

Mönchtum im Shintoismus

Strukturelles Verständnis des Mönchtums und die Welt der »Saio«

Takakuni Hirano¹

1. Von der mythologischen Welt in Japan und ihren volkskundlichen Gebräuchen

Die Redaktion des Jahrbuches fragte mich, ob ich über das Mönchtum im Shintoismus schreiben könnte. Ich überdachte die *äußeren Strukturen* des Mönchtums bzw. Klosterlebens. Unter diesem Blickwinkel können wir die gleichen Institutionen oder Systeme in Japan wie auch in der übrigen Welt finden.

a) In einem ausgewählten Gebäude wird alltäglich eine bestimmte Zeit in einem isolierten Raum verbracht. Dasselbe kann auch in einer einsamen Umgebung geistig realisiert werden.

b) Das abgeschlossene Leben in diesem Gebäude ist der individuelle Entschluss eines Menschen, der dabei von anderen unterstützt worden ist.

c) Das Leben in diesem Gebäude steht in einer besonderen spirituellen Beziehung zur Gottheit, die sich u.a. in Gebet und Riten äußert.

d) Die derart gelebte Spiritualität wird von den Klosterbewohnern und von der Bevölkerung als gute Lösung persönlicher und gesellschaftlicher Probleme betrachtet.

e) Das isolierte (gemeinschaftliche) Leben außerhalb der Gesellschaft stellt ein Opfer für die Gottheit dar. Das sinnliche Leben des Menschen wird weitgehend eingeschränkt.

f) Mit dem Mönchtum sind Klostersystem und Priesterschaft verbunden.

Diese Struktur, so meine ich, könnte heute auch als eine Technik betrachtet werden, mit der allgemeine Probleme in der Welt zu lösen wären.

Hiermit habe ich aber noch nicht eindeutig die Frage nach dem Begriff »Mönchtum« beantwortet. Wichtig dazu ist die Entwicklung der japanischen Religionsgeschichte im Shintoismus. Wir hatten keine eigene Schrift, bevor 552 n. Chr. die chinesischen Zeichen mit der buddhistischen Sutra und der Buddha-Statue aus China über Korea zu uns kamen. Die ersten Bücher in der neuen Kultur aus dem Kontinent waren *Kojiki* und *Nihonshoki*.²

Die japanische Mythologie erzählt die Geschichte der Sonnengöttin »Amaterasu« bis zur Geburt des ersten Kaisers, Jinmu. Sie ist durch die mündliche Tradition einflussreicher Klane unter der Regierung dieses

¹ Für die gute Zusammenarbeit bedanke ich mich herzlich bei der Redaktion!

² *Kojiki* ist die älteste japanische Mythologie und Chronik, verfasst 712 von Yasumaro Ohno (-723) und Hofsekretär/in? Are Hieda (geb. u. gest. unbek.), der/die über eine ungewöhnliche Gedächtnisfähigkeit, bes. für mündl. Überlieferungen, verfügte. *Nihonshoki* ist das zweite alte japanische Buch, verfasst 720 von Prinz Toneri (676-735), dem Sohn des 40. Kaisers, Tenmu (-686), und Yasumaro Ohno.

Kaisers systematisch gesammelt worden. Es gibt ein System der Eheschließung dreier Klane: der Symbole des Himmels, des Berges und der See, der sog. »Heirat mit der Kusine der mütterlichen Linie«.

Bis zur Regierung des 10. Kaisers, Sujin, wohnten die Ahnengöttin des Kaisers Amaterasu und der Ahnengott der Hauptstadt »Oh-kuni-tama« im Kaiserhof und wurden von allen Kaisern verehrt. Kaiser Sujin fühlte sich jedoch durch die göttliche Nähe gestört. Deshalb ließ er die Ahnengöttin Amaterasu von der kaiserlichen Prinzessin Toyosuki-iri und den Ahnengott Oh-kuni-tama von Prinzessin Nunaki-iri in getrennten Schreinen verehren und ihnen dienen.

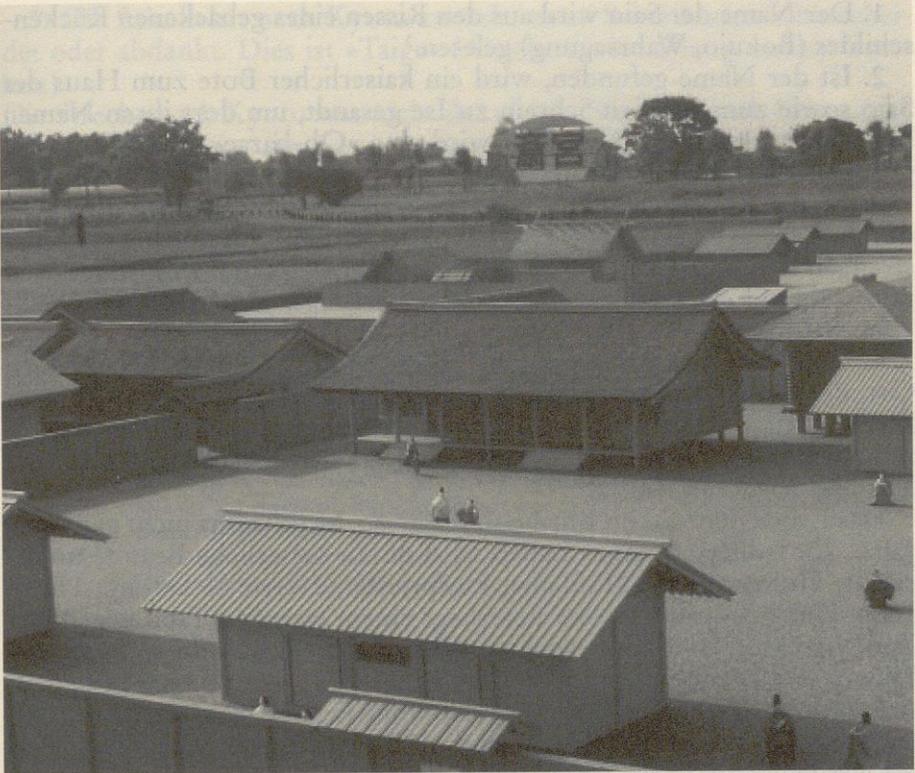
Prinzessin Toyosuki-iri war mit ihrer Aufgabe zufrieden, aber Prinzessin Nunaki-iri erkrankte und konnte bald den göttlichen Dienst nicht mehr ausüben. Nach der Befragung des Orakels erkannte der Kaiser die Wünsche der Gottheit Oh-kuni-tama, die durch einen direkten Nachkommen in Yamato verehrt werden wollte. Herr Chi aus dem Dorf Nagao übernahm diesen Dienst. Himmel und Erde harmonierten wieder und die gesellschaftlichen Probleme lösten sich.

Dies ist keine einmalige Geschichte aus der mythologischen Zeit. Die Tradition erzählt in der japanischen Religionsgeschichte von den Beziehungen der Gottheiten und ihrer Nachkommen. Als Hauptpriester des alten Shinto-Schreines wurde ein kleines Kind von Nachkommen der Gottheit zum wichtigsten Dienst bestellt und spielte eine große Rolle beim Fest. Später wurde ein Knabe aus einer guten Familie berufen, als es keine Götternachkommen mehr gab.

Zur Tradition der Priester in Japan und auch der Allgemeinheit gehört meiner Meinung nach die Funktion des Orakelempfangens: Die Fähigkeit, Botschaften der Gottheit(en?) zu vernehmen ist oft reinen Mädchen oder Knaben eigen, manchmal auch hysterischen oder manisch-depressiven Menschen, die – bewusst oder unbewusst – unerwartet bedeutungsvolle Worte sagen. Ursprünglich sollten sie als plötzliches Symptom hervorbrechen, später wollte man aber lieber eine nicht normale Sprache hören, etwa ein Orakel der Gottheit. Übersetzte der Vermittler gut, wurde manchmal eine Lehre oder ein Rat angenommen.

Die Geschichte des Kaisers Sujin ist immer wieder überarbeitet worden. Wir bemerken eine rationalistische Interpretation. In dieser Logik der Religionsgeschichte finden wir den Anfang von Priesterschaft als Beruf oder als Institution.

Der besessen-leichten Idiosynkrasie kann man nicht immer folgen. Wäre aber die Funktion des prophetischen Orakels für die Religionspolitik in einer Gesellschaft unentbehrlich, würde sie bald in Richtung Institution gehen. Als typisches Beispiel in Japan kann die Entwicklung von Fest und Politik bei der Kaiserfamilie gesehen werden. Dieser Prozess eröffnet uns die wichtigen Gebräuche der »Saio«: Die Tochter des Kaisers wird als höchste Priesterin zum geschlossenen Palast neben dem Großen Schrein zu Ise gesandt.



Saiku für Saio und ihr Gefolge

2. Der reine, heilige Palast »Saiku« und der Großschrein zu Ise

Die Erzählung von der Ahnengöttin der kaiserlichen Familie, Amaterasu, und des Ahnengottes des Landesklans in Yamato, Oh-kuni-tama, spielte in der Zeit der mündlichen Tradierung, etwa im vierten Jahrhundert. Oh-kuni-tamas Schrein steht heute noch im alten Dorf Nara. Die Priester werden schon lange von der Regierung als Staatsbeamte berufen und der Volksbrauch, von der Familie der Gottesnachkommen die Feste feiern zu lassen, besteht nicht mehr.

Die offizielle Geschichte der Ahnengöttin Amaterasu hat eine lange Tradition. Zwischen der Regierungszeit des 40. Kaisers, Tenmu (672–686), und der des 88. Kaisers, Godaigo (1319–1339), wurden 64 Prinzessinnen – Kaisertöchter oder Verwandte – im Jahr der Thronbesteigerzeremonie von der Hauptstadt Nara oder Kyoto nach Ise entsandt. Sie konnten nicht mehr zurückkehren bis zum Hinscheiden der Kaiser oder deren Abdankung.

Die Ernennung der »Saio« geschieht mittels einer traditionellen Divinationsmethode:

1. Der Name der Saio wird aus den Rissen eines gebackenen Rückenschildes (Bokujo, Wahrsagung) gelesen.³

2. Ist der Name gefunden, wird ein kaiserlicher Bote zum Haus der Saio sowie zum Großen Schrein zu Ise gesandt, um dort ihren Namen bekannt zu geben. Im Kaiserhof wird eine »Oh-harae« (Zeremonie der großen Reinigung) abgehalten.

3. An den kaiserlichen Hof wird das erste Reinigungshaus (»Binsho«) durch Wahrsagen (»Uranai«) bestellt. Die Saio kommt dorthin nach der strengen Reinigungszeremonie im Fluss (»Misogi«) und lebt isoliert und rein während eines Jahres. Dieses erste gereinigte Leben der Saio heißt »Sho-Sai-in«.

4. Vom Reinigungshaus zieht die Saio nach Kyoto um, an einen reinen Ort, der durch Wahrsagen bestimmt wird. Dieses Haus heißt »No-no-Miya« (Palast im Feld). Die Saio muss weiterhin strenge Reinigungszeremonien mit Wasser durchführen, kommt in den vorläufigen Palast und lebt hier wiederum ein Jahr.

Das Leben der Saio im Binsho und No-no-Miya währt nicht ganz drei Jahre. Ihr isoliertes, reines Leben wird durch kaiserliche Beamte unterstützt: Hofmarschall, Hofdame, Hofpriester, Herrn Nakatomi, Herrn Inbe, Herrn Miyaji usw. Sie unterliegt einem strengen Tabu gegenüber Tod, Geschlechtsakt, Gebrauch von Feuer und Wasser. Ihr stehen junge Diener und Dienerinnen zur Verfügung.

5. Anfang September, im dritten Jahr vom Tag der Wahl als Saio an, besucht sie den Kaiser im Hof, damit die Abreisezeremonie nach Ise gefeiert werden kann. Diese Zeremonie heißt »Hakken« (Kaiserliche Entsendung). Der Kaiser steigt herab vom kaiserlichen Thron (Takamikura) und ruft die Saio vor sich. Er steckt ihr einen Kamm aus Buchsbaumholz ins Haar und spricht dabei: »Ich bitte Sie, nicht mehr nach Kyoto zurückzukehren.«

Von dieser Zeremonie an (»Wakare-no-Ogusi«, Abschied durch das Kämmchen) ist die Prinzessin eine echte Saio (Haupt-Dienerin für das reinigende Fest »Maturi«) geworden.

6. Nach der Abschiedszeremonie vom Kaiser zieht die Saio nach Ise, wo eine Strandstadt, etwa 150 km südöstlich von der alten Hauptstadt Kyoto steht. Der Prozession (Gunko) folgen etwa 500 Damen und Herren vom Hofadel: Staatsbeamte, Hofdamen, Sänftenträger, Schützen und viele Pferde, in alten Zeiten Japans ein prunkvoller Zug.

Zwischen Kyoto und Ise standen fünf vorläufige Paläste (Ton-gu) für fünf Nächte an fünf Orten als Bleibe: Seta, Koga, Tarumi, Suzuka und Issi. Die Menschen unterzogen sich der strengen Reinigung in den Flüssen (Misogi), bevor sie ihre Unterkünfte betraten. Diese Gebäude für die betreffenden Feste wurden nach dem Auszug verbrannt. Deshalb zeugt heute nichts mehr von Ton-gu, Binsho und No-no-Miya.

³ Auf den getrockneten Panzer einer Schildkröte wurden Linien eingeritzt und dieser dann im Feuer gebacken. Die Risse, die dabei entstanden, wurden mithilfe des chinesischen Divinationsbuches entschlüsselt.

7. Die Saio kehrt nach Kyoto zurück, wenn Seine Majestät hinscheidet oder abdankt. Dies ist »Taige« (Abschied vom Dienst an der Gottheit).

Die Strecke nach Kyoto war nicht der gleiche Weg wie nach Ise:

1. Tag: Palast Saiku – Misogi im Fluss Takegawa – Misogi im Fluss Simohi-ogawa – Misogi, Tongu in Issi;
2. Tag: Misogi, Tongu in Kawaguchi;
3. Tag: Grenzfest in Sakaiya, Iga: Misogi, Wechsel von Kleidern und Sänfte – Misogi, Tongu in Abo;
4. Tag: Misogi im Fluss Yokokawa, Nabari – Misogi, Tongu in Yamato-tsuge
5. Tag: Misogi im Fluss Wanigawa – Misogi, Ton-gu in Yamashiro-sagara beim Fluss Kizugawa;
6. Tag: Fahrt auf dem Fluss Kitsugawa – Unterkunft in Mate, Kawachi-Mumada;
7. Tag: Fahrt auf dem Fluss bis zu den drei Orten (Sumiyoshi Mitsubama, Azumiguchi) für Misogi in Naniwa, Setts – Mikuri-no-moukedokoro in Ohe;
8. Tag: wieder in die Unterkunft nach Mate zurück;
9. Tag: Kaya-no-miya Palast in Yamashiro;
10. Tag: wieder zurück in die Hauptstadt Kyoto.

Es war eine lange Reise nach Ise und zurück nach Kyoto, mit den vielen Reinigungszeremonien in den Flüssen. Diese alte Tradition, nach der die Prinzessinnen im Alter zwischen 5 und 18 Jahren ein reines Leben am Hofe Saiku verbrachten und als höchste Priesterin der kaiserlichen Ahnengöttin Amaterasu dienten, entstammt dem tiefen Glauben an die Gottheit. Der Zug der Saio nach Ise aber war tatsächlich eine Reise ins Totenland, das hinter vielen Flüssen liegt und von dem viele Flüsse zurückfließen müssen, damit sie wieder ins Land der Lebenden zurückfinden kann. Viele japanische Legenden erzählen diese Geschichte: Wer einmal dort anlangt, kehrt schwerlich wieder.

Heute ist es anders. Noch immer hat der Große Schrein Ise seine Großpriesterin. Sie wird gewöhnlich aus der kaiserlichen Familie oder ihrer Verwandtschaft gewählt. Ihr Leben als höchste Priesterin des Groß-Schreines zu Ise ist nicht mehr so isoliert wie in früheren Zeiten, aber vor den großen Festen (»Matsuri«) und den Prozessionen zum neuen Schrein wird sie mit den anderen Priestern während sieben Tagen das isolierte Leben im »Sai-kan« (reine und heilige Halle) führen. Täglich nehmen sie morgens und nachts je ein Reinigungsbad sowie dreimal ein einfaches Mahl ein: Reis, Gemüse und Fisch.

Dieses gewöhnliche Leben am Ise-Schrein kann als eine weiterentwickelte, praktische Methode des abgeschlossenen Lebens im isolierten Gebäude gelten. Die verschiedenen traditionellen Gebräuche – das Volkstum, die Zeremonien usw. – sind längst vereinfacht in die gewöhnliche Gesellschaft gelangt.

3. Ursprüngliche Welt der mythologischen »Saio«

Die Welt der Saio wurde durch die traditionellen Institutionen über 760 Jahre, vom 40. Kaisers, Tenmu, an, überliefert. Es gibt aber noch eine frühere Geschichte der Saio. Um sie kennen zu lernen, müssen wir in die Welt der Mythologie eintauchen. Die Geschichte, nach welcher der Dienst an der kaiserlichen Ahnengöttin Amaterasu und dem Klan-Gott Oh-kuni-tama in Yamato durch den 10. Kaiser (Tenno), Sujin, den beiden Prinzessinnen zugeteilt worden war, erklärt *Nihonshoki* mit dem zu großen Einfluss der Gottheiten. Diese Erklärung in der klassischen Literatur ist meiner Meinung nach schon eine neue Interpretation dessen, warum die früheren Tennos die beiden Gottheiten der verschiedenen Klane als Diener verehren konnten und warum die kaiserliche Ahnengöttin Amaterasu an den Südost-Strand Ise gehen wollte.

Dies war in der Zeit des Tenmu schon der Vergessenheit anheim gefallen.

Die unbekanntenen Gebräuche der Saio, die mit der Struktur des Mönchtums vergleichbar sind, waren schon lange eine sichere Institution in der japanischen Geschichte gewesen. In der prähistorischen Zeit vor der Regierung des 40. Kaisers, Tenmu, spricht *Nihonshoki* von acht Prinzessinnen nach Toyosuki-iri, der Tochter des 10. Kaisers, Sujin.

Das Dokument, entstanden aus der mündlichen Überlieferung, enthält nur die Namen der acht Prinzessinnen, welche die Saio verkörpern, sowie die Wege nach Ise. Am 10. März des 25. Jahres des 11. Kaisers, Suinin, hat der Tenno die Prinzessin Yamato statt der Prinzessin Toyo-



Saio



... und ihr Gefolge

suki-iri gesandt, die für die Ahnengöttin Amaterasu im Dorf Kasanui neben dem kaiserlichen Palast in Yamato als Dienerin bestimmt war. Prinzessin Yamato suchte den günstigsten Platz, wo Amaterasu ruhig wohnen könne; sie kam erst nach Sasahata in Uda, dann in die Landschaft Ohmi in dem Ost-Gebiet Mino und schließlich nach Ise. Die Göttin Amaterasu lehrte die Prinzessin Yamato: »Dieses Land, wo die göttliche Winde blüht und die schönen Wellen vom Jenseits (›Tokoyo‹) übereinander rollen, ist wirklich ein schönes Nebenland (von Yamato). Hier möchte ich bleiben.« Im *Nihonshoki* heißt es: »Dadurch steht der Palast Saiku (für die Göttin Amaterasu) dort am Oberlauf Isuzus. Das ist der Strand-Palast (›Iso-no-miya‹). Hier ist der erste Grund, wo Amaterasu-ohmikami (Großgöttin) vom Himmel herabgekommen ist.« Es wird auch die andere Überlieferung zitiert: »Der Kaiser ließ Prinzessin Yamato ›als Stock (Mitueshiro)‹ der Göttin Amaterasu dienen. Prinzessin Yamato ließ den heiligen Baum stehen und der Göttin Amaterasu darunter ihren ständigen Sitz erstellen. Nach der Lehre der Göttin ist sie am 18. Oktober, im 26. Jahr (3 v. Chr.) des Kaisers Suinin, nach dem Watarai-Palast zu Ise umgezogen.«

»Am 4. Februar, im 20. Jahr (90 n. Chr.) des 12. Kaisers, Keiko, sandte der Tenno die Prinzessin Ihono nach Ise und ließ sie der Göttin Amaterasu dienen.«

»Im März des ersten Jahres (457 n. Chr.) des 21. Kaiser, Yuryaku, wurde von seiner dritten Frau, der Prinzessin Kara, der 22. Kaiser, Seinei, und die Prinzessin Wakatarashi-hime, die im Schrein der Großgöttin zu Ise gedient hatte, geboren.«

Wir kennen die Namen der Prinzessinnen Sasage, Iwakuma, Uji und Sukate-hime, bevor die Prinzessin Ohku, Tochter des 40. Kaisers, Tenmu, folgte. Durch diese von der kaiserlichen Familie oder den Verwandten überlieferte Geschichte der Prinzessinnen erfahren wir etwas vom vorgeschichtlichen Glauben, von dem, was die Menschen dachten und welche bedeutungsvollen Nachrichten, Warnungen und Lehren von Gottheiten oder übernatürlichen Wesen sie aus den Reden von Kindern oder schizophrenen Menschen hörten.

Der erste Kaiser, Jinmu, (Regierung von 659–581 v. Chr.), der nach der mythologischen Erzählung Nachkomme der Ahnengöttin Amaterasu war, feiert ein Fest auf dem Berg, bevor er in die Hauptstadt Yamato geht, um gegen die kaiserluntreue Armee Krieg zu führen. Er bittet die Gottheit auf sich herab und will von ihr den siegreichen Ausgang des Kampfes vernehmen.

Nihonshoki berichtet: »In dieser Zeit befahl Kaiser Jinmu dem Wegweiser Herrn Michi-no-omi: ›Nun werde ich mich in Takamimusu-Hi-no-mikoto, den Urahnengott, verwandeln (Utsushi Iwai). Ihr könnt mit meinem heiligen Priester gehen. Mit dem Tongefäß nennen wir Itsu-He (geheimnisvolles Tongefäß). Mit dem Namen des Feuers nennen wir Itsu-no-Kagutsuchi (geheimnisvoller Donner). Mit dem Namen des Wassers nennen wir Itsu-no-Mitsuha-no-me (geheimnisvolle Wassergöttin). Mit dem Namen des Nahrungsmittels nennen wir Itsu-no-Uka-no-

me (geheimnisvoller Reis). Mit dem Brennholz nennen wir Itsu-no-yama-tsuchi (geheimnisvoller Bergegeist). Mit dem Namen Gras nennen wir Itsu-no-Notsuchi (geheimnisvoller Geist des Feldes).«

Nihonshoki erzählt nicht vom Kriegserfolg, sondern vom traditionellen Feuerfest in den Dörfern am Fluss Tenryu und von den Tänzern, die sich in Trance tanzten. Der Sieg fiel dem Kaiser Jinmu zu.

Kaiserin Jingu (201–269) sandte ihrem Mann Chuai, dem 14. Kaiser (192–200), eine Warnung über den Ausgang des Kampfes gegen die Yamato-Ureinwohner Kumasos, den ihr die Gottheit offenbarte. Kaiser Chuai jedoch glaubte ihr nicht. Deshalb verkürzten die Götter sein Leben auf 52 Jahre.

Der IX. Band des *Nihonshoki* erzählt die Geschichte der Kaiserin Jingu, wie sie die Namen der über den verstorbenen Kaiser erzürnten Gottheiten erfuhr: »Im März des 9. Jahres ihrer Witwenschaft erwählte die Kaiserin einen guten Tag und ging in den heiligen Palast (Saiku), um das Amt der Priesterin zu übernehmen. Sie rief den Kanzler Takeshiuchi und befahl ihm, die ›Koto‹ (liegende japanische Harfe) zu spielen. Sie ließ auch Herrn Nakatomi kommen, der seit der mythologischen Zeit als Dolmetscher (›Saniwa‹) den kaiserlichen Vorahnengöttern gedient hat, und erteilte ihm die Rolle des Interpreten des Orakels. Sie brachte kostbare Gewebe als Opfergabe auf der Koto dar und fragte ehrerbietig: ›Wie heißen die Götter, die so freundlich waren, den letzten Tag des Kaisers zu bestimmen?‹

Nach sieben Tagen und Nächten antworteten nacheinander die Gottheiten: ›Ich wohne im Palast Isuzu in der Landschaft Watarai und übergab das Land Ise. Ich heiße Tsukisakaki-itsu-no-mitama-amasakaru-Mukaitu-hime-no-mikoto!‹ ›Gibt es noch andere Götter außer dieser Gottheit?‹, fragte der Saniwa. ›Ich stehe auf der Ähre des Stielblütengrases (*Miscanthus sinensis*) und bin die Gottheit, die in der Landschaft Awa von Agatafusi in Oda wohnt.‹ ›Gibt es noch andere?‹ ›Es gibt Gottheit(en?), geheißsen Ameni-kotoshiro-Sorani-kotoshiro-Tamakushi-iribiko-itsu-no-kotoshiro.‹ ›Gibt es noch andere?‹ ›Man weiß nicht, ob es sie gibt oder nicht.‹ Der Saniwa fragte noch einmal: ›Würdet Ihr vielleicht später sprechen, da Ihr jetzt nicht antwortet?‹ ›Es gibt noch Gottheiten, genannt Uwa-ttsu-no-wo, Naka-tsutsu-no-wo und Soko-tsutsu-no-wo, die am Wassergrund an der kleinen Flussmündung wie die jungen Gräser wohnen.‹ ›Gibt es noch andere?‹ Die Antwort lautete: ›Man weiß nicht, ob es sie gibt oder nicht.‹«

4. Struktur und Entwicklung des Mönchtums zur prophetischen Technik

Durch die Analyse der Geschichte des Kaisers Jinmu und der Kaiserin Jingu erkennt man die Struktur dieses Hörens und seiner Weiterentwicklung zur Technik, die Orakel zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu empfangen. In diesem Prozess erkennt man die ursprüngliche Bedeu-

tung der Feste. Zwischen den Gottheiten und der Menschheit entwickeln sich Ethik, Etikette, Philosophie, Theologie, soziales Verhalten, Wohlfahrt, Schöne Künste, Kunstfertigkeit, Tanz, Musik, Ritus, Gottesdienst, Zeremonie, Besessenheit, Prophezeiung, Orakel, Horoskop, Divination usw.

Japanische Kaiser oder Kaiserinnen besaßen in früheren Zeiten die Funktion von Propheten oder der Interpreten des Orakels, aber sie konnten diese Fähigkeit nicht ihren Nachkommen vererben. Die Stelle der unsichtbaren Gottheiten wurde oft mit derjenigen der Propheten oder der Interpreten verglichen. In der mythologischen Welt Japans weist man der Sonnengöttin Amaterasu als Ahnengöttin die höchste Befehlsautorität zu, aber ursprünglich stand sie unter den höchsten Gottheiten »Hi«. Für diese (Taka-mi-musu-Hi und Kami-musu-Hi) war sie Vermittlerin oder Priesterin der Interpreten, bis sie ihr Enkelkind auf die großen Acht Inseln (Japan) vom Himmelsfeld herabkommen ließ. Die Gottheiten »Hi« sind in dem heiligen Schrein des kaiserlichen Palastes verehrt worden. Ahnengöttin Amaterasu ist sicher die Tochter der Izanaki und ist vom Reinigungswasser aus auf der Rückreise vom Jenseits gekommen. Diese Geschichte ist ähnlich jener von der Reise der Prinzessin Saio nach Yamato hin und zurück. Auf der Rückreise vom Totenland lag immer ein großer Fluss.

Der erste Kaiser, Jinmu, der auf dem Berg das Fest für den Sieg gefeiert hat, und die Kaiserin Jingu, welche die Namen der Orakel gebenden Gottheiten herausfand, wurden selbst zu »göttlichen Antennen«. Sie konnten zwar die Botschaften der Gottheiten empfangen, brauchten aber dazu Interpreten, um diese richtig zu verstehen. Es waren stets drei Aufgaben: die Rolle der Gottheit(en), ein Besessener (Kami-gakari, Empfänger des Orakels) und ein Interpret (Saniwa). In der Religionsgeschichte wechseln oft die Rollen; der Besessene (Begründer der neuen Religion) tritt manchmal an die Stelle der unsichtbaren Gottheiten und die Stelle des Besessenen wird von seinem Interpreten als Begründer der neuen Religion eingenommen.

Um sich in einen ekstatischen Zustand zu versetzen und Besessener der Gotteslehre zu werden, müssen gewisse Vorkehrungen getroffen werden, z. B. Musik. »Koto« (japanische Harfe), Flöte und Trommel wurden traditionell dazu eingesetzt. Diese Instrumente waren für die japanischen Feste unentbehrlich, wie auch die Kirchenmusik im christlichen Europa zur Einstimmung in den Gottesdienst dient. Die körperlich schweren Übungen wie Tanz, Yoga, Zeremonien sind effektiv, aber führen leichter zu einer Hinwendung zu den Gottheiten als zur Besessenheit. Die Feste stellen Trost und Freude für alle Versammelten dar.

Die Kultur der Besessenheit, die auf das gemeinschaftliche Leben ausstrahlt, kommt von einer Lebenseinstellung, mit eigenen Kräften und Fähigkeiten sowie mithilfe der Lehren der Gottheiten Probleme zu lösen und nicht wie in anderen Religionen durch ständig wiederholte Gebete in der Gemeinschaft.

Die Kultur der Gebete im christlichen Raum entstammt dem festen Glauben an die Gottheit und deren Allmacht, die nur durch sie zu erreichen ist. Wir meinen, dass religiöse Wissenschaften aus dieser glaubenden Haltung heraus entstanden sind.

Nicht so in der mythologischen und geschichtlichen Welt des alten Japan. Sie bauen nicht auf die Kraft der Gebete, sondern auf die Divination. Um 552 n. Chr. kam die neue Religion des Buddhismus mit der Buddha-Statue und den Sutren über Korea und China nach Japan. Die Lehre war eine Besonderheit für die Japaner dieser Zeit. In der Geschenkkurkunde vom König der Landschaft Kudara in Korea steht: »Diese Lehre ist die beste von allen Lehren. Das ist sehr schwer zu verstehen. Die Großherzöge Zhou und Kongzi konnten dies auch nicht. Besitzt man aber diese Lehre, wird sie wie ein allmächtiger Schatz alles Mögliche erreichen. Und es wird nichts unmöglich sein.«

Die buddhistische Lehre hatte großen Einfluss auf die Kulturgeschichte Japans. Sie hat vor allem dem rationalistischen Volk die magische Welt durch die Rezitierung der Sutren und die asketischen Übungen der Mysterien versperrt. Das war ein Nachteil des Buddhismus, aber er war auch ein großer Gewinn für die japanische Kultur: Malerei, Literatur, Philosophie, Ethik usw. können als Blüte der schönen Künste in Japan gelten.

Zwischen der japanischen Kultur, d. h. der vorbuddhistischen Epoche, und heute können wir einen großen Unterschied feststellen. Der Japaner kennt viele buddhistische Lehren und weiß den Geist durch Meditationsübung in Ruhe und Stille zu erreichen. Dies ist aber auch mit der Technik für Harmonie und in der psychologischen Stabilität möglich. Bei Beerdigungen geht man manchmal in buddhistische Tempel und lässt eine Strafpredigt über sich ergehen. Auch shintoistische Schreine werden im modernen Japan besucht. Die jungen Leute denken nicht mehr ans Jenseits oder an eine Regeneration, d. h. an eine Zurückversetzung in den ursprünglichen Zustand, sondern sie sind interessiert am Leben im Jetzt: dem Erfolg in der Aufnahmeprüfung und dem Glück in der Liebe. Sie lesen auch gern eine gute Lehre von den Gottheiten auf einem Orakelbriefchen (»Omikuji«) von den Schreinen. Ob gewöhnliche Japaner wie etwa die junge Generation wirklich ihre Gottheiten lieben, lässt sich nicht feststellen, aber sie mögen die praktische Lehre wie Orakelbriefchen und noch mehr den Okkultismus. Diese aber, so möchte ich sagen, sind unreife Kinder der shintoistischen Divinations(»Omikuji«)- und der buddhistischen Mysteriums(»Mitugi«)-Kultur.

5. Lebensmode und Lebensmethode im Gebäude des Mönchtums

Der modernen Zeit der mikro- und makrokosmischen Wissenschaft stellte ich hier den Religionskosmos Japans gegenüber. Zwar zeige ich ungerne diesen Aspekt den europäischen Lesern. Aber diese wissen um die Bedeutung der Frömmigkeit im Mönchtum; auch in Japan gibt es das

christliche Mönchtum ebenso wie das buddhistische Kloster. Ich versuchte die shintoistische Welt darzustellen, die alten traditionellen Institutionen für die »Saio« und ihre strengen Regeln der Reinheit für das kaiserliche Mädchen.

In der Zeit von 673–1339, also vom 40. Kaiser, Tenmu, bis zum 88. Kaiser, Godaigo, wurden 64 Prinzessinnen als Saio entsandt und sie bewachten statt des Kaisers in Kyoto die heiligsten Spiegel der drei kaiserlichen Symbole im Saiku-Palast. Nach dem Bau des Schreines in Ise hielt man die Rolle der Saio nicht mehr für so wichtig und die Institution der Saio wurde abgeschafft.

Die Saio ist nach meinem Dafürhalten für eine andere Aufgabe bestimmt, nämlich für den Empfang der göttlichen Lehre (Orakel) und ihre Weitergabe an den Kaiser. Diese wichtigste Funktion der kaiserlichen Tochter war lange vergessen, und sie wurde nicht mehr für den politischen Dienst eingesetzt. Aber in der Zeit des 11. Kaisers, Sujin, findet Prinzessin Toyosuki-iri noch eine praktische Rolle, nämlich die der Priesterin. Wie oben schon erwähnt, war die zweite Saio, Prinzessin Yamato, noch mit einer wichtigen Aufgabe betraut: Sie war Führerin der Ahnengöttin Amaterasu von Yamato nach Ise. Sie wurde »Mittsueshiro« genannt. Das bedeutet heiliger Stock der Ahnengöttin Amaterasu, d. h. der Stock läuft nach ihrem Willen. Sie kam schließlich zum Saiku-Palast in Ise. Über das gewöhnliche Leben der Saio ist nichts bekannt. Doch ihre Funktion in dem geschlossenen Zimmer sollte nicht nur reiner Dienst für Amaterasu sein, sondern schließt auch das Hören der Orakel von Hi oder Takamimusu-Hi als der ursprünglichen Gottheit ein.

Die ursprüngliche Gottheit Japans gab es schon lange vor der Großpriesterin Amaterasu. Nach der Reinigungszeremonie durch das Wasser bei der Heimkehr aus dem Totenland schien die Sonnengöttin aus dem linken Auge. Der Name steht im *Nihonshoki*: Oh-Hi-ru-Memutchi (Groß-edel-Priesterin [Dienerin] der Hi, der andere Name lautet Amaterasu-Oh-mi-Kami (Groß-Gottheit scheint vom Himmel). Amaterasu ist in der mythologischen Erzählung die wichtigste Sonnengöttin der kaiserlichen Ahnengöttin. Sie kommt aber erst nach dem 40. Kaiser, Tenmu. Es gibt Zweifel an der Theorie, nach der Amaterasu die Ahnengöttin der kaiserlichen Familie gewesen wäre. Einige einflussreiche Historiker beweisen, dass die Sonnengöttin eigentlich Klan-Göttin im Gebiet von Ise war und nach der Regierungszeit des 40. Kaisers, Tenmu erschien.

Die Bedeutung des Beitrags des Ise-Klans für den Bürgerkrieg (Jinshin, 672 n. Chr.) zwischen dem Kaiserhof Tenmu (Prinz Oháma) und Ohmi (Prinz Ohtomo) ist offenbar; die Entwicklung aber vom Klan-Gott in Ise zur Ahnengöttin der kaiserlichen Familie liegt im Dunkeln. Die Beziehung vom Ursprungsgott-Hi (Sonnengöttin) und ihrer Dienerin Oh-hirume-muchi (Amaterasu-Ohmikami) ist vergleichbar mit der Verbindung zwischen dem Ursprungsgott Jahwe und Mose sowie Gott Vater und Jesus Christus. So gesehen wird die Struktur von Gott/Besessenen (Kami-gakari) und Interpreten (Saniwa) leichter verständlich.

Es finden sich in der Religionsgeschichte viele Gebräuche der Saio, so auch ihr Wohnen im reinen, heiligen und isolierten Zimmer. Dort bestand für sie immer die Möglichkeit, eine Lehre oder ein Orakel von der Gottheit Hi zu empfangen.

Im Ise-Gebiet treffen sich viele Künstler. Typisch waren »Kagura«, »Manzai« und die alten Gebräuche »Onshi« oder »Oshi«. Kagura ist der hl. Raum, in den die Gottheiten herabkommen können, um sich mit den Menschen zu amüsieren. Die Kagura-Spieler treffen sich gewöhnlich an Festtagen zu dritt oder viert und besuchen alle Häuser. Dazu tragen sie Löwenmasken mit großen Augen und goldenen Zähnen sowie einen weiten Mantel. Sie sind Trommler, Flötenbläser und einer teilt die »Ofuda« (Amulett aus dem Großen Schrein zu Ise) aus und sammelt die Almosen ein. Der Löwe kommt tanzend in die Häuser oder Vorgärten und »beißt« in die Köpfe der Familie, damit sie vor Krankheit und Unheil bewahrt bleiben.

Manzai ist eine possenhafte Unterhaltung; im Allgemeinen kommen zwei Personen auf die Bühne und treiben dort ihre Späße. Ein Mann spricht normal und ein zweiter ahmt ihn nach, sodass er die Zuhörer zum Lachen bringt. Diese Struktur gleicht der Form des Besessenen und seines Interpreten. Der erste Sprecher ist ein Priester (»Negi«) und der zweite der Weise (»Saizo«). Heute ist die possenhafte Unterhaltung Manzai die neue Kunst auf der Bühne. Früher kamen zu Neujahr die Paare mit Trommel und Flöte in die Häuser, grüßten die Bewohner und spielten unter den Hausschreinen. Sie übergaben auch die Ofuda. Die Familie und die Verwandten kamen selten nach Ise zum Großen Schrein. Dann gingen sie zuerst ins Haus Manzai oder in den diesem verbundenen Gasthof Onshi (heiliger Lehrer). Dort im großen Saal stand ein Shintoaltar und davor ein Kessel. Der Wirt und die Wirtin spielten die Rollen von Priester und Priesterin. Heute können wir die Feier vor Altar und Kessel auf einem Holzschnitt betrachten. Bei den Festen (Matsuri) in den Dörfern im Einzugsbereich des Flusses Tenryu in Nagano und der »Aichi«-Präfektur gab es »Yutate«-Feiern. Im kleinen Haus stand der Kessel auf dem Feuer, und die Leute tanzten in den Kostümen der »Oni« (Dämonen) durch die Nacht, und es wurde heißes Wasser mit dem Bambuszweig über sie gesprengt. In alten Zeiten war dies eine Technik, die Menschen besessen zu machen.

Der alte Holzschnitt mit dem Kessel vor dem Altar stellt den Volksbrauch jener Zeit dar. Es könnte hier eine Zeremonie für einen Zustand der Besessenheit stattgefunden haben, beweisen können wir es nicht. Nach dem Empfang durch den Priester und die Künstler in der Nacht im Onshi-Hof besuchten die Leute mit dem Wirt den halbstaatlichen Priester des Großen Schreines zu Ise. Heute finden die schönen, kunstreichen Tänze im kaiserlichen Hof Kagura statt. An den feierlichen Festen wird im Großen Schrein zu Ise und auch in anderen Schreinen gespielt.

Es ist fraglich, ob sich die possenhafte Unterhaltung Manzai und die Unterhaltungsbräuche im Onshi-Hof aus der vorgeschichtlichen Besessenheit entwickelt haben. Gewiss aber ist die Priesterschaft in Japan mit

ihren verschiedenen Formen daraus entstanden. Auch die weltbekannten Noh-Spiele und Kabuki tragen die Struktur von Besessenen und Interpreteten.

Eingangs habe ich versucht, die *äußeren Strukturen* des Mönchtums zu beschreiben und dann die Welt der Saio darzustellen. Doch am Ende frage ich mich: Kann man trotz der geschlossenen Räume, dem Meditieren und Beten einerseits, dem Hören, Empfangen sowie Interpretieren von Orakeln andererseits beide miteinander vergleichen und von »Mönchtum im Shintoismus« sprechen?