiche gilt auch als Ziel der Bühnen- und Kampfkunst, wobei sie auch als eine Form der Meditation ausgeübt werden. Durch harte körperliche Übung soll ein Zustand der

3 Siehe dazu auch John Snellings Ausführungen in *Buddhismus* (Snelling 1991: 115f.)

Einheit zwischen Leib und Seele erzielt werden.<sup>4</sup> In dieser Kultur des *shugyō* (körperliches und geistiges Trainieren) ist der Leib nicht von der Seele trennbar. (Yuasa 1987: 24–27) Die japanischen Filme veranschaulichen beispielhaft diese kulturell bedingte ›körperliche‹ (und zugleich ›mentale‹) Auseinandersetzung im Leben.

### Körper in der Zeit und im Raum (zweite These Yuasas)

Yuasa stellt noch eine weitere These auf, dass die europäische Körpervorstellung an die *Zeit* und die japanische vielmehr an den *Raum* gebunden sei. Augustinus zufolge beinhaltet die Seele (*anima*) eines Menschen sein Wesen als Ebenbild Gottes (*imago dei*). Da der Mensch gleichzeitig ein fleischliches Wesen (*corpus*) ist, kann seine Liebe nur als Begierde (*cupiditas*) für die anderen Menschen gelten. Um die Liebe zu Gott zu verwirklichen, soll man seine Seele bekehren. Der Geist müsse sich vom fleischlichen Körper trennen, der sich im realen Raum befinde. Bei den modernen Philosophen wie René Descartes, Immanuel Kant und Martin Heidegger nimmt der Wahrnehmende eine zentrale Position ein. Henri Bergson verleiht dem zeitlichen Kontinuum des Seins eine starke Gewichtung. (Yuasa 1987: 42–45)

Die modernen Philosophen Japans hingegen entfalten ihre an den Raum gebundene Seinstheorie, die die traditionelle Denkweise zum Körper reflektiert. Yuasa hebt vor allem Tetsurō Watsuji (1889–1960) Denkweise hervor, der die Körperlichkeit des Menschen als *Zwischensein* von Mensch zu Mensch (*ningen, aidagara*) versteht. Demnach ist der menschliche Körper in der Beziehung zu den Mitmenschen mit der Gesellschaft und der sozialen Struktur konkret verortet. Dieser Denkansatz bietet eine interessante Perspektive zur Analyse der Körperanordnung in der Bildästhetik, Dramaturgie und im sozialen Kontext.

Auch Kitarō Nishida (1870–1945) ist ein wichtiger Protagonist für die These der verräumlichten Körperlichkeit bei Yuasa. Nishida definiert den Ort, in dem eine reine, subjektive Erfahrung stattfindet, als »Ort des wahren Nichts« (Nishida 1999: 121). Dieser existiert im Inneren des wahrnehmenden Subjekts und spiegelt dessen Erfahrung wider, wo-

4 Einen Bericht über einen Aufenthalt im *Eiheiji*-Tempel Dōgens mit sehr anschaulichen Eindrücken bietet Kaoru Nonomura (2008).

durch dessen Dasein selbst aber ausgelöscht wird. In dieser Vision bildet das wahrnehmende Subjekt kein Zentrum der Wahrnehmung mehr. Es ist nicht so, dass *jemand* hört und sieht, sondern der *Wahrnehmende* wird zum Phänomen dessen, was er erlebt.

### Subjektkonstitution. Subjekt/Objekt

Die oben genannten beiden Thesen Yuasas führen zu einem Spezifikum des japanischen Verständnisses des Körpers, das mit der Subjektkonstitution zu tun hat. In seiner Analyse der altertümlichen Lieder stellt Watsuji fest, dass die Japaner in der früheren Zeit keine Unterschiede zwischen Objekt und Subjekt sowie zwischen Seele und Leib machten, für »die Menschen des Altertums gehörten die Dinge, die sinnlich wahrgenommen wurden, gleich zur Seele.«; »There is in their love a subtle harmony between body and mind, and in their appreciation of nature a peaceful embrace with nature.« (Zitat bei Yuasa 1987: 46; Watsuji 1961–63: 257) Auch Nishida spricht in seiner Theorie des Ortes von einer Vereinigung des Ichs mit der Welt, wobei sich das Subjekt im Objekt seiner Wahrnehmung auflöst.

Sergej M. Eisenstein und Andrej Tarkowskij, die im japanischen Kurzgedicht *haiku* ein Vorbild der Filmkunst sehen, thematisieren ebene Elemente, auf die Watsuji und Nishida hinweisen. Eisenstein bezeichnet das im *haiku* dargestellte Phänomen als »Indifferenz der Wahrnehmung« (Eisenstein 1984: 193). Dadurch präsentiert der Dichter Tarkowskij zufolge die »Unwiederholbarkeit« und den »ewige[n] Sinn« des eingefangenen Augenblicks. (Tarkowskij 1984: 122) Die Indifferenz zwischen Subjekt und Objekt und die damit verbundene Expansion der Gefühls- und Wahrnehmungswelt eines Menschen sind Aspekte, die für ein Verständnis des Körpers im japanischen Film wesentlich sind.

Das Verschwinden des Körpers des wahrnehmenden Subjekts, das Nishida beschreibt, stellt in ambivalenter Weise ein Ziel der performativen Kunst Japans dar, die zunächst eine intensive physische Präsenz voraussetzt. Die Vorstellung eines abwesenden Subjekts bildet auch die Prämisse des filmischen Mediums, das aus einer durch die transparenten »Körper« der Kamera und dem Mikrophon konstruierten Illusion eines Wahrnehmungsfeldes besteht. In der Filmphänomenologie wird diese »Subjektkonstitution« des Films mit Edmund Husserls Ansatz zur *Kin-*

*ästhes*, nämlich der Bewegungsempfindung eines menschlichen Körpers, verglichen. (Sobchack 1992: XV) Nishidas Körperauffassung stimmt exakt mit diesem Denkmodell überein, setzt aber im Unterschied zu Husserl eine grundlegende Absence des Körpers voraus. Die Filme, die im vorliegenden Band behandelt werden, zeigen kreative Experimente, die Kommunikation zwischen den transparenten Körpern des Films und der Zuschauers darzustellen. Eine interkulturelle Phänomenologie der kinematographischen Leiblichkeit und der Leibauffassung wie Inszenierung müsste im Sinne einer »leibhaftige[n] Andersheit« (Waldenfels 1999: 171 sowie ders. 1997: 66ff.) erst entwickelt werden, in Anlehnung an eine *Phänomenologie des Fremden* wie sie Bernhard Waldenfels entwirft, oder wie dies Iris Marion Young (2005) am Beispiel des weiblichen Körpers unternimmt.

## Sōma. Der antike Körper

### Konzepte von Körperlichkeit in Griechenland. Übersetzungsversuche

Eine mögliche Übersetzung japanischer Körperkonzepte in westliche Vorstellungswelten der Moderne ist der Umweg über die griechische Philosophie, das antike, vorchristliche Denken bzw. dessen Rekonstruktion. Die griechische Antike ist Europa historisch so weit entfernt wie die japanische Kultur geographisch, beide weisen höchste Grade der Fremdheit auf. Es kann daher auch nicht um eine *Abbildung* des einen auf das andere Konzept gehen, sondern darum, *Differenzierungen* und *Denkbarkeiten* kulturell zu aktualisieren und zu erweitern. Gleichsam bilden Kulturen *Gewebe von Zusammenhängen*, *Verweisungen* und *Narrativen*, deren Muster manchmal einander ähneln. Was das *shugyō*-Konzept bedeutet, lässt sich eher verstehen, wenn man es analogisierend zu dem *Gymnastik*-Konzept<sup>5</sup> in Griechenland oder den *panhellenischen*

---

5 Den »Übungen des Leibes«, wie Johann Heinrich Krause in seiner historischen Studie *Die Gymnastik und Agonistik der Hellenen* von 1841 den Begriff übersetzt (Krause 1971: 1).

*Spiele*<sup>6</sup> in Bezug setzt. Die *Grade* der Fremdheit unterscheiden sich und dies erleichtert die kulturelle Übersetzung.

## Panhellenische Spiele, idealer Körper. Dôgen (Übung, Meditation), *kata*

In der griechischen Antike gab es einen charakteristischen Körperkult, der sich in einer Wechselwirkung zwischen der bildenden Kunst und dem Sport entwickelte, und der auch mit den philosophischen Diskursen und naturwissenschaftlichen Analysen verbunden war. In den *Olympischen Spielen* wetteiferten die Athleten in verschiedenen Disziplinen wie Diskuswerfen, Weitsprung, Speerwerfen, Stadionlauf und Ringkampf, welche eine hohe Leistung und Ästhetik des Physischen zugleich beanspruchten. Die Körper der Sportler stellten die perfekten Ebenbilder Gottes dar und dienten als Modell für die Malerei und Skulptur. Die idealisierte Körperdarstellung der Antike mit anatomischer Genauigkeit prägte die europäische Kunst.

In Ostasien gab es seit frühen Zeiten vergleichbare Arten der körperlichen Übungen, in denen Körper und Geist in ihrer Wechselwirkung trainiert werden sollten. Der chinesische, daoistische Philosoph Zhuangzi (370–287 v. Chr.), der die japanische Geisteswelt stark beeinflusste, empfiehlt, Leib und Seele zu vergessen, um besondere körperliche Leistungen zu erzielen. Ein guter Schwimmer zum Beispiel denke nicht an das Wasser bzw. nicht daran, dass sein Körper sich im Wasser befindet. Oder man solle sich in einen Zustand wie dem des Betrunkenseins hinein versetzen und sich dadurch selbst vergessen, um so etwa körper-

---

6 Zu den panhellenischen Spielen schreibt Swaddling (2004: 14–15): »Die Olympischen Spiele waren die ältesten der vier panhellenischen oder nationalen Sportfeste, die den *periodos* (Umlauf) bildeten. Die anderen drei waren die Pythischen Spiele in Delphi, die Isthmischen Spiele in Korinth und die Spiele in Nemea.« In Griechenland bestimmte der Mondkalender das Datum der Spiele (Swaddling 2004: 16): »Die Olympischen Spiele fanden alle vier Jahre statt und richteten sich nach dem griechischen Kalender, der auf dem Mondjahr beruhte. Das Fest wurde immer so gelegt, dass der Haupttag der Spiele auf den zweiten oder dritten Vollmond nach der Sommersonnenwende fiel.« Dieser Mondkalender ist auch in Japan über Jahrhunderte der bestimmende und auch prägt auch heute noch das Datum der Feste mit. (Coulmas 2000: 95–119)

licher Gefahr zu entinnen. (Yasuda 2014: 47–50, siehe auch Dschuang Dsī 2004: 254, Buch XIX-4) Im hier gemeinten Prinzip der Selbstentleerung im Daoismus besteht eine Parallele zu Nishida. Zhuangzis Denken beeinflusste die zen-buddhistische Lehre der Meditation, die ihrerseits die japanische Kunst und die Philosophie prägte.

Dōgens (1200–1253) zen-buddhistische Lehre ähnelt der von Zhuangzi. Sein Konzept *shinjin totsuraku* (oder *shinshin datsuraku*, wörtlich ›das Abfallen von Leib und Seele‹) erzielt einen Zustand, durch Meditation Leib und Seele vollkommen zu verlassen. Dabei zieht er den Körper dem Geist vor: Man solle einfach solange sitzen, bis man von seinem Leib und seiner Seele erlöst werde. (Yuasa 1989: 117–118; Dōgen 2006: 38–39) Dōgens Haltung, zunächst die körperlich ausführbare Form (*kata*) zu erlernen, um dadurch schließlich den Sinn der Meditation zu begreifen, bildet eine Grundlage für zahlreiche Sportarten und performativen Künste Japans einschließlich der des Films.

Dōgen liefert ein Muster für die körperliche Übung, für die konkrete, praktische Anweisungen gegeben werden, für deren Vervollkommnung aber eine *mentale* Erlösung notwendig ist. Als ein Beispiel kann man den Tee-Weg (*sadō*) nehmen. In den theoretischen Schriften zur Teezeremonie wie *Nanbōroku* (um 1593) von (vermutlich) Sōkei Nanbō (Hg. Hisamatsu 1977) werden lediglich die Gegenstände wie Utensilien, Architektur, Teesorten, Speisen sachlich beschrieben, oder der Sinn des Teekochens in einer hoch geistigen Art und Weise erläutert. Wenn man aber den Tee-Weg praktiziert, erlebt man diese elegante Hofkultur wie einen Kampf mit dem eigenen Körper. Man übt unendlich, wie man die Tür öffnet, sich verbeugt, geht, sitzt, Tücher faltet und wieder entfaltet, die Tasse aufhebt und Tee schlürft usw, bis diese Bewegungsfolge einen automatisierten, harmonischen Fluss bildet. Wie Hiroshi Teshigahara, der einen Film über den Teemeister *Rikyū* (1989) drehte, sagt, ist die Teezeremonie, in der vielfältige Handlungen mit den Gegenständen, Körpern und Räumen stattfinden, ästhetisch gesehen nichts anderes als ein Film. (Teshigahara 1991: 55ff.) Die Körperlichkeit im Tee-Weg findet ihren Widerhall in den japanischen Filmen mit einer intensiven Stilisierung, die die Alltagsgestik reflektiert. Sowohl das Schauspiel als auch elementare Filmtechniken, wie die Kameraführung, der Schnitt, die Produktion, die Animation usw., welche besondere handwerkliche Beherrschung zur Vervollkommnung eines Stils erfordern, erinnern

an die *kata*-Übungen, bei der eine Form einstudiert wird, bis sie entschwindet.

*Gorin no sho* (*Das Buch der fünf Ringe*, 1643–1645; Miyamoto 2007) von Musashi Miyamoto (1584–1645) veranschaulicht äußerst analytisch und detailliert die Technik des Schwertkampfes, wie man das Schwert hält, dem Gegner gegenüber steht, fortschreitet und angreift, vom einfachsten bis zum höchsten Niveau. Dabei beschreibt er das bei den Kämpfern auftretende schwankende Gleichgewicht von Körper und Seele in einer sehr anschaulichen Art und Weise. Auch die sinnlichen Empfindungen wie Geschwindigkeit bzw. Langsamkeit wie den Zeitlupen-Effekt, der bei den fortgeschrittenen Schwertkämpfern erlebt wird, werden wie die ekstatische Erfahrung bei Zhuangzi und Dōgen dargestellt. Schließlich definiert er das Ziel der Übung des Schwertkampfes dadurch, einen Zustand der Leere zu erreichen, worauf auch Zhuangzi, Dōgen und Nishida gleichsam hinweisen. Miyamotos physische Ästhetik und metaphysische Konzeption bieten eine Reihe von hervorragenden Veranschaulichungen zum *jidaigeki* und auch zu den Filmen mit Gewaltdarstellungen.

Das Dispositiv des Films kann aus zen-buddhistischer Sicht sehr leicht zur Metapher werden, indem die *weiße Leinwand* als *leere Fläche* verstanden wird. Diese *Leere* im Bildraum erscheint so als eine eigene Qualität. Hiroshi Sugimoto hat dies in der Serie *Theaters* durch Langzeitbelichtungen von Kinosälen ganz anschaulich gemacht. (Sugimoto/Matsumoto 2007: 76–107) Auch Shunryū Suzuki greift diese Metapher auf, indem er das Alltagsleben mit einem Kinobesuch vergleicht und die Leinwand als Verbindung desselben versteht: »Our everyday life is like a movie playing on the wide screen. Most people are interested in the picture on the screen without realizing there is a screen. [...] But when you are practicing [Zen], you realize that your mind is like a screen.« (Suzuki 2003: 50, siehe dazu auch Becker 2014)

## Komödie, Tragödie und Satyrspiel und mögliche Analogien zum Nô-Spiel und Kyôgen

Wenn auch das Nô-Theater keine Katharsis des Zuschauers anstrebt, kein Publikumstheater ist und die Handlung nicht tragisch angelegt ist, so sind doch strukturelle Ähnlichkeiten zu Theaterformen der griechischen Antike unabweisbar. Da ist zum einen der Bezug zum Glauben und zum (Götter-)Fest, in Griechenland den Dionysien, in Japan zu den Tempelfesten. (Kindermann 1966: 26–28) Beide Ereignisse finden unter freiem Himmel statt, an sakralen Orten. An der Architektur der Nô-Bühne, die an die eines shintôistischen Schreins erinnert, lässt sich dies ganz offensichtlich auch innerhalb der Theater am Dach, den drei die Bühne säumenden Kiefern und dem Bühnenaufbau noch erkennen. (Ôhashi 1994: 23–24) Zu besonderen Anlässen öffnen in Japan bestimmte Schreine auch heute noch ihre Areale für das Nô und Kyôgen, »die schönsten Darbietungen finden noch immer in Tempeln während des Gottesdienstes statt, so im Meiji-Jingu von Tôkyô, im Kasuga Taisha von Nara, im Nishi Honganji von Kyôto, in Sasayama oder im Shintô-Tempel der Insel Miyashima, um nur einige Beispiele unter den berühmtesten Aufführungen zu nennen«, wie Denis Gontard (1987: 27) schreibt. Der kosmische Bezug des Amphi-Theaters wird schon durch dessen räumliche Ausrichtung und durch die Wahl des Ortes offensichtlich, dargestellt wird auch im Spiel der Zusammenhang von »Göttermacht und menschlicher Konstellation« (Kindermann 1966: 39). Beide Bühnentypen haben als Freilichttheater keinen Vorhang, »Nô in der Landschaft ist mehr noch als sonst ein Theater der fünf Sinne. Im Freien kann es sogar die Natur sein, die das Nô definiert [...]«, schreibt Helene Varopoulou (2009: 159).<sup>7</sup> In beiden Theaterformen treten Schauspieler *maskiert* auf, in beiden singt ein *Chor*, spielt eine Flöte.<sup>8</sup> Hinzu kommt das betont tänzerische Element und die Schauspielerorientierung beider Theaterformen, auch die scharfe Trennung der Komödien- und Tragödien-Darstellern (Kindermann 1966: 49, 87) findet in der Trennung der Kyôgen- und Nô-Schulen ihre Entsprechung. Zur Praxis der Tragödien-

7 Zur Veranschaulichung des griechischen Theaters siehe auch Kindermann (1966: 16f.) sowie Green/Handley (1999).

8 Im Nô werden folgende Instrumente gespielt: »*ôtsuzumi* (large hand drum), *kotsuzumi* (small hand drum), *fue* (flute), and *taiko* (large drum)« (Kodama 2000: 145). Dazu singt oft der Nô-Chor (*jiutai*) (ebd. 2000: 137).

aufführung schreibt Kindermann (1966: 49): »Monologisch-lyrische Partien – man nannte sie ›Monodien‹ – wurden zu Flöten- oder Kitharabegleitung gesungen. Ebenfalls gesungen wurden Duette und Wechselgesänge zwischen einem Schauspieler und dem Chor (›Kommoi‹).« Die Verwendung von *Masken* führt unweigerlich zu einer starken Typisierung und *Typen-Charakterisierung* der Rollen (Kindermann 1966: 53).

Wie Tom Grigull in seiner Studie *Japanische Larven und Masken* (1966) zeigt, sind »Wechselwirkungen der alten Maskenkulturen Griechenlands und Roms mit asiatischen Masken nachweisbar« (Grigull 2013: 12). An anderer Stelle dieser Studie schreibt Grigull: »Der Polytheismus und das in ihm verwurzelte Larven- und Masken-Verständnis ist eine gemeinsame Schnittmenge der antiken griechischen und römischen Kultur und der des alten und auch des modernen Japan.« (Grigull 2013: 2)<sup>9</sup>

Man müsste die Frage der körperlichen Verwandlung durch das *Intonieren* näher untersuchen, denn auch die Nō-Larve ist »›persona«, die Maske, durch die die Stimme der Hauptperson hindurchtönt« (Öhaschi 1999: 102). Das Aufsetzen der Maske bewirkt eine Verschiebung, die Megumi Sakabe folgendermaßen fasst: »what sees itself, and also, maybe, what sees itself as an other« (Sakabe 1999: 244).<sup>10</sup> Hans-Thies

9 Ob man dabei so weit gehen soll, die Ähnlichkeiten ontologisieren zu wollen, also diese aus konkreten Wechselbeziehungen zwischen den Kulturen zu erklären, wie dies Öyama (1966: 90) macht, sei dahingestellt. Weil es an Quellen fehlt, bleibt dies notwendig spekulativ. Aber die ästhetischen Ähnlichkeiten an sich bleiben davon unberührt: »Ich gehe von der Annahme aus, daß japanische Masken von hellenistischer Herkunft sind, weil erstens japanische Masken den griechischen und römischen Komödienmasken sehr ähnlich sind, zweitens viele japanische Masken lateinische Namen führen, drittens japanische Komödien, z.B. Nō-Possen, mit den griechischen und römischen Komödien und Schwänken gemeinsame Stücke haben.« (Öyama 1966: i) Wie Erika Fischer-Lichte am Beispiel der jüngeren sehr erfolgreichen Aufführungen antiker Tragödien in Japan zeigt, wurden diese »nach der Öffnung Japans zuerst zu Beginn des 20. Jahrhunderts ins Japanische übersetzt.« (Fischer-Lichte 2009: 205) Zur Aufführung des Nō in Griechenland und den Wechselwirkungen durch den Nō-Schauspieler Hisao Kanze siehe ebd.: 206f.

10 Kindermann erwähnt in seiner Theatergeschichte die Maskentypisierung des Pollux, der in seinem Maskenkatalog »sechs Masken für Greise und reifere Männer, acht Masken für Jünglinge, drei für Diener und elf für weibliche Personen« unterschied (Kindermann 1966: 57). Kodama (2000: 151) beschreibt für das Nō zwar insgesamt eine Vielfalt von 60 Masken, diese lassen sich jedoch, wie die griechischen Masken auch, in ganz ähnliche Untertypen wie etwa Frauen, Männer, Greise (in den verschiedenen Lebensaltern) fassen. Im Nō treten dann auch Dämonen, Monster, Götter, Hexen und Zauberer auf (siehe dazu auch Perzyński 2005).

Lehmans Beschreibung der Körperlichkeit in der griechischen Tragödie scheint uns für die zukünftige Analyse ein möglicher Anknüpfungspunkt (Lehmann 1991: 41):

Zwischen der stummen Körperlichkeit und dem Bereich der Signifikation, der Sprache, stellt die Stimme etwas wie ein Scharnier dar. Ihr Timbre, ihre Bindung an die Physis färbt das Intelligible um und verweist in allem Bedeuten auf den möglichen Nicht-Sinn, das Schwinden der Sinnhaftigkeit in der schieren Präsenz des Physischen, seiner Verfallenheit. Das intelligible Register wird durchsetzt von der Realität des Körpers, der zwischen Lust und Qual oszilliert, nicht zwischen logischer Bejahung und Verneinung.<sup>11</sup>

In der antiken Tragödie erhalten die Requisiten eine wichtige Bedeutung, »Herakles trat nie ohne Keule, Hermes nie ohne Heroldstab, Athene nie ohne Aegis, Poseidon nie ohne Dreizack auf. Die Bacchantinnen trugen stets eine ›Nebris‹ (das Fell eines Hirschkalbes) und den Thyrsosstab.« (Kindermann 1966: 59–60) Eine ähnlich wichtige Funktion haben die Requisiten (*tsukurimono*) auch im Nō-Spiel, auch der Fächer und seine Bewegung sind von zentraler Bedeutung.

Wie sich in Japan Nō-Spiele mit Kyōgen-Spielen abwechseln und mehrere Tage dauern konnten (und können), so alterierten in Griechenland an verschiedenen Tagen Komödie mit Tragödie, abgeschlossen wurden die Agone bekanntlich mit einem Satyrspiel.<sup>12</sup> Egon Friedells

11 Demgegenüber steht die moderne Form der dramatischen Tragödie, in der der Schauspieler keine Maske mehr trägt, Hans-Thies Lehmann hat dies folgendermaßen gefasst: »Die Maske und das allgemein gehaltene Kostüm implizierten in der Antike das Nichterscheinen des konkreten lebendigen Spielerkörpers (anders als im Gymnasium). Sie ließen den Spieler nicht als physische Individualität erscheinen, das Theaterspiel involvierte entsprechend das Publikum nicht über die Identifikation des einzelnen Zuschauers mit der persönlich aufgefassten Heldengestalt, sondern über den dargestellten *Vorgang* [...]. Demgegenüber entsteht in der dramatischen Tragödie eine neue Funktion des *Schauspielers*, der jetzt die Maske abwirft und als konkret sinnlicher, spielender, fechtender, trinkender, tötender und sprechender Körper auf der Bühne erscheint. Das dramatische Theater eröffnet zugleich mit dieser neuen Dimension der Körperlichkeit eine tiefreichende Verschiebung des *Blicksystems*, nach dem Theater funktioniert. Denn eine neue Art und Weise des *Zuschauens* entsteht diesem sichtbaren Körper und Antlitz des Schauspielers gegenüber.« (Lehmann 2013: 261)

12 Zum Ablauf siehe Fritz Graf's Text *Die kultischen Wurzeln des antiken Schauspiels* (Graf 1998), Kindermann schreibt dazu: »vor dem Peloponnesischen Krieg gab man am ersten Theater-Tag fünf Komödien und an den drei folgenden Tagen je eine Tetralogie, bestehend aus drei Tragödien und einem Satyrspiel. Während und nach dem Peloponnesischen Krieg verringerte man die Zahl der Komödien auf drei und reduzierte auch die Zahl der Theater-Tage auf drei.« (Kindermann 1966: 28) Allgemein zur Tragödie und Komödie

Beschreibung der griechischen Tragödie in seiner *Kulturgeschichte Griechenlands* gilt auch für das Nō-Spiel: »Was die perspektivische Kunst eines Shakespeare und Ibsen in die Tiefenwirkung eines einzigen Bildes zusammenfaßt, war hier auf zwei verschiedene Genres verteilt.« (Friedell 1949: 238) Auch die Form des *Zwiegesprächs*, die Friedell als ästhetisches Merkmal ausmacht, ließe sich für das Nō-Spiel wie auch für das Kyōgen nachweisen. (Friedell 1949: 239) Ebenso sind Ähnlichkeiten in der Darstellung der Figuren offensichtlich. »Die antiken Theaterfiguren haben aber überhaupt kein Vorleben«, schreibt Friedell, »ebensowenig haben sie eine Peripetie, sie können sich nicht wandeln und ›läutern‹« (Friedell 1949: 242), was »gezeigt wird, ist eine *Katastrophe unter Masken*, die von Anfang an dasteht; es gibt kein Vorher und kein Nachher« (Friedell 1949: 242). Diese A-Temporalität des Handlungsraums der Protagonisten ist auch ein irritierendes Kennzeichen der Nō-Spiele. Selbst die Vermutung Friedells, die Bewegungen seien »offenbar auch in leidenschaftlichen Momenten stets getragen und hieratisch« gewesen und »wie in Zeitlupe aufgenommen« (beide Zitate Friedell 1949: 236) ist ein ästhetisches Grundmerkmal dieser Form des japanischen Theaters.

Viele weitere Leitvorstellungen ließen sich anführen, so etwa die Schauspieltheorie Zeami (ca. 1363–1443).

## Zeami

Zeami liefert eine Theorie des Nō-Theaters, die die Körperlichkeit des Schauspielers aus verschiedenen Perspektiven definiert. Prägend ist vor allem seine Charakterisierung der Altersstufe des Schauspielers durch eine Parallelstellung zur Blüte. Mit zwölf und dreizehn Jahren zum Beispiel entwickelt man noch keine wirkliche Blüte, sondern bloß eine »Blüte der Zeit« (Zeami 1961: 33), nämlich das Junge und Frische seiner Kunst. Wenn man ein wahrer Meister ist, bleibt die Blüte, auch wenn er über 50 Jahre alt ist und auf der Bühne am besten so gut wie nichts mehr

---

siehe Aristoteles *Poetik* (Aristoteles 1994). Zum Nō-Programm schreibt Kodama: »In the nō program (called *bangumi*) of the Edo period, it was standard to present a play in each of the above five categories in the order given. It is now rare for five plays to be presented. A program today generally consists of two or three nō plays along with one kyōgen piece.« (Kodama 2000: 129)

tun soll. (Zeami 1961: 37) Diese zeitlich orientierte Schauspieltheorie eröffnet einen wichtigen Bezug zur Filmanalyse.

Zur Frauendarstellung gibt Zeami die Anweisung, dass man nicht die Gestik der Frauen imitieren, sondern sich gänzlich auf die Essenz der Weiblichkeit konzentrieren soll. Eine Methode dafür sei, die überflüssige Kraft aus dem Körper zu löschen, um das Gewicht auf die innere Empfindung zu verlagern. (*taishin shariki*, Zeami 1974: 126, siehe auch Kanze 2001: 94) Zeami empfiehlt, dass man den Geist hundertprozentig, aber den Körper nur zu siebzig Prozent betätigen soll (*dōjūbunshin*, *dōshichibunshin*). In der Differenz der Kräfte der beiden Dimensionen besteht eine Tiefenwirkung des Schauspiels und des Tanzes. (Zeami 1974: 84, 85) Die Reduktion des körperlichen Ausdrucks ist ein Kennzeichen für eine charakteristische Stilrichtung der japanischen Filme.

Eine weitere, zentrale Lehre Zeamis besteht darin, dass der Schauspieler sich selbst aus einer Entfernung heraus betrachten soll. (*riken no ken*, Zeami 1974: 88) Er soll versuchen, sich selbst zu verlassen und sich mit dem Blick des Zuschauers zu identifizieren, sodass er auch die für ihn nicht sichtbaren Seiten seines Körpers auffasst, und eine harmonische, elegante Gestalt als Ganzes realisiert. Die Distanzierung vom handelnden Körper ist ein markanter Drehstil bei Yasujirō Ozu und Akira Kurosawa, die vom Nō und Kabuki stark beeinflusst wurden.

Der zeitgenössische Theaterkritiker Tamotsu Watanabe definiert das gemeinsame Prinzip der japanischen performativen Kunst vom Nō-Theater bis zum Butō-Tanz dadurch, dass beide einen illusionären Körper erzeugten. Durch die höchste Stilisierung wird die Bewegung eines Nō-Schauspielers in eine imaginäre Schönheit transformiert. Sein illusionärer Körper verbreitet dessen Wirkung aus ihm hinaus zum Publikum, sodass dieses in eine vielfältige imaginäre Sinneswelt eingeführt wird. Dies wirke, wie Watanabe seinen Eindruck beschreibt, als ob der Umriss des Körpers eines Tänzers schmelzen würde, um sich in die Umgebung aufzulösen. (Watanabe 2014: 196ff.) Diese Vorstellung stimmt wiederum mit den Visionen des entleerten Subjekts bei Zhuangzi, Dōgen und Nishida überein.

Das Nō-Theater ist eine Kunstform, die eine magische Transformation zwischen den Geschlechtern sowie zwischen den Lebenden und Toten verwirklicht. Das Konzept eines imaginären Körpers setzt sich in den zeitgenössischen Filmen fort, in denen der Körper sich freizügig

verwandelt, neu definiert und expandiert, um uns das Leiden und die Sinnesfreude vital zu vermitteln.<sup>13</sup>

### *Mono no aware* und *splanchnizomai*. Japanische und europäische Formen der Affektion

Der japanische Philologe Norinaga Motoori (1730–1801) definiert im 18. Jahrhundert das Essenzielle der ästhetischen Empfindung in der japanischen Literatur als *mono no aware*, als das ›Herzzerreißende der Dinge‹. Gemeint ist damit eine kontemplative emotionale Situation, in der man die Vergänglichkeit der Dinge spürt und diese als solche mit einem Gefühl der Melancholie akzeptiert. Motoori sieht den Ursprung des Wortes *aware*, das Herzzerreißende, im *wortlosen Seufzer*. Das unaussprechbare Gefühl der Menschen zu den Dingen, gegenüber denen er machtlos ist, wird also als Atem ausgedrückt. (Yasuda 2014: 203ff.; Motoori 1937: 490) Man kann das Atmen auch als eine in der japanischen Kunst zentrale körperliche Tätigkeit verstehen, in der wiederum ein Einfluss des Daoismus zu finden ist.

Der Nō-Schauspieler Noboru Yasuda findet eine Entsprechung für das *aware* im griechischen Wort *splanchnizomai*. (Yasuda 2014: 190ff.) Dieses bedeutet das tiefste Mitleid, das das innere Organ erschüttert, und wurde in der Bibel verwendet, um das Gemüt Jesu vor dem leidenden Menschen auszudrücken. Damit weist Yasuda auf den Unterschied zwischen der körperlichen Empfindung eines Gefühls bei den Europäern und den Asiaten hin. Bei ersteren ereigne sich dieses im Leib des Fühlenden und bei letzteren trete es aus dem Leib hinaus in die Umwelt heraus und verschmelze mit dieser. Hier sieht man wieder die Entsprechung mit Nishidas Denkmodell des verschwundenen Subjekts. Das Leid und das Mitleid eines Menschen soll nicht als Schmerz, sondern als Atmen ausgedrückt werden, das ihn mit der Welt vereint.

Yasudas These verbindet sich mit einem gänzlich anderen Aspekt zum Schmerz. Inazō Nitobe (1862–1933) versucht in seiner Schrift *Bushidō* das *seppuku* als einen ehrenhaften Akt mit einer »anatomischen Überzeugung« zu rechtfertigen. Dabei definiert er den Unterleib als Teil des

13 Wie auch in den anderen Theaterformen spielen männliche Darsteller *weibliche* Figuren (*onnagata*), insofern findet hier eine *Theatralisierung* des Leiblichen statt. Siehe dazu wie dem Aspekt des Androgynen auch Robertson (1992).

menschlichen Körpers, in dem die Seele wohnt. Er geht davon aus, dass diese Empfindung auch in der Bibel festgelegt ist. Bei Moses beispielsweise sehnen sich die Eingeweide Josephs »nach seinem Bruder«. David fleht darum, der Herr möge seine Eingeweide nicht vergessen. (Nitobe 2006: 94) Scheinbar meint Nitobe hier auch den Begriff *splanchnizomai*. Nachfolgend beschreibt er einige »vorbildliche«, brutale Szenen des *harakiri* im Detail, in denen derjenige, der seinen eigenen Leib aufschlitzt und anschließend enthauptet wird, seine Schmerzen kaum zum Ausdruck bringt.

Diese Basisnarrative setzen sich dann in den Künsten, auch den modernen, mehr oder minder explizit fort. Die heutigen transnationalen Filmproduktionen lassen diese kulturellen Imaginationsformen keineswegs verschwinden, sondern stellen sie in einen vielschichtigen Interferenzraum kultureller Vorstellungsmuster, die eine Reflexion umso notwendiger werden lassen.

## Schmerz, Tod und Vanitas in der Antike, im Christentum und im Buddhismus

Interessanterweise weist die *Seelenlehre* Platons, wie sie etwa im *Phaidon* entwickelt wird, eine große Nähe zur buddhistischen Vorstellung auf. In dem berühmten Dialog, der die Vollstreckung von Sokrates Todesurteil durch Trinken des Schierlingsbechers beschreibt, wird ausgiebig über die Frage, welche Stellung die Seele gegenüber dem Körper habe, gesprochen. Der Tod wird als »Lösung und Trennung der Seele von dem Leib« (Platon 1959: 37/67d) verstanden. Damit beginnt die Wanderung der Seele durch die Unterwelt, bei Platon sicherlich eher als individuelle Reinkarnation denn als Wiedergeburt gedacht. (Platon 1959: 55/72e f.) Die Seelen derer, die schlecht handelten, irren an solchen Orten hin- und her, »indem sie für das frühere Leben Buße zahlen, weil es ja schlecht gewesen ist« (Platon 1959: 89/81e). In dem Dialog findet sich auch eine ausführliche Topik der Unterwelt und eine Diskussion der Frage, welche Seelenläufe es gibt und wo sich die Seelen aufhalten: »es werden alle Menschen nach dem Tod, nachdem ja schon im Leben ein jeder einem Daimon zugeteilt gewesen ist, von ihm zu einem Platz geführt, ihr wißt

davon, wo die Versammelten sich dem Gerichte unterwerfen. Und dann beginnt der Weg zum Hades.« (Platon 1959: 171/107d)<sup>14</sup>

Diese Vorstellung ist nahe bei der buddhistischen Höllenvorstellung (*jigoku*) und der des *karma* und sie ließe sich ganz konkret in der Handlung von Nō-Spielen wie auch von Spielfilmen finden.

Das körperliche Leiden wird im Christentum durch die Passion Christi eingehend dargestellt. Auch dem Buddhismus liegt das Bild Buddhas als körperlich und seelisch leidendem, asketischem Mönch zugrunde und liefert grauenvollere Bilder der Hölle und Orte der Folter für Sündige als bei Dante. Zugleich findet die metaphysische buddhistische Lehre der Vergänglichkeit eine weite Verbreitung und tiefe Verwurzelung in Japan. Das resignierende Seufzen und das mitführende Verschmelzen des empfindenden Subjekts mit der Objektwelt herrscht zumindest in der offiziellen schönen Kunst und Literatur vor. Die buddhistische Vorstellung der Vergänglichkeit, dass alles Seiende und Formbildende unwiderrufbar vergehe, lässt sich als ein Basiskonzept der Subjektlosigkeit in der japanischen performativen Kunst verstehen. Japanische Filme thematisieren grundsätzlich und sehr oft die Themen Mitfühlen, Schmerz, Leiden und Sterben in den verschiedensten Formen. Deren konkrete ästhetische Umsetzung ist ein Hauptgegenstand unseres Bandes.

## Darstellungen von Sexualität im antiken Griechenland und Japan

Vergleicht man die Darstellungen von Sexualität auf Schalen im antiken Griechenland mit dem Farbholzschnitt (*ukiyo-e*) in Japan, so fällt auf, dass beide Kunstformen die Körper flächig und schematisch-typisiert zeigen und für den heutigen Betrachter anstößige Szenen höchst *filigran* und *kunstvoll* inszenieren.<sup>15</sup> Allgemein wird behauptet, dass mit Se-

14 Im Neoplatonismus wird dieses Konzept Platons, etwa in den Chaldaeischen Orakeln, noch ausgearbeitet. Wie Helmut Seng ausarbeitet, finden sich dann bei Marcobius und Synesios differenzierte Vorstellungen einer kosmologischen Einordnung der Seelenwanderung, eines ›seelischen Pneumas‹ (Seng 2006: 127) sowie die Idee, der Leib als die *Bekleidung der Seele* (Seng 2006: 129).

15 Nun gibt es auch in der christlichen Kultur Darstellungen von Sexualität, aber der Unterschied der antiken und der frühen japanischen Darstellungen ist, dass diese in der Antike *öffentlich* ausgestellt wurden und man *diese* Darstellungen offensichtlich nicht tabuisierte oder sich für diese schämte, man denke hier auch etwa an die *Phallos*-Umzüge (Aristoteles

xualität und ihrer Darstellung im vormodernen Japan viel freizügiger als in den westlichen Ländern umgegangen wurde. So wie die griechische enthält die japanische Mythologie, die im *Kojiki* (*Aufzeichnung alter Geschehnisse*, aus dem Jahr 712) aufgezeichnet wurde, explizite sexuelle Handlungen zwischen den Göttern. Die körperliche Vereinigung der Geschlechter ist mit naiver Offenheit und Direktheit beschrieben. Der Liebesakt verbindet sich mit der Schaffung eines Landes und mit der Fruchtbarkeit der Erde, »die ganze verschlungene japanische Kosmogonie ist von Sexualität geprägt.« (Unbek. 1969: 8)

In der *samurai*-Kultur gab es offensichtlich immer eine Art Harem (*ōoku*) und eine homosexuelle Kultur. Der *ukiyo-e* widerspiegelt die Freizügigkeit der Gesellschaft und die Reife der Kunst der Erotik der Edo-Zeit. Erst in der politischen Reform der Meiji-Zeit, in der die Regierung versuchte, den westlichen Lebensstil einzuführen, kam breiten Schichten der Bevölkerung zu Bewusstsein, dass die Nacktheit etwas Beschämendes sei. Das Verbot des gemeinsamen öffentlichen Badens von Mann und Frau und die Einführung der westlichen Unterwäsche sollen

---

1994: 15). Zur Sexualität im antiken Griechenland siehe auch Richard Sennetts Studie *Fleisch und Stein* (Sennett 1996: 60–65), zum *Adonifest* der Frauen siehe ebd. 1996: 96–101. Weiter heißt es über die Funktion der *Nacktheit* (ebd. 1996: 43): »Für die Athener der Antike bestätigte die Selbstdarstellung die eigene Würde als Staatsbürger. Die athenische Demokratie legte großen Wert darauf, daß ihre Bürger anderen ihre Gedanken in derselben Weise offenlegten wie die Männer ihre Körper entblößten.« Vgl. auch Michel Foucaults Analysen des griechischen Umgangs mit Sexualität (Foucault 1986b: 48–123), er fasst dies folgendermaßen zusammen (ebd. 1986b: 122): »Schematisch könnte man sagen, daß die Moralexpression der Antike über die Lüste nicht auf eine Kodifizierung der Akte und nicht auf eine Hermeneutik des Subjekts abzielt, sondern auf eine Stilisierung der Haltung und eine Ästhetik der Existenz.« Elke Hartmann diskutiert in ihrem Text *Hetären im klassischen Athen* einige Beispiele: »Eine Kalpis aus Brüssel [...] zeigt zwei Paare, die auf einer gemeinsamen Matratze am Boden lagern. Während der junge Mann links im Bild der nackten Frau, die neben ihm niederkniet, in die Augen schaut und sich anschiebt, ihre Genitalien zu berühren, ist das zweite Paar bereits in heftiger Umarmung begriffen und wird nur teilweise vom gemeinsamen Mantel bedeckt. Alle Personen sind mit Namensbeischriften versehen.« (Hartmann 2000: 380) Hartmann fragt nach dem Ursprung dieser Darstellung: »Zwar wissen wir nicht, wie die erotischen Begegnungen anlässlich der Symposien genau gestaltet wurden, doch wird von Personen, die vor aller Augen sexuellen Verkehr praktizieren, in den literarischen Quellen stets abwertend gesprochen [...]. Denkbar wäre daher auch, dass die drastischen Bilder darauf verweisen, wie leicht jemand unter dem Einfluss des Weines alle geltenden Grundsätze der Besonnenheit und des Maßhaltens vergessen kann; sie erinnern den Trinkenden daran, dass auch in ihm unberechenbare Kräfte schlummern, die nur allzu leicht freigesetzt werden können. Sie warnen ihn davor, jedes schamhafte Verhalten zu vernachlässigen.« (ebd. 381–382)

unmittelbarer Anlass dafür gewesen sein. (Yasuda 2014: 16–21) Die Kontrolle der Sexualität wurde seitdem viel strenger als in den westlichen Ländern. In der Kinoindustrie entstand einerseits eine reichhaltige Kultur der sogenannten *pink-movies*, aber die offizielle Zensur ist andererseits heute noch nicht gänzlich aufgehoben. (Nornes 2014) Ōshima Nagisa und Kōji Wakamatsu waren Autoren, die sich kompromisslos mit dieser mentalen und physischen Unterdrückung auseinandersetzten. Auch Shōhei Imamura, Shūji Terayama, Shinya Tsukamoto und Takashi Miike, die die Fleischlichkeit und Triebhaftigkeit des Menschen konsequent thematisieren, beziehen sich auf die verlorene Sinnlichkeit der früheren Kultur und problematisieren den obsessiven Umgang mit dem Geschlecht bei Zeitgenossen.

## Konkrete Alltagsphänomene alternativer Körperlichkeit in der japanischen Gesellschaft

Die Körperkonzepte der Alltagswelt färben, wie wir sahen, auch auf die ästhetischen ab bzw. werden von diesen erst gebildet. Aus dem Sinngeflecht der Kultur heraus formen sich auch filmische Körperbilder, die wir imaginativ nachvollziehen, indem wir schauen, die sich in unser Körperkonzept selbst einschreiben und es formen, verstärken, verändern und ergänzen.

Die japanische Gesellschaft weist auch soziologisch Eigenarten auf, die sich in westlichen Gesellschaften nicht beobachten lassen. Man braucht in Tōkyō nur mit dem Zug zu fahren und ist abends von Kurzschläfern umgeben, *inemuri* ist der japanische Begriff dafür (Steger 2007). Die Stille wird gepflegt, selbst in Flughafen-Korridoren, die mit schallschluckenden Teppichen ausgelegt sind wie der in Haneda (Tōkyō). Direkt in die Augen angeblickt wird sich nicht, Blicke werden nicht erwidert wie im Westen. Der Alltagsraum als solcher wird nicht vom Visuellen dominiert und als *Blickraum* aufgefasst, stattdessen ist man ruhig, das Klingeln von Mobiltelefonen in U-Bahnen wird als zu vermeidende Störung empfunden und ist sozial verpönt. Diese Umgangsformen finden nicht nur ästhetisch Widerhall, sie werden selbstverständlich auch als filmische Motivfelder thematisiert.