

Momotaro, der Pfirsichknabe : ein japanisches Märchen

Autor(en): **Miyuki, Mokusen**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **54 (1967)**

Heft 8

PDF erstellt am: **25.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-530371>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Rowohlt-Verlag, Hamburg.

Buytendijk, F. J. J.: *Das Spiel von Mensch und Tier*. Berlin 1933.

Bally, Gustav: *Vom Ursprung und den Grenzen der Freiheit*. Eine Deutung des Spiels bei Tier und Mensch. Verlag Benno Schwabe, Basel 1965. 2. Auflage.

Scheurl, Hans: *Das Spiel*. Verlag Julius Beltz, Weinheim 1965.

Rüssel, Arnulf: *Das Kinderspiel*. Grundlinien einer psychologischen Theorie. Verlag C. H. Beck, München 1965. 2. Auflage.

Moor, Paul: *Die Bedeutung des Spieles in der Erziehung*. Verlag Hans Huber, Bern 1962.

Jünger, Fr. G.: *Die Spiele*. Paul-List-Verlag, München 1959.

Rahner, Hugo: *Der spielende Mensch*. Johannes-Verlag, Einsiedeln 1960. 5. Auflage.

Zulliger, Hans: *Heilende Kräfte im kindlichen Spiel*. Ernst-Klett-Verlag, Stuttgart 1963. 4. Auflage.

Züst, Ruth: *Das Dorfspiel*. Diagnostische und therapeutische Auswertung eines Testverfahrens nach Henri Arthus. Verlag Hans Huber, Bern 1963.

Hetzer, Hildegard: *Spiel und Spielzeug für jedes Alter*. Don-Bosco-Verlag, München 1965. 8. Auflage.

Bayr-Klimpfinger, Sylvia: *Weshalb Kinder nicht richtig spielen können*. Verlag für Jugend und Volk, Wien.

Budenz, Toni | Lutz, Edmund Johannes: *Das Stegreifspiel*. Don-Bosco-Verlag, München 1964.

Budenz, Toni: *Das Pantomimenbuch*. Don-Bosco-Verlag, München 1964.

Mirbt, Rudolf: *Bärenreiter, Laienspiel-Berater*. Bärenreiter-Verlag, Kassel 1965.

Amtmann, P. | Kaiser, H.: *Darstellendes Spiel*. Bärenreiter-Verlag, Kassel 1966.

Nader, Josef: *Das Handpuppenspiel im modernen Unterricht*. Verlag für Jugend und Volk, Wien.

Zürcher, Gertrud: *Kinderlied und Kinderspiel*. Verlag Gute Schriften, Bern 1966.

Kirchmayer, Anna: *Schulspiele für Knaben und Mädchen*. Verlag für Jugend und Volk, Wien.

Geiger, E. | Grindler, K.: *Fröhliches Tummeln und Spielen*. Ernst-Klett-Verlag, Stuttgart 1963.

Zeitschrift: *Vierteljahrszeitschrift für musische Erziehung*. Das Spiel in der Schule. Hrg. von Paul Amtmann, Manz-Verlag, München.

Helmers, Hermann: *Sprache und Humor des Kindes*. Ernst-Klett-Verlag, Stuttgart 1965.

ももたろう

Momotaro, der Pfirsichknabe

Ein japanisches Märchen

Nach Prinzipien der analytischen Psychologie von C. G. Jung interpretiert durch Dr. Mokusen Miyuki

Es war einmal vor langer Zeit, da lebten ein alter Mann und eine alte Frau. Eines Tages wanderte der alte Mann auf die Berge, um Holz zu hacken, während seine Frau zum Flusse ging, um zu waschen.

Während sie wusch, schwamm eine Pfirsichfrucht, *tsunbura, tsunbura*¹, den Fluß hinunter. Die alte Frau fischte diese aus dem Wasser, und als sie diese verkostete, schmeckte die Frucht köstlich.

«Diese Frucht ist so gut, daß ich gerne eine davon meinem alten Mann heimbringen möchte», dachte sie und rief laut: «Gute Pfirsiche, schwimmt diesen Weg, schlechte Pfirsiche, gehet jenen Weg!» und alsbald schwamm ein großer, köstlich ausschauender Pfirsich auf das Ufer zu, wo die alte Frau kniete.

«Diese Frucht sieht gar herrlich aus!» rief die alte Frau, packte diese, nahm sie mit heim, um sie auf den Tisch zu legen.

Als der Abend hereinbrach, kam der alte Mann aus den Bergen heim, mit einem großen Holzbündel auf dem Rücken. «Alte Frau, alte Frau, ich bin da!» so schrie er laut.

«Alter Mann, alter Mann!» rief die Frau, «ich brachte dir heute eine köstliche Pfirsichfrucht vom Fluß, ich habe sie für dich zum Verkosten aufgehoben.» Sie brachte ihm die Frucht.

Als sie diesen Pfirsich auf den Teller legte, um ihn aufzuschneiden, sprang er plötzlich mitten entzwei, und im Innern lag ein wunderschönes Knäb-

¹ Typisch japanischer Ausdruck für die Darstellung des Gleitens der Frucht auf dem Wasser.

lein, welches alsogleich zu schreien begann: «*Hoo-gea, hoogea, waa, waa!*»²

Der alte Mann und die alte Frau waren aufs höchste überrascht und riefen laut: «Oh, oh, was sollen wir tun?»

«Weil er aus einem Pfirsich geboren wurde, wollen wir ihn Momotaro, Pfirsich-Knabe, nennen», so sagten sie zueinander, und so taten sie auch. Sie pflegten ihn mit großer Sorgfalt, nährten ihn mit Reisschleim und Fischen. Er aß davon ein ganzes Schüsselchen voll und wurde größer. Als man ihn auf eins zählen lehren wollte, hatte er bereits alle Ziffern bis zehn gelernt. So wuchs er auf als ein kräftiger, intelligenter Knabe. Der alte Mann und die alte Frau liebten ihn sehr, und die Pflege des Kindes bereitete ihnen große Freude.

Eines Tages trat Momotaro vor den alten Mann und die alte Frau. Er setzte sich in der althergebrachten, sittsamen Art auf den Flur, indem er die Handflächen auf den Boden aufstützte, und sagte:

«Großvater und Großmutter, ich bin nun groß, ich möchte zu den *Oni* Island gehen und die Kämpfe mit den *Oni* bestehen. Bitte, bereitet mir einige von «Japans-Number-one Kibi-dango» (Japanische Nummer eins – Kibi-dango = zerstoßener Reis- und Hirsekuchen).»

Der alte Mann und die alte Frau antworteten: «Warum kommst du mit dieser Frage? Du bist noch nicht alt genug, du wirst die *Oni* nicht siegreich schlagen können!» Und sie versuchten, ihm den Gedanken auszureden.

Momotaro jedoch ließ sich nicht beirren, er sagte: «Ich werde aber die *Oni* siegreich schlagen!», so daß der alte Mann und die alte Frau sich überzeugen ließen und ihm antworteten: «Dann gehe, aber tu, was du dir vorgenommen hast!» Und sie bereiteten eine sehr große Menge von Japans Nummer-eins-kibi-dango. Sie banden ihm ein Tuch um das Haupt und schenkten ihm ein Paar neue, weite Hosen. Sie gaben ihm ein Schwert und eine Fahne, auf der geschrieben stand: «Japans Nummer Eins Momotaro». Dann hängten sie ihm das Bündel mit den Kibi-dangos an den Gürtel und sagten: «Trage Sorge! Gehe, aber kehre zurück! Wir werden immer auf dich warten, bis du die *Oni* geschlagen hast.» So zog Momotaro, wohl ausgerüstet durch den alten Mann und die alte Frau, fort.

Beim Dorfende rannte ihm ein Hund bellend entgegen: «*Wan, wan*»³, bow, bow! Momotaro, Momotaro, wohin willst du gehen?»

«Ich reise zu den *Oni* Islands, um die *Oni* zu besiegen!»

«Dann will ich mit dir zu den *Onis* ziehen. Bitte, gib mir von den japanischen Nummer-Eins-Kibi-dangos.»

«Du willst mein Gefolgsmann werden? Wenn du eines von diesen Kibi-dango isst, wirst du stärker als zehn Männer werden.» Und so gab er ihm aus seinem Proviantstasche zu fressen.

Der Hund wurde sein Gefolgsmann, und beide wanderten zusammen über die Berge. Nun flatterte ein Fasan herbei: «*Ken, ken!*»³ Auch dieser wurde auf gleiche Weise sein Gefolgsmann, indem er Kibi-dango fraß. Als sie weiter vorrückten, kam ein neuer Gefolgsmann dazu, ein Affe kletterte zu ihnen herunter: «*Kya, kya!*»³ So wurde auch dieser in die kleine Gesellschaft aufgenommen. Momotaro erklärte sich zum General, der Hund trug die Flagge, und alle zogen gegen die *Oni*-Island. Unterwegs standen sie vor einem großen, schwarzen Tor. Der Affe klopfte an das ungeheure, schwarze Tor: «*Don, don!*»³

Eine Stimme tönte aus dem Innern: «Wer ist da?», und ein roter *Oni* trat aus dem Tor.

Momotaro antwortete: «Ich bin Japans Nummer Eins Momotaro! Ich bin gekommen, um die *Onis* zu bekämpfen. Ihr tötet besser daran, euch bereit zu halten.» Und mit diesen Worten zog er sein Schwert und bereitete sich zum Angriff vor. Der Affe zückte seinen Speer, Hund und Fasan ihre Schwerter, und so machten sie sich zum Angriff bereit. Der kleine *Oni* bei dem riesigen Tor löste Alarm aus und floh in Islands Hinterhalt. Dort hatten alle *Onis* eine Trinkparty. Als sie von Momotaros Plan Kunde erhielten, fragten sie: «Wo ist Momotaro?», und alle machten sich zum Angriff bereit.

Aber die vier vor dem Tor hatten Japans Nummer Eins Kibi-dango gegessen und nun waren sie im Besitz der Kraft von tausend Männern. So vernichteten sie die ganze *Oni*-Macht. Der schwarze *Oni*-General fiel genau vor Momotaro, die Hände auf der Erde, und mit großen tropfenden Tränen aus seinen ungeheuren Augen, bat er unaufhörlich schreiend: «Wir sind keine gleichwertigen Kampfgenossen für dich, also gewähre uns eine

² Lautmalerei für das Weinen des Kindes.

² und ³ Japanische Lautmalerei.

letzte Bitte: Schone unser Leben! Wir wollen nie mehr etwas Böses tun.»

«Dann dürft ihr fortan nie mehr etwas Schlechtes tun. Wenn ihr dies versprecht, werde ich euer Leben schonen.» So entschied Momotaro.

«Wir wollen dir alle unsere Schätze geben», versprach der Oni-General und übergab alle seine Schätze Momotaro. Momotaro füllte mit den Schätzen einen Karren, und mit Hilfe des Hundes, des Affen, des Fasans, *enyara*, *enyara*, *enyara*⁴, ho-hopp, ho-hopp, machten sie sich auf den Heimweg zu Großvater und Großmutter.

Der alte Mann und die alte Frau waren überglücklich. Sie priesen Momotaro über alle Maßen. Der Kaiser hörte davon und gab Momotaro eine so hohe Belohnung, daß der alte Mann und die alte Frau ihrer Sorgen enthoben waren bis zum letzten Tage ihres Lebens.

I. Einführung

Das Märchen «Momotaro» ist eine der populärsten Erzählungen Japans, aber es hat nichts Analoges in der europäischen Tradition. «Momotaro» ist die in Kinder- und Schulbüchern am häufigsten reproduzierte Geschichte. Nicht nur die Erzählung, sondern auch das Lied «Momotaro» ist populär in Japan und wird von den Kindern Japans heiß geliebt.

In Japan sind Märchen, Sagen und Mythen untrennbar verwoben. Gleich andern japanischen Märchen hat «Momotaro» seine historische Entwicklung und fand seine gegenwärtige Form um die Mitte der Tokugawa-Periode (1800–1868), während welcher der Konfuzianismus die führende Ideologie war. Wahrscheinlich wurde die gegenwärtige Form von Momotaro unter dem Einfluß der konfuzianischen Ethik geprägt, speziell unter dem Gesichtspunkt: «Belohnung des Guten, Bestrafung des Bösen!», welcher klar aus dem Text leuchtet.

Daß das Märchen «Momotaro» unter der konfuzianischen Weltanschauung neu geprägt wurde, will nicht besagen, daß «Momotaro» heute gänzlich verschieden sei von der ursprünglichen Form. Die Tatsache, daß das Märchen durch viele Generationen hindurch sehr populär war, weist uns hin auf die das japanische Gemüt sehr anziehende

«ewige» Frische. Die Tatsache, daß dieses typisch japanische Märchen immer das japanische Gemüt anzog, beweist uns, daß es typisch japanische Elemente in sich schließt. Mit andern Worten: wir können dieses Märchen als einen Ausdruck japanischen Denkens und Sinnens bestimmen, welches ebenso ein allgemein menschliches Empfinden aussprechen kann.

Wir wissen genau, daß die Kinder, wenn sie Märchenerzählungen zuhören, sich stets mit dem Helden des Märchens, Prinz, Prinzessin usw., *identifizieren*, denn sie denken, fühlen, wollen, sehen sich selbst im Märchen, als ob sie die Hauptrolle personifizierten. Mit andern Worten, sie projizieren ihre innersten seelischen Vorgänge des Denkens, Fühlens, Wollens, Sehens in die Welt des Märchens, so kann das Märchen die ganzen inneren seelischen Prozesse, die im Kinde noch gänzlich im Bereiche des Unbewußten liegen, reflektieren.

Die Märchenwelt kennt keine Grenzen und erfaßt jederzeit die Kinder aller Erdteile; diese Tatsache erklärt und beweist, daß im Märchen die rein persönlichen Elemente wegfallen, so daß, psychologisch gesehen, einzig jene Bilder und Motive bleiben, welche einen allgemein gültigen Sinn verkörpern. In diesem Sinn kann das Märchen als Ausdruck des seelischen Prozesses des kollektiven Bereiches des Unbewußten bestimmt werden, welches sich in Prinzen und Prinzessinnen, Helden und Tiere, in einen Baum, in einen Fluß usw. hineinprojiziert.

Auf diesem Wege können wir das Märchen als Ausdruck des allen Menschen gemeinsamen menschlichen Gemütes bezeichnen.

Das Märchen als Ausdruck des allgemein menschlichen Empfindens bestimmt zu haben, ist eine der wichtigsten Beiträge des ausgezeichneten schweizerischen Begründers der Analytischen Psychologie Dr. med. Carl Gustav Jung (1875–1961).

Der Verfasser dieses Beitrages möchte an «Momotaro» die psychologische Folgerung, den psychologischen Prozeß im Lichte der Jungschen analytischen Psychologie aufzeigen.⁵

⁵ Seit der Renaissance hat die traditionelle europäische Schau des Allgemein-Menschlichen es dem Bewußtsein gleichgesetzt. Dies wurde von C. G. Jung, speziell durch sein Werk «Wort Assoziation Experiment» (C. G. Jung: Diagnostische Assoziationsstudien, I bis II, 1915) in Frage gestellt. Übereinstimmend zu Jung wirken im menschlichen Sein, oder besser in der wußten viel weiter ist als der Bereich des Bewußten.

⁴ Keigo Seki, ed. Robert I. Adams, Folktales of Japan, pp. 40–43. Rotledge und Kagan Paul, London, 1963.

II. Interpretation

Das Thema des Märchens «Momotaro» ist unmißverständlich klar und einfach:

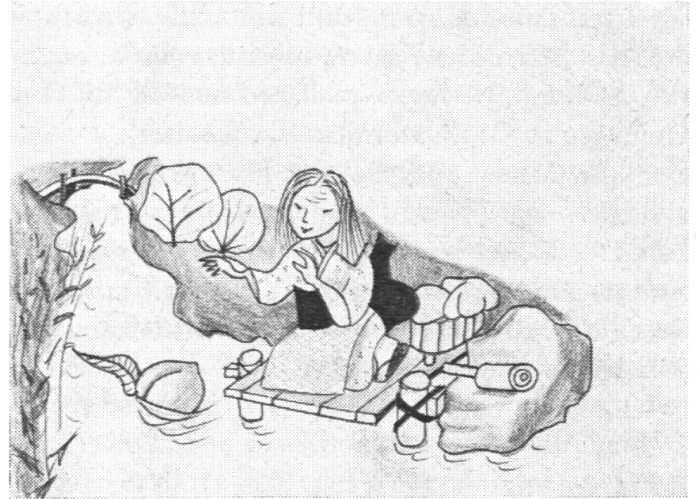
Momotaro, ein wunderbar aus einem Pfirsich geborenes Kind⁶, besiegt die Oni oder Ungeheuer mit Hilfe dreier Tiere, des Hundes, des Fasans, des Affen. Psychologisch gesehen repräsentieren die Onis, die Feinde Momotaros, das Dunkle, das Diabolische, verschlingende Kräfte, die den Helden im Inneren bedrohen, das heißt, in seinem seelischen Bereich des Unbewußten, und die drei Tiere versinnbildern die animalische instinktive Natur, welche dem Helden zu Hilfe kommt und welche die kraftvolle dynamische Lebensenergie des Helden darstellt, welche aufgerufen wird, um die Helden zu erretten. Der Sieg über die Oni und

und das Unbewußte, wobei der Bereich des Unbewußten viel weiter ist als der Bereich des Bewußten. Das Unbewußte ist die Wurzel und die Quelle des Bewußten, und das Unbewußte, wie wir in der folgenden Erklärung von «Momotaro» sehen werden, ist von doppelter Natur, oder besser, beruht auf einer entgegengesetzten Duplizität, sie ist gleichzeitig destruktiv, gefährlich, diabolisch und negativ sowohl als auch aufbauend, schöpferisch, positiv, lebensbejahend. Die zwei folgenden Punkte müssen hier festgehalten werden: 1. Das ist eine revolutionäre Schau, weil sie im Gegensatz zum europäischen Rationalismus, der einseitig die menschliche Vernunft als einzige Quelle gelten ließ, betont, daß die menschliche Seele nicht nur aus der rationalen, sondern aus der irrationalen Konstitution besteht und daß das menschliche Wesen nicht absolut losgelöst werden kann aus den beiden Bereichen des animalen und vegetativen Lebens, denn die irrationale Konstitution der menschlichen Seele kann in den Bereich des Unbewußten hineinwachsen, in den das animale und vegetative Leben mündet. – 2. Diese Schau umschließt die Tatsache, daß es neben den Vorgängen im Bewußtsein der menschlichen Seele auch Prozesse des Unbewußten gibt, und daß diese Inhalte des Unbewußten nur rekognosziert werden können, indem sie in andere Objekte hinein projiziert werden. Mit andern Worten: die Inhalte des Unbewußten bewußt werden zu lassen, um sie zu definieren, ist unmöglich, wenn sie nicht zuvor projiziert wurden. Auf diesem psychologischen Mechanismus basieren viele psychologische Tests, zum Beispiel Rorschach-Test, Szondi-Test, Finger-Malereien- und Zeichentest, Mosaik-Test, Sandspiele-Tests, Jungs Wort-Assoziations-test usw.

⁶ Vergleiche C. G. Jung (das Thema des sogenannten göttergleichen Kindes oder «divine child»): «Zur Psychologie des Kind-Arche-Typus» in C. G. Jung und E. Kerenyi «Einführung in das Wesen der Mythologie» (Amsterdam, Zürich, Leipzig 1941).

die Übergabe der Schätze bedeuten, daß es dem Helden gelingt, alle Schätze aus dem Unbewußten seines Seelenbereiches zu heben, zu aktualisieren, um sein Leben zu bereichern.

Um der Klarheit willen, wollen wir das Märchen unter vier Gesichtspunkten interpretieren.



1. Die wunderbare Geburt des göttergleichen Kindes

Mehr oder weniger ist es eine gemeinsame Erkenntnis, daß die Geburt eines Kindes nicht allein von des Menschen Wille abhängig ist. Das ist in Japan uralter Glaube, daß das Kind durch den Himmel gegeben oder geschenkt wird, als Ausdruck des TAO, oder der harmonischen und dynamischen Funktion der Natur selbst, und als solche steht sie über jeder menschlichen Kalkulation. Dies ist speziell ersichtlich bei dem alten Paar in «Momotaro».

Psychologisch gesehen verkörpert das alte Paar den alten routinemäßigen Weg des Lebens, das heißt, der alte Mann verkörpert den funktionsbedingten, uralten männlichen Weg, die Frau den funktionsbedingten, uralten weiblichen Weg, wobei beide die Erneuerung, Verjüngung notwendig haben.

Die Erneuerung des alten routinemäßigen Lebensweges ist oft sehr schwierig, teils weil die menschliche Natur mehr oder weniger zäh an den alten Gewohnheiten festhält, ein Sich-Festklammern an Routine, Gewohnheit, Lebenshaltung. Wir wissen aus vielen historischen Tatsachen, daß sich, wenn ein neuer Geist in eine Existenz einzieht, der alte traditionsgewohnte sich ihm verneinend entgegenseht, um ihn zu ersticken.

In der Geschichte Momotaro wird dieser gefähr-

liche kollektive Aspekt der traditionellen Werte, belastet mit der schrecklichen emotionalen Energie, dargestellt durch die Oni.

Diese alten Werte innerhalb der neuen Lebensform gegen ihren mächtigen Widerstand (dargestellt durch die Oni) zu überwinden und zu besiegen, das ist Momotaros Aufgabe, das heißt: das Wachsen des neuen Geistes.

So ist Momotaro das Symbol der Erneuerung des alten Paares, geschenkt auf unglaubliche, wunderbare Weise, welche über jeder menschlichen Kalkulation aus der tiefsten Quelle des innersten Lebensstromes, der eigenen Natur quillt, versinnbildet durch den Fluß.

Wie wir aus unserer Erfahrung wissen, kann der neue Geist nur Wurzel fassen, wenn die alte Tradition sozusagen ein Opfer darbringt.

Dieses finden wir im Symbol der alten Frau, der empfangenden Weiblichkeit, die am Ufer wäscht, dieser Akt des Waschens symbolisiert die Reinigung, nicht im objektiven, äußerlichen Sinne, sondern im subjektiven, privaten, innersten Bezirk, und als solche involviert sie das Prinzip der Selbstverleugnung, des Opfers des eigenen Ich.⁷

Der neue Geist des Lebensstromes wird aufgefangen durch das alte, empfangende weibliche Prinzip, alt, aber still funktionierend, als Ergebnis des Opfers der alten kollektiven Werte.

Aus einem Pfirsich geboren werden bedeutet, daß dieses Kind, als ein Geschenk der innersten Schätze, sehr klein ist, jedoch groß werden wird. Es ist also nicht ein gewöhnliches, menschliches Kind, sondern ein über der Natur stehendes, göttergleiches Kind. Der Pfirsich erinnert uns an seinen tiefen Symbolismus in China. Denn der Pfirsichbaum ist dort das Symbol der Unsterblichkeit wegen des Pfirsichbaumes, der im mythischen Garten der Hsi Wang Mu, der königlichen Dame des Westens, steht und nur alle dreitausend Jahre blüht und nur alle dreitausend Jahre die Früchte des ewigen Lebens trägt.

Diese Frucht war die heilige Speise der acht Taoistischen Unsterblichen.⁸ Der Pfirsich wird in China als die Frucht, aus der der «Gott des langen Lebens» geboren wurde, betrachtet.

Momotaro, geboren aus der mystischen Pfirsichfrucht, ist psychologisch betrachtet, der neue Geist, welcher aus den Tiefen der menschlichen Natur hervorbricht (dargestellt durch das heilige unsterbliche Symbol des Pfirsichs) und über dem Begriff des Bewußten steht, das heißt, aus dem Schoß des Unbewußten aufsteigend, ist er Ausdruck der lebendigen Natur selbst (symbolisiert durch die Tatsache, daß der Pfirsich auf dem Fluße schwimmt, das heißt, dem innersten Lebensstrom der lebendigen Natur).



2. Momotaros Aufbruch zum Kampf gegen die Oni Islands

Momotaro erbat sich von der alten Frau einige von Japans Nummer-one-kibi-dango (zerstoßener Reis und Hirsekuchen), und sie erfüllte seinen Wunsch. Weiter band ihm das alte Paar ein neues Tuch um das Haupt, Japanisch *hachimaki* genannt, bekleidete ihn mit einem neuen plissierten Rock, *hakama* genannt, schenkten ihm Schwert und Flagge, auf welcher stand: Japans Nummer Eins Momotaro.

Japans Nummer Eins kibi-dango oder Hirsekuchen gaben Momotaro, seiner Streitmacht, Hund, Fasan und Affe, die Kraft von tausend Männern. So war es weitverbreiteter Glaube in Japan, daß Reis Kraft spendet und daß «mochi», Reisklöße aus zerstoßenem Reis, ebenso Energie spendet, darum werden die «mochi» also manchmal «chikaramochi» = «kraftspendende Reisklöße» genannt. Beide, Reis und Hirse, wachsen Herbst für Herbst tausendfach aus dem einfachen Samenkorn, die Unterschiede sind zwischen zerstoßenem

⁷ I. E. Cirlot (Tr. by Jack Sage) «Dictionary of Symbols» (routledge and Kegan Paul, London 1962), pp. 1.

⁸ Lehner Ernst und Johanna «Volkskunde und Symbolik der Blumen, Pflanzen und Bäume», Trudore Publishing Co. N.Y. 1960, p. 31.

Reis- und Hirsekuchen nicht so klar, sie bedeuten in «Momotaro» einfach die geheimnisvolle Kraft des Reises als Hauptnahrungsmittel. *Chikaramochi*, *Mochi* wird gewöhnlich bei festlichen Anlässen zubereitet, Geburt, Hochzeit usw., so daß die alte Frau also durch die *kibi-dango*-Zubereitung dem Aufbruch Momotaros zu den Onis einen festlichen Charakter gibt.⁹

Andererseits symbolisieren Hirse als auch Reis, die sich aus einem einzigen Samenkorn tausendfach vermehren, nicht nur Fruchtbarkeit und Gedeihen. Aus diesem Grund wird an einigen Orten der Welt bei der Hochzeit dem Brautpaar Reis aufs Haupt gestreut, sondern beide versinnbildeten auch die energiegeladene Kraft, die sich tausendfach vervielfältigt.

Und weiter erinnert uns das Reiskorn an die wunderschöne Parabel Christi bei Johannes 12, 24 (Neues Testament), in welcher Jesus Christus das Volk über die Wichtigkeit des geistlichen Lebens, im Gegensatz zum irdisch gesinnten Leben unterrichtet. Das Weizenkorn, das in die Erde fällt und stirbt, bringt so viele neue Samenkörner hervor, in diesen wird das *sterbende Korn erneuert und transformiert*, es steht hier symbolhaft für die geistige Fruchtbarkeit und Produktivität. *Kibi-dango*-Nahrung versinnbildet also nicht nur die physische, verstärkte Kraft, sondern vielmehr die Vervielfältigung der geistigen Kraft.¹⁰

Das Haupt mit dem Tuch *hachi-maki* zu umschlingen, symbolisiert den festen Willen, hart zu arbeiten. Etymologisch heißt *hachi* Haupt, und *maki* umbinden, was also das Haupt bedecken soll, muß nicht notwendig ein Tuch sein, es heißt einfach mit etwas das Haupt bedecken: *kaburi-mono*, Ding, womit man das Haupt bedecken kann. Sowohl *hachi-maki* als auch *kaburi-mono* versinnbildeten die Beobachtung der religiösen Aktivität, wie wir bei den großen Festlichkeiten Hochzeit, Beerdigung, Reliquienverehrung beobachten.

Hachi-maki versinnbildet also die religiöse Beobachtung unsterblicher göttlicher Werte, auf der die alte und neue Tradition basieren. Momotaro

⁹ Kunio Yanagida, ed. *Minzoku-gaku-Ji-ten* (a Dictionary of Folklore, Tokyodo, Tokyo, 1951), pp. 363-5, 622-3.

¹⁰ «Hirsekuchen» symbolisiert eine weit größere Kraft, weil die roten Hirsestengel mit ihrer Farbe die gemüt- und gefühlsvolle Kraft versinnbildeten, also weit mehr als Reis- oder Weizenhalme.

erhält also die Zeichen des göttlichen unsterblichen Wertes, indem das alte Paar sein Haupt mit dem *hachi-maki*, das heißt, mit dem allgemeinen Zeichen für die Unsterblichkeit, bedeckt.

Das alte Paar gibt Momotaro ein *hakama*, ein plissiertes Kleid, das in Japan als Männertracht gilt. Sich mit dem *hakama* zu bekleiden, heißt also zur Beobachtung des religiösen Lebens fähig sein und erinnert ferner an den Brauch des *shichi-go-san* – Gala-Festtag der Drei-, Fünf- und Siebenjährigen.

Dieser Festtag, verbunden mit einem Reliquienfest, findet am 15. November statt und ist den 5-jährigen Knaben und den 3- und 7-jährigen Mädchen gewidmet. Interessanterweise bekommen die 5-jährigen Knaben an diesem Tage das *hakama* und werden darum *hakamagi* genannt, speziell im Tokyoter-Bezirk.¹¹ *Hakama*-bekleidet zu sein ist also ein Zeichen der Unabhängigkeit, und die 5-jährigen Knaben, gesegnet vom Schützer-Gott, behütet durch die Gesellschaft, werden am *hakama*-Tage also vollwertige Glieder dieser Gesellschaft. Psychologisch gesehen versinnbildet *hakama* das physische als auch das geistige Wachstum, die erwachende Männlichkeit als Kraftquelle unseres Helden Momotaro.

Momotaro ist in Übereinstimmung mit dem Märchen zwar noch ein Kind, doch durch die alten Leute mit *kibi-dango*, *hachi-maki* und *hakama* ausgestattet, ist er der viel zu schweren Aufgabe gewachsen und wird von der alten Tradition, die so notwendig der Erneuerung bedarf und nach Erneuerung sich sehnt, reich gesegnet.

Das alte Paar schenkt Momotaro Schwert und Flagge, auf welcher geschrieben steht: «Japans-Nummer-Eins-Momotaro».

Das Schwert wird in Japan als Seele des Kriegers bezeichnet. Es ist nicht nur das Symbol der Freiheit, der Kraft, der Gerechtigkeit, sondern auch der Verwundung, des Todes, der Ausrottung oder Ausradierung, physischer- als auch geistigerweise, das heißt, psychischer Entscheidungen, die sehr einschneidend sein können.

Es versinnbildet die Ausrottung und Überwindung des Dunklen, Diabolischen der Oni-Kräfte, in der gleichzeitig die geistige Umformung in den neuen, wachsenden Geist sich abspielt.

Als Antithese zu den Onis, versinnbildet das Schwert die Macht, die in den Onis verkörpert

¹¹ K. Yanagida, ed. *Minzoku-gaku* . . . , pp. 115-6, pp. 474, *ibid.* pp. 259-260.

dunklen Kräfte der diabolischen Welt siegreich zu schlagen, oder psychologisch gesehen, den Entschluß des bewußten Bereiches, oder die scharfsinnige, urteilsfähige Kraft des Bewußtseins gegenüber dem dunkeln undifferenzierten, gefährlichen, starken Bereich des Unbewußten. Die Flagge, auf der steht: «Japans Nummer Eins Momotaro», verkörpert Momotaro in seinem Wachsen über sich selbst hinaus, denn die Flagge ist erhöht über die normale Höhe und repräsentiert als solche den festen Willen des Helden, unter allen Umständen die geistige Bestimmung seiner hohen Aufgabe hochzuhalten. Also Zeichen des Sieges sowohl als auch Zeichen der Selbstbehauptung. So setzte also Momotaro, ausgerüstet durch *kibi-dango*, *hachi-maki*, *hakama*, *Schwert* und *Flagge*, welche ihn selbst bezeichnet, seinen Fuß auf Islands Erde. Bezeichnenderweise sind in Momotaro also der Geist der alten und der neuen Tradition auf eine seltene positive und harmonische Art zum gemeinsamen Werk verwoben.

3. Die drei Tiere, Hund, Fasan, Affe

Als Momotaro seinen Weg dahinzog, kamen zu ihm die dunkeln, isolierten tiefen Kräfte des Unbewußten Bereiches, verkörpert zuerst durch den Hund, dann im Fasan, schließlich im Affen, die alle seine Gefolgsleute wurden. Diese Tiere, überflüssig zu sagen, verkörpern die natürlichen, instinktiven Lebenskräfte, die im Unbewußten Bereich wirken (oder letztlich nicht die menschliche Erhebung im Bereich des Bewußten, und die dem Helden nun beistehen im Kampf mit den dunkeln, gefährlichen diabolischen Kräften des Bereiches des Unbewußten, verkörpert in den Onis. Diese Tiere bekamen nun ebenfalls *kibi-dango*, die Nahrung der riesigen Kraft. Wie oft erleben wir, daß in einer großen unerwarteten Gefahr oder Situation unser Instinkt so rasch und präzise reagiert, daß es uns dadurch überraschend gelingt, der Situation Herr zu werden.

Im Momotaro nun, angesichts der schwierigen und gefährlichen Situation, werden die animalischen als auch die vegetativen Kräfte mobilisiert (versinnbildet durch *kibi-dango*) zur siegreichen Bekämpfung der Oni Islands.

Das erste Tier, das Momotaro erreicht, ist der Hund. Der Hund ist dem Menschen als Haustier sehr verbunden, in andern Worten, er steht hier als Vertreter der menschlichen, instinktiven Psy-

che, welche als solche dem Helden verfügbar ist. Der Hund ist das Emblem der Treue, so daß der durch den Hund dargestellte Instinkt, die Treue, die Gewissenhaftigkeit, markiert, das heißt, etwas unter der Kontrolle des menschlichen Willen Stehendes.

Der Fasan, als nächstes Tier, ist gleich dem Hahn das Symbol des Lichtes, das Sonne-Symbol, allegorisches Tier für Licht oder Tag. Es interpretiert sowohl das Intuitive als auch das Intellektuelle der animalischen Natur. Als Vogel charakterisiert der Fasan das Flatterhafte, Unkontrollierbare, Kapriziöse, Kennzeichen des animalischen Instinktes. Die instinktive Natur der Seele ist im Helden weniger erziehbar, verfügbar und kontrollierbar.

Schließlich erscheint der Affe.

Der Affe, sehr ähnlich dem menschlichen Wesen, repräsentiert den instinktiven Aspekt der natürlichen Weisheit, welcher sehr hart zu erobern ist und weniger verfügbar ist als die beiden andern vorausgehenden Aspekte.

In Japan werden die drei Tiere als Boten der Götter verehrt, als solche sind sie sozusagen Vermittler zwischen Göttern und Menschen, zwischen der Erde und dem Reich über der Erde. Und weil die Onis nicht von dieser, sondern von einer andern Welt sind, sind diese Tiere sehr wertvolle, ja notwendige Helfer bei der Erfüllung der schweren Aufgabe des Helden.

Wir können weiter sagen, daß diese andere Welt bezeichnet wird mit «Island», weil die Bewohner dieses Islands lebend getrennt sind von unserer Welt durch das große Meer des Unbewußten Bereiches, denn ein «Island» bezeichnet die Isolation, Einsamkeit, Tod.

Es muß gesagt werden, daß die Sphäre des sogenannten Instinktiven sehr weit gefaßt wird, sie steht nicht nur in Beziehung zur menschlichen Welt, sondern auch zu den geistigen Werten, so gut als auch zu dem dunkeln diabolischen Bereich des Unbewußten, obwohl wir oft genug den geistigen wie auch den menschlichen Wert des Instinktes übersehen und ungebührlich negieren oder verdrängen.

Diese Verneinung, Verdrängung ist der gänzlich unlebendige, getrennte Teil der Seele, in welchem eine Menge Energie und Formen aufgespeichert wird, also der dunkle, diabolische, schreckliche Inhalt des Unbewußten Bereiches, welcher in diesem Märchen von den Onis Islands verkörpert wird.

Die Aufgabe des Helden besteht also nicht in der Flucht vor diesem Dunkeln, sondern in der *Überwindung* dieses gefährlichen, diabolischen, energiegeladenen Bereiches des Unbewußten im humanen, moralischen Bereich des Bewußten.



4. Momotaro besiegt die Onis

Oni repräsentiert eine wilde, kraftvolle Gottheit, welche niedergehalten wird durch die Kraft des schützenden Gottes. Und dieses Thema, Sieg über die wilden, ungeheuerlichen Onis durch den schützenden Gott, ist der wichtigste Context der japanischen Spiele, speziell jener, welcher den Reliquienschrein-Göttern gewidmet sind. So können wir hier nicht den theologischen Dualismus zwischen Gott und Teufel, wie in der westlichen Tradition, sehen.

Zwischen den Göttern und den Onis ist eine gewisse Kontinuität, denn die Onis sind ein Teil der Götterwelt. In diesem Zusammenhang einige Sprichwörter zu zitieren, wird klärend wirken.¹²

Eines dieser Sprichwörter heißt: «Wo immer ein Gott mich verläßt, wird ein Gott mich auch erheben.» Im gleichen Sinne: «Des Glückes Rad dreht sich immerfort.» Im Japanischen ist also Gott nicht absolut. Ein anderes Wort meint: «Kein Gott wird uns eine Sache schenken, es sei denn, daß wir ihn berühren.» Im gleichen Sinn: «Laßt schlafende Hunde liegen.» Ein anderes: «Nur im Leid erinnert man sich an Gott.» Im gleichen Sinne: «Gefahr vorüber, Gott schon vergessen!»

Diese Sprichwörter sagen uns, daß die Japaner einen ausgesprochenen Sinn für die Zusammenhänge zwischen Göttern, Menschen und Onis haben. So wird zum Beispiel eine Person für verbrecherische, böse, unbarmherzige Taten als Oni verleumdet, die gleiche Person aber für ihre guten Werke gepriesen als von den Göttern geliebt. Es ist also eine allgemeine japanische Gewohnheit, *oni* und *komi* (= japanischer Ausdruck für Gott) gegeneinander auszuspielen, zum Beispiel *oni-gami* meint eher *kami*, den Hüter-Gott, hingegen im Sinne des oni hat er als zweites Gesicht das der schrecklichen, wilden Gottheit. In andern Worten: Was in die Begriffe *oni* oder *kami* hineinprojiziert wird, ist weithin losgelöst von der dunkeln, gefährlichen, zerstörenden, schrecklichen Kraft und ist überstrahlt von der barmherzigen, mitleidenden, aufbauenden, hilfreichen Natur des Bereiches des Unbewußten.

Hier müssen wir festhalten, daß das Unbewußte zwei verschiedene Seiten hat, die eine ist dynamisch und voller Energie, die andere Seite wendet sich uns zu und ist stark abhängig von unserer bewußten Geisteshaltung.

Die Waffen versinnbilden die Fähigkeit, die dunkeln gefährlichen Mächte in sich zu sublimieren und zu vergeistigen. Die Mächte der Dunkelheit also werden überwunden durch das Schwert, das heißt, durch die urteilsfähigen, scharfsinnigen Kräfte des Bewußtseins, ebenso auch durch den Speer, das heißt durch die den hinterhältigen, undifferenzierten Bereich des Unbewußten durchdringende Fähigkeit der Intuition.

Beide, die Kraft der bewußten Sphäre und die durchdringende Kraft der Intuition, sind harmonisch funktionierend mit den verschiedenen Natursphären, der geistigen, animalischen, vegetativen, und die kostbaren Inhalte beider Bereiche des Bewußten wie des Unbewußten, gepaart mit reicher Energie, werden erfolgreich vom Helden befreit. Damit wird die alte menschliche Tradition verjüngt und bereichert.¹³

¹³ Wir bemerkten, daß das Märchen «Momotaro» mit der Erzählung endete, daß der Held reich mit Schätzen beladen zu seinen alten Eltern zurückkehrte, um ihnen diese Schätze zu überreichen, ebenso wurde er reich vom Herrscher des Landes belohnt, womit er den Eltern einen sorgenlosen Lebensabend schenken konnte. Dieser Schluß ist überflüssig, wurde später hinzugefügt, beeinflusst durch eine wichtige Lehre des Konfuzianismus, jener der kindlichen Pietät und Loyalität gegenüber den Eltern.

¹² K. Yanagida, ed. *Minzoku-gaju* . . . , pp. 81-2.