

Chikako Kitagawa: Anmerkungen zum Nō-Theater

Die Ästhetik der Reduktion und des ›Raum-Lassens‹

Eine Ästhetik der Reduktion kennzeichnet generell die japanischen Künste. Im Nō-Theater zeigt sich diese Ästhetik radikal, indem die Wirklichkeit ganz ins Zeichenhafte zurückgenommen erscheint. So ist die Bühne fast leer. Es finden sich kaum Requisiten oder bildhafte Darstellungen. Was sich dem Blick darbietet, ist linksseitig eine Brücke, die ›Diesseits‹ und ›Jenseits‹ verbindet. Darüber hinaus gibt es – unabhängig vom je gedachten Schauplatz, etwa einem Ort am Meer oder einem aristokratischen Hof – stets nur eine schlichte hölzerne Wand im Hintergrund, auf die ein Kiefernbaum gemalt ist (Abb. 1). Verwandlungen dieses Bühnenbilds finden nicht statt: Das Geschehen wirkt gleichsam zeit- und ortlos. Die Wahrnehmung der Zuschauenden wird dadurch in besonderer Weise gefordert. Wenn etwa eine Bühnenfigur sagt, auf der rechten Seite erblicke man Berge und linksseitig Inseln, dann muss der Zuschauer Berge und Inseln imaginieren. Nicht realistische Darstellung ist das Ziel, sondern vielmehr, Assoziationsräume zu eröffnen. Die Zuschauer werden als aktive Teilnehmer ins Geschehen hineingezogen, sie sollen »mit dem inneren Auge sehen«. Raum wird gelassen, damit jeder Zuschauer eine individuelle ästhetische Erfahrung machen kann. Damit ist wiederum Grundsätzliches angesprochen; der frei-gelassene Raum, das Dazwischen, die Lücke (japanisch: ma) prägt traditionelle japanische Kunst insgesamt.



Abb.1 Das älteste Nō-Theater (Miyajima Japan)

Das Nō-Spiel, das ursprünglich aus dem chinesischen Theater stammt, hat sich in Japan etwa im 14. Jahrhundert in der jetzigen Form etabliert. Die Begründer dieser Kunstform sind Kan'ami und sein Sohn Zeami, die als Nō-Schauspieler gleichzeitig als Autoren der Stücke fungierten. Zeami (1363-1443) war überdies einer der berühmtesten Nō-Theoretiker. Seine Schrift *Fushikaden* (englische Übersetzung: *Flowering Spirit*), die als die älteste Theatertheorie Japans gilt, wird immer noch viel gelesen. Dargestellt wird darin – neben philosophischen, ästhetischen und pädagogischen Zielsetzungen – die geistige Haltung, die für einen Nō-Schauspieler wesentlich ist. Die dem Nō-Theater innewohnende Paradoxie hat Zeami in folgende Formel gefasst: »Gerade die Stelle, wo man nichts tut (senu hima), erweckt Interesse«. So wird die spannungsgeladene Konstellation von Aktion und Nicht-Aktion zu einem wichtigen Moment der Darstellung. Plastisch spricht der Regisseur Jerzy Grotowski (1933-1999) in diesem Zusammenhang von einer »Gewalt des Bremsens«.

Im Laufe der Geschichte sollen 2000 bis 3000 Bühnenwerke entstanden sein, von denen heute noch etwas mehr als 200 aufgeführt werden. Auch neue Nō-Spiele werden geschaffen; ein prominenter Autor ist Yukio Mishima (1925-1970).

Traditionell werden Nō-Spiele immer in Verbindung mit der Komödienform Kyōgen aufgeführt. Unter dem Sammelbegriff Nōgaku sind diese beiden Theaterformen im Jahr 2001 in die UNESCO-Liste des mündlichen und immateriellen Erbes der Menschheit aufgenommen worden. Bemerkenswert erscheint, dass im Nō-Theater keine Instanz vorhanden ist, die dem Regisseur entspricht. Insofern gibt es nicht jenes ›Regie-Theater‹, das in Europa seit den 1960er Jahren aktuell geworden ist, also ein Theater, in dem das jeweilige Bühnenwerk einer radikalen Aktualisierung – unter besonderen Berücksichtigung des politisch-gesellschaftlichen Kontextes – unterworfen wird. Wenn auch die strenge Wahrung der Tradition ein wichtiges Merkmal dieser Kunstform darstellt, gab es im Laufe der Zeit dennoch behutsame Veränderungen; so erlaubt das Nō-Theater, das ursprünglich nur von Männern gespielt worden ist, heute auch die Beteiligung weiblicher Nō-Spieler und Musiker.

Zwar firmiert das Nō-Spiel als ›Theater‹; doch ist es von ganz anderer Art als die Dramen von Shakespeare, Goethe oder Kleist, worin die lineare Handlung, die narrative Darstellung und die dramatische Entwicklung im Zentrum stehen, was zugleich eine Akzentuierung der Sprachgestalt beinhaltet. Das Nō-Theater ist vielmehr eine Art Musik- und Tanztheater. Aufgrund seiner Zuständlichkeit und der Hervorhebung von Bewegungen und visuell-akustischen Ereignissen ist es vielleicht am ehesten demjenigen vergleichbar, was innerhalb der europäischen Bühnenkunst als ›postdramatisches Theater‹ verstanden wird.

Demgemäß gibt es fünf Funktionen der Mitwirkung im Nō-Theater: *shite* (main actor), *waki*



(supporting actor[s]); das sind Darsteller, die auf der Bühne agieren; sie werden durch einen *koken* (stage assistant) unterstützt. Darüber hinaus gruppieren sich im hinteren Bereich der Bühne die *hayashi* (das sind Orchestermusiker, die das Holzblasinstrument *nōkan* sowie drei verschiedene Arten von Trommeln spielen). Schließlich befindet sich auf der rechten Seite die *jiutai* (ein Chor, der das Geschehen kommentiert). (Abb. 2).

Abb. 2 Nō-Bühne. Mitte: *shite*; vorne rechts: *waki*; rechts: achtköpfige *jiutai*; hinten Mitte: vier *hayashi*; hinten links: zwei *koken*

Das Nō-Theater ist zugleich ein Maskentheater. Diese Masken werden nur von der Hauptfigur (*shite*) verwendet, um die Verwandlung dieser Figur in andere Existenzen zum Ausdruck zu bringen: in Götter, Dämonen, Feen oder Geister von Verstorbenen. Während die Hauptfigur (*shite*) zumeist solche ›jenseitigen‹ Gestalten verkörpert, stellt der (bzw. die) supporting actor[s] (*waki*) immer ›diesseitige‹ männliche Rollen wie z. B. Mönche, Reisende oder Fischer dar.

Im Rahmen der Überlieferung haben sich etwa 250 Maskentypen herausgebildet, von denen ungefähr 60 regelmäßig verwendet werden. Hierbei gibt es Männer- und Frauenmasken, Ungeheuer- und Dämonenmasken sowie Göttermasken. Die Form der heute bekannten Masken entwickelte sich bis ins späte 17. Jahrhundert. Charakteristisch erscheint, dass der Schauspieler zur Darstellung eines erwachsenen Mannes keine Maske trägt. Nur um Götter, Frauen, Ungeheuer und Geister darzustellen, werden Masken aufgesetzt, die jeweils mit eigenen Namen bezeichnet sind und charakteristische Merkmale aufweisen.

Wiederum tritt eine Paradoxie hervor. Denn erst der Verzicht auf Äußerlichkeiten – auf eine realistische, lebendige Mimik – lässt den Kern der jeweiligen Emotionen spürbar werden. Im Japanischen spricht man daher nicht von einer Maske, sondern nennt sie »*Omote*« (Gesicht). Diese »*Omote*« ist kleiner als das Gesicht des Darstellers, das daher stets kopräsent ist. Gezeigt wird so eine Seite des Menschen, eine wichtige Facette, nicht aber eine andere Persönlichkeit; die Maske wird quasi als zweite Haut verstanden. Darüber hinaus wirkt durch die Kleinheit der Maske der Körper des Schauspielers – seine Bühnenpräsenz – größer. Nō-Masken zeigen meistens keinen eindeutigen Gesichtsausdruck. Doch auch wenn keine exakt bestimmbare Emotion zu erkennen ist, bedeutet das nicht, dass die Masken ohne Ausdruck wären. Vielmehr können sie verschiedene Emotionen widerspiegeln, bis hin zu subtil changierenden Gefühlen: nicht nur Freude oder Schmerz, sondern auch komplexe Emotionen wie Gehemmtsein oder Schüchternheit. (Abb. 3).



Abb. 3 Szenenfoto Ohtsuki Nō-Theater Osaka. Die Masken sind kleiner als das Gesicht der Spieler.



Abb. 4 Drei Abbildungen derselben Frauenmaske. Je nach Neigung der Maske ergibt sich ein anderer Gesichtsausdruck. Diese Maske drückt damit unterschiedliche Stimmungen aus. Für diese Aufnahmen war die Maske an einer Wand befestigt, während die Beleuchtung konstant blieb und nur die Kamera bewog.

Zum Beispiel bringt die Maske *Fukai* Trauer und Sorge einer Frau mittleren Alters zum Ausdruck, die von Lebensnot erschöpft erscheint; zugleich jedoch vermag diese Maske Reife und Wärme auszustrahlen. Der Mund formt sich zu einem schmalen Lächeln. Dieses Zusammenspiel von Traurigkeit und angedeutetem Lächeln wirkt gleichsam dialektisch, so dass eine emotionale Tiefe entstehen kann (*Fukai* heißt auf Japanisch »tief«). Je nach Blickwinkel treten an der Maske unterschiedliche Züge hervor. Ihre kunstreiche Gestaltgebung zeigt Asymmetrien sowie Unebenheiten und erlaubt so ein subtiles Schattenspiel. (Abb. 4).

Gerade das Moment der Reduktion ermöglicht im Nō-Theater eine spezifische Darstellung von Emotionen. Gleichsam paradox können heftige Affekte wie Zorn, Eifersucht oder Rachedurst artikuliert werden. Diese meist weiblich codierten Affekte können aus unglücklicher Liebe, unerfüllter Sehnsucht, aus dem Verlust des Geliebten oder des eigenen Kindes resultieren. So elementar wirkt dieser Schmerz, dass er selbst nach dem Tod der Leidenden noch ungestillt bleibt. Die Liebende verwandelt sich in eine Wahnsinnige oder in einen Geist; sie bleibt zunächst im »Diesseits« gefangen, bevor sie schließlich – oft durch das Gebet eines Mönches – Erlösung erfährt.



Abb. 5 Beispiel der *shiori*-Gestus

Dass der Verzicht auf naturalistische Darstellung eine besondere Intensität erzeugen kann, gilt insbesondere für die Emotionsdarstellung. Zum Beispiel gibt es verschiedene Codierungen im Bereich des Gestischen. Anrührend in seiner Schlichtheit und Zurückgenommenheit wirkt etwa der »Shiori«-Gestus, der das Weinen symbolisiert: Eine Hand oder beide Hände werden flach, in geringem Abstand, vor die Stirn gehalten, je nach der Heftigkeit der dargestellten Emotion (Abb. 5). Auch der Tod einer Frau erscheint oft nur angedeutet: indem ein Kimono, der auf dem Boden liegt, langsam zusammengefaltet wird. Wesentlich erscheint wiederum jenes Nicht-Zeigen bzw. Nicht-vollständig-Zeigen, das die japanische Ästhetik überhaupt prägt.

Um 1900, in der Zeit einer übergreifenden Krisen- und Umbruchssituation innerhalb der europäischen Kultur, haben bedeutende Theaterreformer wie Jacques Copeau (1879-1949) oder Edward Gordon Craig (1892-1966) die Ästhetik des Nō-Theaters – die Vorstellung von umfassender Reduktion und die dadurch ermöglichte Sensibilisierung der Wahrnehmung – für sich entdeckt.

Seit ca. 1960 lassen sich Peter Brook (1925-), Robert Wilson (1941-) oder Ariane Mnouchkine (1939-) in je eigener Weise von Vorstellungen des Nō-Theaters anregen. Die Affinität des Nō-Theaters zu Musik und Tanz begünstigt es zugleich, dass diese Theaterform für die gegenwärtige Opernkomposition produktiv wird. So empfängt das Komponieren Toshio Hosokawas (1955-) wesentliche Impulse durch das Nō-Theater. Exemplarisch hierfür sind dessen Musiktheaterwerke *Hanjo* (2004), ein Stück, das auf einem Text des obengenannten Dichters Yukio Mishima beruht, sowie *Matsukaze* (2010). Einflüsse gibt es nicht nur hinsichtlich des Sujets, sondern ebenso hinsichtlich der musikalischen Gestaltung selbst: wenn Hosokawas Musik sich immer wieder ganz ins Zeichenhafte zurückzunimmt, in die Stille oder in Momente des Zeitenthobenen mündet. Eine solche, die Klangimagination anregende Ästhetik entfaltet über den japanischen Kulturraum hinaus ihr innovatives Potential, was das neue Werk von Kajia Saariaho (1952-), *Only the sound remains*, zeigen wird.



Dr. Chikako Kitagawa studierte Literatur-, Theater- und Musikwissenschaft in Hiroshima sowie in Tübingen, Wien und Berlin. Sie promovierte an der Freien Universität Berlin in Theater- und Musikwissenschaft und war als Dramaturgin an den Opernhäusern Leipzig und Amsterdam tätig. Seit 2015 lehrt sie als Assistenzprofessorin an der Keiō Universität Tokyo.