




FELIX



**Japanisches Nō-Theater
Ensemble der Umewaka
Kennōkai Foundation**

Sonntag
01. September 2019
20:00

Kölner Philharmonie

FELIX
20
19



Zwischen Traum und Wirklichkeit

Japanisches Nō-Theater

**Ensemble der Umewaka
Kennōkai Foundation
Umewaka Manzaburō III** LEITUNG

Sonntag
1. September 2019
20:00

Pause gegen 21:10
Ende gegen 22:30

Gastspiel im Rahmen der Europa-Tournee
des Ensembles (Zürich-Basel-Köln-Berlin)
anlässlich des 50. Gründungsjubiläums des
Japanischen Kulturinstituts Köln/The Japan Foundation

KölnMusik gemeinsam mit The Japan Foundation

Gefördert durch das Kuratorium KölnMusik e. V.

Mit besonderer Unterstützung von JT International Germany

JAPANFOUNDATION



JAPANISCHES
KULTURINSTITUT
KÖLN 1969-2019





GRUSSWORT

Als öffentliche japanische Kulturorganisation hat The Japan Foundation die Aufgabe, mit Projekten des internationalen Austauschs das gegenseitige Verständnis und die Freundschaft zwischen Japan und den Ländern der Welt zu pflegen und zu vertiefen. In Deutschland haben wir dazu seit vielen Jahren immer wieder auch mit der Kölner Philharmonie (KölnMusik GmbH) zusammenarbeiten dürfen. Schon 1989 konnte das Japanische Kulturinstitut Köln, die Deutschland-Vertretung der Japan Foundation, mit einem Konzert des kaiserlichen *Gagaku*-Orchesters (*Kunaichō Gakubu*) aus Tokyo in der Kölner Philharmonie sein 20-jähriges Bestehen feiern. Vier Jahre später, im Herbst 1993, startete das Nō-Ensemble der Umewaka Kennōkai seine vom Japanischen Kulturinstitut organisierte Deutschland-Tournee mit einer Aufführung an gleicher Stelle. Der große Erfolg ließ sich dank der freundlichen Kooperation der KölnMusik GmbH beim Gastspiel im Jahre 2005 wiederholen. Weitere Höhepunkte der Zusammenarbeit waren Konzerte des buddhistischen Ensembles Kashōken (2002) sowie eines *Sujōruri*-Musikerensembles der Bunraku Kyōkai Osaka (2003) und 2009 die Festveranstaltung zum 40. Gründungsjubiläum des Japanischen Kulturinstituts mit einer Aufführung des Ensemble Yūsei unter der Leitung von Hosokawa Toshio. Nun feiert das Japanische Kulturinstitut Köln 2019 sein 50. Gründungsjubiläum, eine gute Gelegenheit, um auf die lang-

jährige Tätigkeit im deutschsprachigen Raum zurückzuschauen und die zukünftigen Aktivitäten neu in den Blick zu nehmen. So hat sich die Japan Foundation dazu entschlossen, erneut die Organisation einer Europa-Tournee der Umewaka Kennōkai zu übernehmen. Und es freut mich sehr, dass auch wieder eine Nō-Aufführung in der Kölner Philharmonie stattfinden kann. Die hochverfeinerte Bühnenkunst des Nō wurde in Japan durch ein Kulturschutzgesetz zum geschichtlich und künstlerisch »wichtigen immateriellen Kulturgut« des Landes erklärt. 2008 sorgte die Aufnahme in die UNESCO-Liste des »Immateriellen Kulturerbes der Menschheit« auch weltweit für Anerkennung. Auf seiner diesjährigen Gastspielreise präsentiert das Umewaka-Ensemble auf einer authentischen Nō-Bühne (aus dem Besitz des Japanischen Kulturinstituts Köln) und mit deutschen Übertiteln drei typische Repertoirestücke unterschiedlichen Charakters. Ich danke der KölnMusik GmbH für die wieder gute Zusammenarbeit bei diesem Projekt und hoffe, dass die Aufführung beim Kölner Publikum auf großes Interesse stößt und inspirierende künstlerische Erfahrungen, vor allem viel Freude und gute Unterhaltung vermitteln kann.



Hiroyasu Ando
Präsident der Japan Foundation

PROGRAMM

Einführung von Heinz-Dieter Reese

Shōjō – Midare: Sō no mai (Shōjō – der Geist des Reisweins, Midare-Tanz mit zwei Darstellern)

Kultisches Nō-Tanzspiel

Shite-Hauptspieler als Shōjō I: **Hasegawa Haruhiko**

Tsure-Begleitspieler als Shōjō II: **Umewaka Yasushi**

Waki-Nebenspieler als Kōfū: **Yasuda Noboru**

Fue-Flöte: **Onodera Ryūichi**

Kotsuzumi-Schultertrommel: **Hisada Shun'ichirō**

Ōtsuzumi-Hüfttrommel: **Ōkura Eitarō**

Taiko-Fasstrommel: **Ōkawa Noriyoshi**

Bühnenwarte: **Umewaka Masaharu, Nakamura Hiroshi**

Chor: **Umewaka Manzaburō III, Itō Yoshiaki, Hatta Tatsuya, Yamanaka Gashō, Umewaka Norinaga, Komuro Tomoya, Umewaka Hisaki, Aoki Ken'ichi**

Kaminari (Der Donnergott)

Burleskes Kyōgen-Intermezzo

Shite-Hauptdarsteller als Donnergott: **Okutsu Kentarō**

Ado-Nebenspieler als Heiler: **Okutsu Ken'ichirō**

– Pause –

Koi no omoni (Die Last der Liebe)

Dramatisches Nō-Spiel

Shite-Hauptspieler im 1. Teil als Gärtner aus Yamashina:

Katō Shingo

Shite-Hauptdarsteller im 2. Teil als Totengeist des

Gärtners: ***Umewaka Manzaburō III***

Tsure-Begleitspieler als Hofdame: ***Umewaka Norika***

Waki-Nebendarsteller als Hofbeamter: ***Yasuda Noboru***

Ai-Zwischenspieler als Diener: ***Okutsu Kentarō***

Fue-Flöte: ***Onodera Ryūichi***

Kotsuzumi-Schultertrommel: ***Hisada Shun'ichirō***

Ōtsuzumi-Hüfttrommel: ***Ōkura Eitarō***

Taiko-Fasstrommel: ***Ōkawa Noriyoshi***

Bühnenwarte: ***Umewaka Masaharu, Yamanaka Gashō***

Chor: ***Itō Yoshiaki, Nakamura Hiroshi, Hatta Tatsuya,***

Umewaka Yasushi, Hasegawa Haruhiko, Umewaka

Norinaga, Komuro Tomoya, Aoki Ken'ichi

ZUR AUFFÜHRUNG

Zwischen Traum und Wirklichkeit

Japans klassisches Nō-Theater

Geschichte

Unter den traditionellen japanischen Theaterformen erscheint Nō als die fremdartigste, gleichwohl faszinierendste Spielart. Sie entstand vor mehr als 600 Jahren aus epischen Vortragskünsten, volkstümlichen Farcen und kultischen Tanzspielen und wurde bereits in der ersten Hälfte des 15. Jahrhunderts von Zeami Motokiyo (1364–1443), Japan großem Schauspieler, Dichter, Sänger und Theoretiker, zu einer höchst verfeinerten »Kunst« der Darstellung entwickelt. Lange Zeit stand Nō unter dem Patronat des Samurai-Schwertadels. Dessen zen-buddhistisch begründete geistige Strenge und ästhetische Orientierung haben den Stil der Darbietungen nachhaltig geprägt. Während der Edo-Zeit (1603–1867) avancierte Nō sogar zu einer offiziellen »Zeremonialkunst«, die man weitgehend exklusiv am Hofe des Shōgun und in den Residenzen der lokalen Samurai-Fürsten darbot.



Erst nach dem Ende des Feudalismus in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ist Nō in Japan einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich geworden. Eine an überlieferten Werten orientierte Bildungsschicht übernahm die Trägerschaft dieses nun als »klassisch« apostrophierten Theaters und sorgte dafür, dass das hohe künstlerische Niveau der Darbietungen der fünf hauptsächlichen Nō-Schulen bis auf den heutigen Tag bewahrt blieb. Neben einem Staatlichen Nō-Theater in Tokyo gibt es heute rund vierzig feste Nō-Bühnen in Japan, die von den Ensembles dieser Schulen regelmäßig bespielt werden.

Merkmale der Nō-Darstellung


Nō präsentiert sich als eine komplexe Bühnenkunst, in der Schauspiel und Tanz, dramatische und epische Dichtung und Poesie, Gesang und Instrumentalspiel zu einer vollkommenen Synthese verschmelzen. Das Wort »Nō« bedeutet soviel wie »Fertigkeit, Können«. Und in der Tat beruht alles bei dieser Bühnenkunst auf Fertigkeiten. Nichts geschieht zufällig oder aus dem Stegreif. Vielmehr hat jedes Darstellungsmittel seine genau festgelegte Funktion und Ausdrucksbedeutung, ist eingeplant in eine präzise Dramaturgie.

Kennzeichnend für Nō ist ein außerordentlich hohes Maß an Formalität, Stilisierung und Abstraktheit der Darstellung, die



Schriftzeichen für »Nō«

vieles lediglich subtil andeutet, fast alles der Vorstellungskraft des Zuschauers überlässt. Die ausschließlich männlichen Schauspieler übernehmen typische Rollenfächer: der »Hauptspieler« (*Shite*) wird mit dem »Nebenspieler« (*Waki*) konfrontiert. Beiden können noch jeweils ein oder mehrere »Begleitspieler« (*Tsure* oder *Wakizure*) zugeordnet sein. Einfache Figuren aus dem Volk werden von den Schauspielern des *Kyōgen*, des burlesken Pendants zum ernstesten *Nō*-Spiel, übernommen. Sie haben in den häufig zweiteiligen *Nō*-Spielen die Pause zwischen den beiden Teilen zu überbrücken (*Ai*). Hinzu kommt ein 6- bis 8-köpfiger Chor (*Jiutai*), der an der rechten Bühnenseite sitzt. Er hat keine eigenständige Rolle (wie im antiken griechischen Drama), sondern gibt nur einen epischen Kommentar zum Bühnengeschehen und



übernimmt viel häufiger die Rede des Hauptspielers (seltener auch des Nebenspielers), wenn dieser sich auf eine gleichzeitige schauspielerisch-tänzerische Darbietung zu konzentrieren hat.

Sorgfältig ausgesucht sind die Kostüme der Schauspieler. Aus kostbaren Stoffen gefertigt, stellen sie kunsthandwerkliche Meisterwerke von großer Pracht und Schönheit dar, die in den Schauspielerfamilien zum Teil über mehrere Jahrhunderte im Gebrauch sind. Ihr Stil lässt sich weder einer konkreten Epoche zuordnen, noch entspricht er überhaupt einer realistischen Art sich zu kleiden. Auch Figuren von sozial niederem Rang werden niemals ärmlich oder abgerissen dargestellt, sondern treten stets kostbar gekleidet auf, was den Vorrang des ästhetischen Aspekts in der Nō-Darstellung betont.

Nō wird häufig als »Maskentheater« bezeichnet. In der Tat tragen die Protagonisten der Spiele eine Maske, allerdings nur diese und auch nur dann, wenn sie in der Rolle weiblicher Figuren oder als Götter, Geister und Dämonen auftreten, die die männlichen Schauspieler mit ihrer natürlichen Physiognomie nicht gut darstellen können. Es handelt sich dabei um Gesichtsmasken aus dem leichten Holz des *Hinoki*-Baums (jap. Zypresse), die erst kurz vor dem Auftritt im *Kagami-no-ma* (»Spiegelzimmer«) angelegt werden. Vor einem Spiegel sitzend versenkt sich der Darsteller in




Nō-Darsteller



sein Spiegelbild mit der Maske. Er vollzieht dabei weniger eine äußerliche, als eine psychologische Verwandlung. Die Maske selbst bleibt in der Regel als flach vor das Gesicht des Schauspielers gebundener Fremdkörper erkennbar. Sie ist so gearbeitet, dass sie einen möglichst neutralen Gesichtsausdruck hat, in dem jedoch das Wesen der Figur, für die sie steht, ihre »Urpersönlichkeit«, kondensiert ist. Der Darsteller ist bei seinem Spiel herausgefordert, durch fein abgestimmte Kopfbewegungen wie auch durch die Ausnutzung von Licht und Schatten das Potential der an sich starren Gesichtszüge auszuschöpfen und so verschiedenste Emotionen erfahrbar werden zu lassen.


Das Spiel der Akteure im Nō findet auf einer speziellen Bühne mit Auftrittssteg (*Hashigakari*) und nur wenigen, symbolischen Requisiten statt und beschränkt sich auf sehr sparsame Gesten und Aktionen. Auch der Tanz, der in vielen Nō-Spielen einen Kulminationspunkt der Handlung markiert, ist auf äußerst stilisierte Gesten und wenige Grundschritte in zeitlupenhaft langsamem Tempo reduziert. Ziel dieser Darstellungsweise ist es, das reale Raum- und Zeitempfinden immer wieder zu durchbrechen und aufzuheben.

Grundlage der Schauspielkunst des Nō ist eine besondere Körperhaltung (*Kamae*), bei der sich der Darsteller in einen schwebenden Gleichgewichtszustand zu versetzen versucht.



Alle Konzentration ist auf die Hüfte gerichtet, die zum Dreh- und Angelpunkt aller Bewegungen wird. So entsteht Bühnenpräsenz, die den dargestellten Figuren die notwendige Aufmerksamkeit sichert. Bei der Fortbewegung (*Hakobi*) muss dieser Gleichgewichtszustand beibehalten werden. Das gelingt dadurch, dass die Schritte, anders als beim alltäglichen Schreiten, so aufeinander folgen, als würden die Füße auf einer Linie vorwärts gezogen und zugleich von einem Gewicht zurückgehalten. So entsteht der für Nō typische schlurfende Gang (*Suriashi*), bei dem die Fußsohlen ihre Bodenhaftung nicht verlieren. Dieser Technik liegt aber auch das Bestreben zugrunde, den psychologischen Ausdruck der Darstellung in eine ästhetische Form zu gießen. Nicht umsonst bezeichnet man diese Art der Fortbewegung im Nō häufig auch als einen »Tanz des Gehens«. Wenn der Schauspieler auf der Bühne wortlos einen Kreis ausschreitet, vermag er allein durch den Rhythmus seiner Bewegungen Ausdruck zu vermitteln. Ein Schritt vorwärts kann große Freude andeuten, ein Schritt zurück mag genügen um anzuzeigen, dass die dargestellte Figur von tiefem Gram gepeinigt wird. In diesem Sinne bildet die Hakobi-Technik ein substanzielles Darstellungsmittel des Nō-Spiels.


Monomane, die aufs Wesentliche abzielende Mimesis, und *Yūgen*, die Offenlegung verborgener Wahrheiten – das sind



Schlüsselbegriffe, mit denen schon Zeami im 15. Jahrhundert die Kunst des Nō zu erläutern suchte. Die Bühne soll nicht eine naturalistische Nachahmung der äußeren, alltäglichen Wirklichkeit zeigen, die nach buddhistischer Auffassung bloß Schein ist, sondern das innere Wesen der Dinge vermitteln, das durch die Unwirklichkeit und Abstraktheit der Darstellung suggestiv erfahrbar wird.

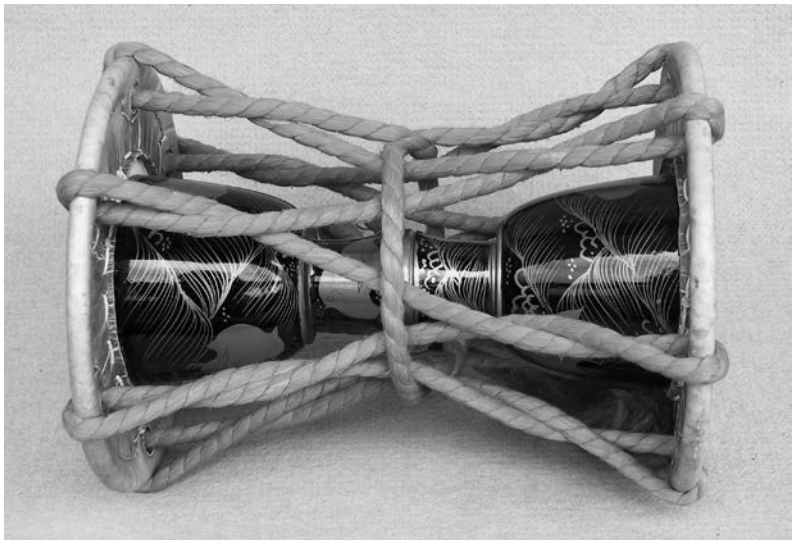
Musik

Zu der surrealen Atmosphäre einer Nō-Aufführung trägt auch die eigentümliche Musik bei, mit der die dargebotenen Stücke über weite Passagen »vertont« sind. Der Ablauf wird durch die Dialoge, Rezitationen und Gesänge der Schauspieler und des Chores gegliedert. Hinzu kommt ein kleines Instrumentalensemble, das für das Publikum sichtbar mit auf der Bühne sitzt. Es besteht aus einer Querflöte, zwei Sanduhrtrommeln sowie einer flachen Fasstrommel. Die Querflöte (*Nōkan* oder *Fue*) vermag eine ganze Palette sehr unterschiedlicher Klangfarben zu erzeugen: ausgesprochen schrille, spitze, aber auch sehr weiche von großer Expressivität. Ihr Spiel ist weniger auf eine »Melodie« im herkömmlichen Sinne ausgerichtet, sondern konzentriert sich auf die Gestaltung von Klangfarbenlinien, die die Szene vielfältig kolorieren.



Das klangfarbliche Moment dominiert auch beim Spiel der Sanduhrtrommeln. Die größere *Ōtsuzumi* (Hüfttrommel) fällt durch ihren hellen, harten Klang auf, der durch sehr straffe Spannung der Schnüre und durch Trocknung der Felle noch kurz vor der Aufführung erreicht wird. Bei der kleineren *Kotsuzumi* (Schultertrommel) sind die Felle relativ lose gespannt, so dass ein vergleichsweise dumpfer, weicher Klang entsteht, der sich zudem in der Tonhöhe verändern lässt. Die Fasstrommel *Taiko* wird mit zwei dicken Schlägeln gespielt und trägt mit ihrem kräftigen Ton zusätzliche dramatische Akzente bei.


Charakteristisch für die Trommelmusik des Nō-Theaters sind die beim ersten Hören befremdlichen Rufe der Spieler (*Kakegoe*), die nicht mit dem Gesang von Schauspieler und Chor verwechselt werden dürfen. Dabei wird eine begrenzte Anzahl in ihrer Funktion genau bestimmter Silben verwendet, die synkopierend zwischen die Trommelschläge eingeworfen werden. Sie dienen nicht nur der rhythmischen Stabilisierung und Koordinierung des oftmals in langsamstem Tempo ablaufenden Spiels, sondern sollen auch, möglicherweise inspiriert von der Praxis heftiger Lautäußerungen bei zen-buddhistischen Meditationsübungen, die geistige Konzentration befördern. Im Klangbild der Nō-Musik bilden diese *Kakegoe* einen unverzichtbaren Bestandteil. Sie sorgen für besondere



*Ôtsuzumi (gr. Sanduhrtrommel oder Hüfttrommel,
Musikinstrument des begleitenden Hayashi-Ensembles,
Besitz des Japanischen Kulturinstituts Köln*


ästhetische und expressive Qualitäten mit nicht selten geradezu hypnotischer Wirkung.

Die vokale Seite einer Nō-Aufführung wird durch den *Utai*-Gesang der Darsteller und des Jiutai-Chores geprägt. Man unterscheidet zwischen Deklamation und Rezitation oder Gesang. Mit Deklamation ist eine vor allem in Dialogen gebräuchliche ausgeprägt stilisierte Sprechweise gemeint, die sich rollentypischer Intonationsmodelle bedient. Bei dem mehr als Gesang zu bezeichnenden Stimmeinsatz unterscheidet man zwischen einer »starken Singweise« (*Tsuyogin*) und



einer »schwachen, geschmeidigen Singweise« (*Yowagin*). Beide basieren theoretisch auf verschiedenen Tonsystemen. *Tsuyogin* überschreitet kaum den Rahmen einer großen Terz. Die kraftvoll gepresste Singweise charakterisiert zumeist eine Krieger-Figur. Die Singweise *Yowagin* entfaltet sich in einem weiter gespannten Tonraum, der durch zwei Quartintervalle strukturiert wird. Die Stimmgebung ist fließend und charakterisiert zumeist weibliche Figuren oder steht allgemein für einen gefühlvollen Ausdruck. Zu berücksichtigen ist dabei, dass die männlichen Schauspieler-Sänger des Nō auch bei der Darstellung weiblicher Figuren ihr tiefes Stimmregister beibehalten, also nicht falsettieren.

Gesang wird im Nō-Theater nicht für jedes Stück neu komponiert. Man bedient sich vielmehr vorgeprägter Intonationsmodelle, die arrangiert und dem jeweiligen Text angepasst werden. In der Aufführungspraxis wichtig ist die konkrete Ausfüllung dieser oft einfach strukturierten Modelle durch ornamentale Intonationsveränderungen, durch differenzierten Einsatz von Vibrato- und Tremolo-Techniken sowie der Klangfarbe. Hieraus ergeben sich nicht nur Nuancierungen des Textausdrucks, sondern allgemein auch interpretative und stilbildende Unterschiede der einzelnen Nō-Schulen. *Utai*-Gesang versteht sich nicht als »schönes Singen« (Belcanto), sondern stets als musikalisch intonierte Sprache



und soll die in den Texten angelegten Energien und Bedeutungen wirkungsvoll vermitteln. Dabei ist eine durchweg maskuline, kehlige Stimmgebung kennzeichnend, die in Japan auch mit *unaru* (»brummen«) bezeichnet wird. *Utai* mag beim ersten Hören »monoton« erscheinen, doch bei näherem Hinhören erwächst aus der selbstgewählten Beschränkung der Mittel gleichwohl eine Suggestivkraft, die schon subtilste Klangveränderungen zum bedeutungsvollen Ereignis werden lässt.


Nō-Musik hat ihr unverwechselbares Idiom über die Jahrhunderte offensichtlich weitgehend unverändert bewahrt und in der Neuzeit selbst dem massiven westlichen Einfluss widerstanden. Der *Utai*-Gesang wie auch das eigentümliche Flöten- und Trommelspiel haben mit ihrem Beharren auf einer gleichsam »historischen Aufführungspraxis« und auf dem Nō-spezifischen »Originalklang« mittlerweile ihrerseits zahlreiche zeitgenössische Komponisten in und außerhalb Japans fasziniert und zu kreativen Adaptionen inspiriert (z.B. Hosokawa Toshio, Peter Eötvös, Ondřej Adámek u.a.).




Stückerepertoire

Die Stücke, die auf der Nō-Bühne gespielt werden, sind fast sämtlich im 15. und 16. Jahrhundert entstanden und basieren zumeist auf Mythen und Legenden oder auch bekannten historischen Ereignissen. Häufig steht dabei die Begegnung mit dem Jenseits im Mittelpunkt, mit Totenseelen und Rachegeistern, die in exorzistischen Ritualen und kultischen Gedenkfeiern befriedet und erlöst werden müssen. Nicht die Fabel als solche ist dabei von Interesse. Eine schaubare und sinnfällige »Handlung« erwartet man beim Nō vergebens. Die Bühnendarstellung konzentriert sich vielmehr auf einzelne, herausgelöste Situationen und auf die Schilderung von Seelenzuständen, die sich oftmals als psychische Grenzsituationen von Menschen erweisen, oder auch auf lange Erzählungen von Geschehnissen aus ferner Vergangenheit. Dabei wird eine in den zentralen Passagen literarisch äußerst kunstvolle Sprache verwendet, die mit vielen Anspielungen und wörtlichen Zitaten aus der klassischen Poesie durchsetzt ist. In vielen Fällen kommen die dargestellten Ereignisse wie auch die szenische Atmosphäre nur in dieser gesprochenen und gesungenen Sprache zum Ausdruck.

Man teilt das Repertoire der Stücke traditionell in fünf große Kategorien ein. Aus ihnen stellte man in früheren Jahrhunderten ein fünfteiliges Nō-Programm (*Gobandate*) zusammen.



Auf ein »Götter-Nō« zu Beginn, das den glückverheißenden Auftritt einer Gottheit in Szene setzt, folgte als »Zweitspiel« ein Stück aus der Kategorie *Shuramono* (»Höllens-Spiele«), bei der der Totengeist eines bekannten Helden der japanischen Geschichte im Mittelpunkt steht. Im Kampf frühzeitig aus dem Leben geschieden, irrt er unerlöst und ruhelos in Zwischenwelten umher. Die »Drittspiele« werden auch *Kazuramono* (»Perücken-Spiele«) genannt, da der männliche Schauspieler in der Rolle einer Frau auftritt und dabei eine charakteristische Perücke trägt. Frauenfiguren stehen ebenfalls im Mittelpunkt der »Viertspiele«, in denen aber der dramatische Charakter der Stücke das verbindende Kriterium ist und häufig das Motiv des Grolls und der übersteigerten, in Wahnsinn endenden Leidenschaft zur Darstellung kommt. Zu dieser Gruppe zählt auch *Koi no omoni* (Die Last der Liebe), das beim Gastspiel heute Abend im zweiten Teil der Aufführung zu erleben ist. Die »Fünftspiele« schließen das Programm mit einer schnellen, wirkungsvollen Darbietung ab, in der meist bedrohliche Dämonen und andere nicht-menschliche Fabelwesen in Erscheinung treten, schließlich jedoch durch die Macht der Religion besänftigt werden können. Das Fünfspiel *Shōjō* (Der Geist des Reisweins), mit dem die Ume-waka Kennōkai heute Abend ihre Aufführung beginnt, bildet eine Ausnahme, insofern in diesem Stück in Form eines kul-



tischen Tanzstücks ein »guter« Geist gefeiert wird, der den Menschen Glück und Segen bringt.

In ihrem formalen Aufbau entsprechen viele dieser Stücke dem von Zeami entwickelten Typus des Mugen-Nō, des »traumvisionären Nō-Spiels«. Dieses besteht aus zwei Szenen, die durch ein Zwischenspiel verbunden sind, wobei der Hauptspieler in der zweiten Szene in verwandelter Gestalt als Geist einer verstorbenen oder dämonischen Figur aus transzendenten Regionen in Erscheinung tritt, und es ist die Interferenz von Traum und Wirklichkeit, aus der diese Stücke ihre besondere Wirkung beziehen. Alles zielt darauf ab, den Zuschauer in eine abstrakte, durchlässige Welt hineinzuziehen, in der Vergangenheit und Gegenwart, Diesseits und Jenseits, Leben und Tod in eins fließen.


Nō-Tanzspiel

Shōjō – Midare / Sō no mai (Der Gott des Reisweins – in der Version mit Midare- Tanz und zwei Darstellern)

Das Nō-Spiel *Shōjō* soll auf Zeami Motokiyo im frühen 15. Jahrhundert zurückgehen, wenngleich an dieser Zuschreibung durchaus Zweifel angebracht sind. Zu textarm und zu schlicht erscheint die Handlung, um den Autor sehr viel anspruchsvollerer Werke auch für dieses Stück verantwortlich zu machen. Andererseits hat man die Vermutung geäußert, *Shōjō* habe in einer ursprünglichen Version eine komplexere, zweiteilige Form nach Art des von Zeami eingeführten Typs des Mugen-Nō (traumvisionäres Nō-Spiel) gehabt. In der heute üblichen, auf eine Szene komprimierten Fassung wird das Stück in der Kategorie der »Fünftspiele« geführt, obwohl es als Protagonisten keinen bedrohlichen Dämon, sondern einen freundlichen Naturgeist hat, der mit seiner Darbietung eines längeren Tanzes Glück und Segen spendet. Als kultisches *Shūgen-Nō* (»glückverheissendes Nō«) hat sich das Stück von Anfang an großer Beliebtheit erfreut, und es wird



auch heute häufig bei feierlichen Gelegenheiten aufgeführt. Das Umewaka-Ensemble hat das Stück auch mit Blick auf den Anlass der diesjährigen Tournee, das 50. Gründungsjubiläum des Japanischen Kulturinstituts in Köln, ausgewählt. Den Hintergrund des Spiels bildet das alte China, das Ursprungsland vieler kultureller Tradition in Japan wie auch des Konfuzianismus, dessen Gedankengut zum Ausgangspunkt der geschilderten Ereignisse wird: Kōfū, ein Mann aus einem Dorf namens Yōzu am mächtigen chinesischen Fluss Yangtze (jap. Jinyō), tritt auf. Er berichtet von einem Traum, der ihm in Aussicht stellte, dass er als Belohnung für die Befolgung einer zentralen konfuzianischen Tugend, nämlich der Liebe und Pflichterfüllung gegenüber den Eltern, Reichtum erlangen werde. Er solle nur auf den Markt gehen und dort Reiswein verkaufen. Als er der Aufforderung gefolgt sei, so erzählt Kōfū weiter, sei er in der Tat alsbald ein wohlhabender Mann geworden. Während dieser Zeit sei an jedem Markttag auch ein Kunde an seinem Verkaufsstand erschienen, der Reiswein gekauft und gleich getrunken habe, ohne dass ihm irgendeine Wirkung anzumerken gewesen sei. Als Kōfū den seltsamen Besucher fragte, wer er denn sei, soll dieser geantwortet haben, er heiße Shōjō und lebe im Meer, wohin er bald zurückkehren werde. Kōfū möge ihn vorher am Jinyō-Fluss besuchen, so habe er noch vorgeschlagen, und sei dann verschwunden.




Nach diesem Einleitungsmonolog beginnt das eigentliche Spiel: Kōfū begibt sich an den Jinyō-Fluss. Es ist Abend und er wartet auf seinen besten Kunden und mittlerweile auch Freund, um ihm zum Abschied noch einmal Reiswein zu servieren. Die Szene spielt auf die berühmt gewordene Lautenballade *Pipa-xing* des chinesischen Tang-Dichters Bai Juyi (Po Chü-i, 772–846) an, der am Ufer desselben Flusses einst ebenfalls seine Besucher vor ihrer Heimkehr in die Hauptstadt mit Reiswein verabschiedet hatte. Nachdem es dunkel geworden und der Mond am klaren Himmel aufgezogen ist, erscheint Shōjō, nun in seiner wahren Gestalt als elfenartiges Wesen, aus den Wellen des Flusses. Der Darsteller trägt ein Gewand, in dem die Rottöne überwiegen. Auch seine lange Haarmähne ist scharlachrot und selbst die Maske, die ein freundlich lächelndes kindliches Antlitz zeigt, ist rötlich gefärbt. Dies nimmt Bezug auf eine Legende, die besagt, dass ein Wesen namens Shōjō den Farbton Scharlachrot erschaffen habe. In den Hosenrock sind graphische Muster eingewebt, die Wellen darstellen. Der Zuschauer soll daraus verstehen, dass Shōjō sich bei seinem Auftritt über der Wasseroberfläche schwebend bewegt.

Vor allen aber ist Shōjō, der ewige Jugend und Unsterblichkeit symbolisiert, eng mit dem »Reiswein« verbunden. Er gilt als Hüter und zugleich Liebhaber des »heiligen Tranks«, der im religiösen Kontext des Shintoismus, Japans Urreligion,




als »Lebenselixier« verehrt wird. In ihm werden die Götter selbst manifest, und der rituelle Genuss verspricht, Anteil an den göttlichen Kräften zu nehmen. Glück und Segen wird jenen zuteil, die sich reinen Herzens diesem Trank hingeben. Die Szene am Jinyō-Fluss, bei der dem Reiswein reichlich zugesprochen wird, entwickelt sich in den Gesängen zu einem Lobpreis auf die Qualitäten dieses lebensspendenden und lebenserhaltenden Getränks und mündet als Höhepunkt in einen Tanz des »Geists des Reisweins«, der dies noch einmal sichtbar und segensreich zum Ausdruck bringen soll. Shōjō schätzt Kōfūs kindliche Pietät und seine treue Freundschaft hoch. Als der Tanz geendet hat, belohnt er ihn mit seiner Gunst: Er gibt Kōfū den Reisweinkrug zurück, der den heiligen Trank nun auf wundersame Weise unerschöpflich spendet. Dazu verkündet der Chor dem Beschenkten in einem rhythmisch akzentuierten Gesang feierlich:

Nie soll dieser Krug zur Neige gehen,
in alle Ewigkeit mit Reiswein gefüllt,
dem kostbaren Nass auf Bambusblättern.
Soviel du auch schöpfst,
er wird niemals leer werden;
soviel du auch trinkst
es macht keinen Unterschied!
In den Weinschalen am Herbstabend
spiegelt sich das untergehende Mondlicht.
Es taucht hinein in die Bucht,
die welches Schilf umrahmt...



Kōfū ist inzwischen entschlummert. Als er erwacht, weiß er zunächst nicht, ob er alles nur geträumt oder einem wirklichen Geschehen beigewohnt hat. Doch der wundersame Krug erweist sich als real. Aus ihm sprudelt der Reiswein, wann immer man ihn schöpft, und er bleibt damit auf ewig segenreich für Kōfū und seine Nachkommen.

In der Aufführungspraxis des Stücks wird beim Tanz üblicherweise ein regulärer, im Charakter leicht und flüssig ausgeführter *Chū-no-mai* gewählt. Für die Darbietung heute Abend hat sich die Umewaka Kennōkai jedoch für Shōjō-Midare entschieden, eine Version des Stücks, bei der die Tanzform *Midare* (wörtl. »Aufruhr, Unordnung«, hier auch: »Zügellosigkeit«) zum Einsatz kommt. Die Tanzbewegungen sind ungewöhnlich abwechslungsreich gestaltet und die vom gesamten *Hayashi*-Instrumentalensemble (unter Mitwirkung der *Taiko*-Trommel) gespielte Musik variiert in Tempo und Rhythmus vielfältig. Dies unterstreicht den energievollen, lebensbejahenden Charakter des Tanzes deutlich. Der Darsteller in der Rolle des Shōjō hat zudem außergewöhnliche Fußtechniken wie *Nagareashi* und *Midareashi* zu verwenden: Er bewegt sich zeitweise nur auf den Vorderfüßen und deutet damit an, dass er auf den Wellen des Flusses schwebend tanzt – ein angesichts des ansonsten üblichen *Suriashi*



(»Schlurfgang«) auffälliges und somit ausgesprochen wirkungsvolles Darstellungsmittel.

Schließlich kommt das Stück bei der heutigen Darbietung mit der Variante (*Kogaki*) *Sō no mai* (Paartanz) zur Aufführung, bei der für die Figur Shōjō zwei Darsteller auf der Bühne stehen. Das heißt, Shōjō erscheint mit einem gleich gekleideten Gefährten oder Doppelgänger, um Reiswein zu trinken, die Tugend des Reisweins zu preisen und die Freundschaft zu Kōfū zu stärken. Daraus entsteht eine künstlerisch anspruchsvolle Inszenierung, bei der die Bewegungen der beiden Shōjō-Darsteller weitgehend synchron, stellenweise auch komplementär ablaufen. Der Tanz wird so über seine dramaturgische Notwendigkeit im Spielverlauf hinaus zu einem abstrakten Theater des Körperausdrucks aufgewertet.


Die beiden Shōjō-Darsteller des heutigen Abends, Hasegawa Haruhiko und Umewaka Yasushi, sind Schüler von Meister Umewaka Manzaburō III aus demselben Ausbildungsjahrgang 1989. Ihr langer gemeinsamer Werdegang lässt erwarten, dass ihnen die Doppelung der Figur des Shōjō überzeugend gelingt, ohne dass ihre jeweilige Individualität als Nō-Spieler allzu sehr eingeschränkt wird.

Dramatisches Nō-Spiel

Koi no omoni (Die Last der Liebe)

Das Nō-Spiel *Koi no omoni* stammt nachweislich von Zeami Motokiyo (1363–1443) und repräsentiert den Typus des formal zweiteilig angelegten Mugen-Nō (traumvisionäres Nō-Spiel). In solchen Stücken tritt die Hauptfigur im zweiten Teil in einer übernatürlichen Existenzform, als Dämon oder Totengeist in Erscheinung. Und da hier das Motiv des Grolls und der übersteigerten, in Wahnsinn mündenden Leidenschaft im Mittelpunkt steht, zählt *Koi no omoni* zur Gruppe der »Viertspiele«.


Das Stück ist die Bearbeitung eines älteren Nō-Spiels mit dem Titel *Aya no tsuzumi* (Die Damast-Trommel): Ein alter Gärtner hat sich gegen alle gesellschaftlichen Regeln in eine Hofdame verliebt. Diese stellt ihm eine »Begegnung« (in der klassischen japanischen Literatur ein Euphemismus für intime Liebeserfüllung) in Aussicht, wenn es ihm gelingt, einer mit Damast bespannten Trommel einen ausreichend lauten Ton zu entlocken. Mit Eifer macht sich der Gärtner ans Werk, und merkt erst viel zu spät, dass er Unmögliches versucht. Aus Wut und Verzweiflung, so von der Hofdame



genarrt worden zu sein, stürzt er sich in den Teich des Gartens und ertrinkt. Als die Hofdame sich mitleidvoll dem Ort des tragischen Geschehens nähert, erscheint ihr des Gärtners grollender Totengeist, der sie rachsüchtig peinigt, um sich anschließend unversöhnlich wieder ins Wasser zurückzuziehen. Eine Lösung zum Guten deutet sich in diesem Stück nicht an.

Dies ist anders in *Koi no omoni*, dessen Handlung im Palastgarten des Kaisers Shirakawa (1053–1129) spielt. Um den hier mit »Gärtner aus Yamashina« benannten alten Mann von seiner ungebührlichen Liebe zu einer Hofdame abzubringen, hat diese mit Hilfe eines Palastbeamten eine schwere Last in Brokat einwickeln und dem Gärtner ausrichten lassen, dass sie sich ihm erneut zeigen werde, wenn er diese Last viele hundert Male um den Palastgarten herumtrage. Der Gärtner vermag zwar die Last einige Male anzuheben, aber sie drückt ihn zu Boden, zehrt alle seine Kräfte auf, so dass er schließlich enttäuscht, voller Groll und dem Wahnsinn verfallen stirbt.

Die Hofdame ist betroffen, dass der Gärtner die Lehre, die sie ihm erteilen wollte, missverstanden hat. Voller Reue begibt sie sich zu dem Leichnam des Gärtners, um durch diese Geste und durch Worte des Mitgefühls den Groll des Totengeists zu besänftigen.




Die Liebe, ach, die Liebe!
Man sollte nicht so leichtsinnig
mit der Liebe umgehen.
Durch die Liebe kommen Menschen
zu Tode, nicht wahr?
Wie bedauernswert ist doch jenes
Menschen Seele!

Als sie sich von ihrem Sitz wieder erheben will, wird sie wie von einer schweren Last niedergedrückt. Der Geist des Gärtners hat von ihr Besitz ergriffen und lässt sie nun seinen Groll spüren. In einem Tanz, der den Höhepunkt des Spiels bildet, wird seine Rachsucht schließlich jedoch gestillt. Er nimmt die Reue der Hofdame an und entschwindet mit dem Versprechen, sie in Zukunft als Schutzgeist vor allem Unglück zu bewahren. Der Chor spricht für den Totengeist, wenn er am Schluss singt:

Der Rauch der Liebesglut
steigt auf und zerteilt sich.
Der Sturm der Berge von Inaba
wirbelt ihn durcheinander.
So sehr ich mich auch in der Finsternis
auf dem Weg der Liebe verirrt habe,
wenn Ihr meine Totenfeier besorgt,
wird mein Groll,
wie Raureif oder Schnee
oder Hagel,
am Ende ohne jede Spur
wohl verschwunden sein!
Nun denn, lebt wohl, meine Dame!

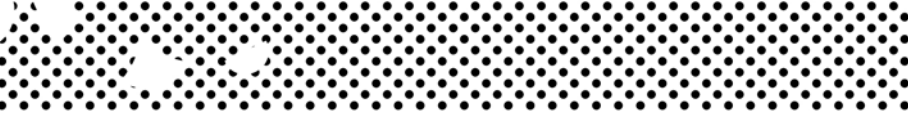
Eure zierlichen Kiefern zu beschützen,
will ich zum Schutzgott der Bäume
werden und tausend Jahre
Schatten spendend, auch Euch
vor allem Unheil bewahren!

Die Hofdame hatte durch die Umhüllung der Last mit Brokat andeuten wollen, dass etwas, das leicht erscheint, doch sehr schwer sein kann. Der Gärtner sollte so zur Einsicht in die Unmöglichkeit der Erfüllung seiner Liebe und zum freiwilligen Verzicht gebracht werden. Es ist die ungewöhnlich heftige, auch durch dieses geschickt gesetzte Zeichen nicht mehr zu zügelnde Leidenschaft eines einfachen alten Mannes, die hier zum Problem wird. Sie stört nicht nur die unerschütterlich feste soziale Ordnung, in der nach altjapanischem Denken jeder Mensch seinem Stande gemäß zu leben hat, sie gilt nach buddhistischer Auffassung auch als *Shūshin*, als »Anhaftung« ans Diesseits, als Verstrickung in die Illusionen der Welt, die als Ursache allen Leidens gilt. So zwingend sich die Steigerung dieser Leidenschaft bis in den Tod des Gärtners hinein ergibt, so wenig dramaturgisch vorbereitet erscheint dann der plötzliche Umschwung am Ende des Stücks. Er dürfte denn wohl auch mehr aus rezeptionsästhetischen Gründen so gewählt sein. Das adelige Publikum, für das Zeami schrieb und dessen Anerkennung und Unterstützung er zu erhalten suchte, erwartete nach den beunruhigenden,




aggressiven Racheorgien des Gärtners einen versöhnlichen, die Harmonie wiederherstellenden Ausgang der Handlung. Das Ausleben des angestauten Grolls hat darüber hinaus kathartische Wirkung: das Peinigen der Hofdame, verstanden als Vergeltung für empfangenes Leid und von dieser auch als solche ertragen, baut die heftigen, aus dem Diesseits noch herüberragenden Gefühle ab und eröffnet der Seele im Jenseits damit die Möglichkeit, zu dem zu werden, was von ihr erwartet wird: zu einem Geist, der den Lebenden uneigennützig hilfreich und schützend zur Seite steht. Das Stück erreicht damit am Schluss eine Feierlichkeit, wie sie in den rituellen Zeremonien des Shintoismus aufkommt. Bei diesen geht es darum, mit den Göttern und Geistern, die das Leben der Menschen beeinflussen, in Verbindung zu treten und durch kultische Aktionen vielfältigster Art ein harmonisches Verhältnis zwischen dem Jenseits und dem Diesseits herbeizuführen bzw. abzusichern. Das Nō-Spiel war ursprünglich ein integraler Teil dieser kultischen Aktionen, und es ist als unterhaltendes Spiel für die Götter wie auch als Bitte um göttlichen Segen, dessen Erteilung auf der Bühne gleichsam »vor-ahmend« dargestellt wird, über die Jahrhunderte hinweg bis heute auch weiterhin im Kontext des shintoistischen Ritus gepflegt worden.

Koi no omoni steht als prominentes Beispiel für die Ästhetisierung des Nō-Spiels und die Verfeinerung seines Darstel-



lungsstils: Der »Gärtner aus Yamashina« ist nicht bloß ein einfacher Gärtner. Ihm obliegt die Züchtung und Pflege der nach japanischer Vorstellung edelsten Blumen, der Chrysanthemen, Symbol des Kaiserhauses. Sein leidvolles Schicksal spielt sich vor der prachtvollen Kulisse eines in voller Blüte stehenden kaiserlichen Chrysanthemengartens ab. Der scharfe Kontrast soll dazu beitragen, die Qualen nur umso deutlicher spürbar werden zu lassen.


Allerdings ist nichts von dieser Pracht auf der Bühne zu sehen. Es bleibt ganz der Vorstellungskraft des Zuschauers überlassen, sie wahrzunehmen. Es ist kennzeichnend für die suggestive Andeutung, die Zeami als grundlegendes Darstellungsprinzip in die Nō-Kunst eingeführt hat, dass sie der kreativen Fantasie des Zuschauers bedarf, die die wie bei einer ostasiatischen Tuschzeichnung gleichsam leeren Stellen zum Gesamtbild ergänzt. Die Verfeinerung des Darstellungsstils wird aber auch im Prinzip der Kontrastierung von Textaussage und schauspielerischer Darstellung erkennbar. Die heftigen Gefühlsausbrüche des Grolls und der Rachsucht etwa, die der Text beschreibt, finden in der schauspielerischen Darstellung auf der Bühne keinerlei unmittelbare Entsprechung. Im Gegenteil, der Hauptdarsteller scheint in völliger Regungslosigkeit zu verharren. Doch es ist eine hochgespannte Ruhe, deren innere Dynamik vom Zuschauer gespürt werden



muss. In suggestiver Andeutung wird seine Aufmerksamkeit auf die nicht eigentlich sichtbar darstellbaren Bewegungen der Psyche der Hauptfigur gelenkt. Und wenn diese dennoch in äußere Aktion durchschlagen, wird schon die kleinste Geste zum bedeutungsvollen Ereignis.

Die Protagonisten des Spiels, die Hofdame und der Gärtner aus Yamashina treten mit typisierte Masken auf. Für die Hofdame wird eine der für junge Frauen gebräuchlichen Masken verwendet. Für den alten Hofgärtner wählt man im ersten Teil des Spiels die für alte Männer übliche *Sankōjō*-Maske, im zweiten Teil dann eine *Akujō*-Maske, die mit ihren gespenstischen Gesichtszügen im Zusammenspiel mit einer Perücke aus langem, weißem Haar das Erscheinungsbild der Figur als Totengeist eindrucksvoll unterstreicht.

Koi no omoni gilt als ein in vielerlei Hinsicht anspruchsvolles Nō-Spiel. Meister Umewaka Manzaburō III hat mit seiner überzeugenden Darstellung des Gärtners aus Yamashina bereits 1993 bei der Deutschland-Tournee der Umewaka Kennōkai auch in der Kölner Philharmonie positive Kritiken erhalten. Bei der Aufführung heute Abend hat er entschieden, Katō Shingo, einen seiner langjährigen Schüler die *Shite*-Rolle des Gärtners im ersten Teil des Stücks spielen zu lassen. Er wird dann im zweiten Teil als *Nochijite* den Totengeist des Gärtners darstellen und den Höhepunkt und Schluss des




Spiels gestalten. So kann das Publikum bei dieser Aufführung auch erleben, wie Tradition weitergegeben wird und wie ein Jüngerer die Kunst des Älteren für die nächste Generation bewahrt und lebendig erhält.



Kyōgen – Die klassische Form des japanischen Lustspiels

Dem ernstesten Nō-Spiel als heiteres und burleskes Pendant untrennbar verbunden ist Kyōgen, das traditionelle Lustspiel der Japaner. »Kyōgen« bedeutet den Schriftzeichen nach soviel wie »verrückte, possenhafte Wort«. Das japanische Parallelwort zu »Kyō-«, das Verb *kuruu* (wörtl. »verrückt werden«) meint aber auch »sich konzentrieren, in eine Sache eingesaugt sein«. Man interpretiert die Bezeichnung »Kyōgen« daher gelegentlich als »ganz in Worte eingesaugt«, was zum Ausdruck bringen soll, dass diese Spielgattung vornehmlich mit Dialog und volkstümlicher Konversation arbeitet, während andere Elemente, z. B. Musik und Tanz, in den Hintergrund treten.


Als komisches Sprechtheater hat Kyōgen eine ebenso lange Geschichte wie Nō, wenngleich diese weitaus weniger gut dokumentiert ist. Das hat damit zu tun, dass Kyōgen-Spiele in der Frühzeit nach bestimmten Handlungsvorlagen improvisiert wurden. Schriftlich fixierte Textfassungen entstanden erst viel später, als Kyōgen unter dem Einfluss der Entwick-



lung des Nō ebenfalls einen Prozess der Ästhetisierung und Stilisierung durchlief und mit der Gründung verschiedener Kyōgen-Schulen eine Kodifizierung des Stückerepertoires einsetzte. Die erste, auch gedruckt veröffentlichte Textanthologie ist das *Kyōgen-ki* aus dem Jahre 1660.

Die Chronik *Kanmon gyōki* (1464) teilt für das Jahr 1432 das Programm einer Nō-Aufführung am Kaiserhof mit, bei der neben sieben Nō-Stücken auch sechs Kyōgen-Spiele gegeben wurden. Sie dienten als Intermezzi und sollten den Zuschauern zwischen zwei oftmals tragischen Nō-Dramen durch Lachen Erholung verschaffen. Diese Funktion ist bis heute geblieben.

Im Unterschied zum hochvergeistigten, symbolisch-abstrakten Nō-Spiel blieb Kyōgen der Darstellung des realen Lebens des einfachen Volkes verpflichtet. In schlagfertigen Wortwechseln, die sich der Umgangssprache des 14. bis 16. Jahrhunderts (der Entstehungszeit der meisten Stücke im heutigen Repertoire) bedienen, geht es meist um eine komische Bloßstellung von Fehlern und Schwächen der Menschen, insbesondere bei Angehörigen etablierter gesellschaftlicher Gruppen. Dummheit und Naivität, die sich hinter Würde und Dünkel verbergen, werden zur Zielscheibe eines Spotts, der nicht selten auf eine absurde Spitze getrieben wird und eine geradezu übermütige Fröhlichkeit vermittelt.



Lachen als Ausdruck von Vitalität, eine Kraft, die grundsätzlich versöhnlich wirkt und das Gemeinschaftsgefühl stärkt. Eine solche Vorstellung ist im altjapanischen Denken selbstverständlich. Ein japanisches Sprichwort besagt, dass die Götter gerne Menschen besuchen, die lustig sind und lachen. Fröhlich gestimmten Leuten erteilen sie bevorzugt ihren Segen. Eine Gruppe von Menschen in eine fröhliche Stimmung zu versetzen und Glück und Segen von den Göttern zu erwirken war denn auch stets eine Funktion der Aufführung von Kyōgen-Spielen, eine andere, den Göttern durch heiter-ausgelassene Spiele Dankbarkeit (z.B. nach einer guten Ernte) zu erweisen. Das Kyōgen-Spiel ist dieser Aufgabe bis heute verpflichtet.

Kyōgen-Intermezzo

Kaminari

Der Donnergott

Das Stück gehört zur Gruppe der *Onimono*, in denen nicht-menschliche Wesen (Götter, Dämonen) im Mittelpunkt stehen und als personifizierte Visualisierungen bewusster oder unbewusster Ängste genüsslich persifliert werden.


Dabei betont man ihre allzu menschliche Seite und beraubt sie so ihres furchteinflößenden Charakters. In *Kaminari* ist es der Gott des Donners und des Blitzes, der gefürchtete Herrscher über die Naturgewalten und Hauptverantwortliche für die Fruchtbarkeit der Äcker. Er tritt in menschlicher Gestalt in Erscheinung und sorgt mit seinen allzu menschlichen Problemen, Denk- und Verhaltensweisen für Heiterkeit. Das Stück lebt von absurden Situationen und witzigen Dialogen. Ein Heiler (*Tsure-* oder *Ado*-Nebenspieler) aus Kamakura, der für sich keine Möglichkeit mehr sieht, dort seinen Lebensunterhalt zu verdienen, macht sich auf in den ländlichen Norden des Landes, wo er mehr Patienten zu finden hofft. Unterwegs gelangt er nach Musashi, auf eine weite Heide-landschaft. Bedrohliche Wolken ziehen auf und ein Gewitter kündigt sich an. Auf der Bühne sehen kann der Zuschauer



von dieser Szene nichts, sondern er erfährt davon in einem längeren Erzählmonolog des Heilers.

Da beginnt es heftig zu donnern und zu blitzen, aus einem Spalt der Wolken fällt plötzlich eine Gestalt zur Erde. Es ist der Donnergott höchstpersönlich. Dazu ist der *Shite*-Hauptdarsteller, der eine angsteinflößende *Buaku*-Maske mit grotesk verzerrten Gesichtszügen trägt und eine kleine Trommel um die Hüfte geschnallt hat, mit lautem Gebrüll von Geräuschwörtern wie »pikkari, pikkari« und »gwara, gwara« für Blitz und Donner sowie heftigem Trommelschlagen über den *Hashigakari*-Steg auf die Bühne gestürmt. Dort wirft er sich vor dem erschrockenen Heiler auf den Boden, der sich instinktiv mit dem ständig wiederholten Abwehrzauberwort »kuwabara, kuwabara« zu schützen versucht. Das Wort bedeutet eigentlich »Maulbeere«. Dass es zu einem Abwehrzauberwort wurde, erklärt sich aus dem Volksglauben, dass Maulbeeren gegen Blitze immun seien und daher Schutz böten, vergleichbar dem abendländischen Denken über einen Baum wie die Buche.


Der Heiler fragt ängstlich, wer denn sein Gegenüber sei, und bekommt die beruhigende Antwort: »Ich bin der Donnergott, der laut donnert. Und doch bin ich jemand, der das Gedeihen aller fünf Getreidearten sicherstellt. Fahrlässig einem Menschen das Leben zu nehmen – das würde ich niemals tun«! Und der Donnergott erklärt ihm, dass er bei einem Spazier-



gang über die Himmelgefilde durch einen Fehltritt in einen Wolkenspalt geraten und zur Erde herabgefallen sei. Dabei habe er sich die Hüfte gestaucht.

Als er erfährt, dass er einen Heiler vor sich hat, bittet er diesen, ihm Linderung zu verschaffen. Der Heiler beginnt, immer noch verängstigt und daher vorsichtig, mit der Heilbehandlung, misst zunächst den Puls – nicht am Unterarm, wie bei Menschen, sondern am Kopf, wie es bei Göttern üblich sei. Er verabreicht ein Heilmittel, das der Donnergott gerne trinkt. Der Heiler will die offensichtliche Stauchung der Hüfte mit Akupunktur behandeln und setzt dazu eine überdimensionale Akupunkturnadel an. Als er diese mit einem Hammer in den Körper zu treiben versucht, bricht der mächtige Donnergott in großes Schmerzensgeschrei aus. Der Heiler wiederholt die Behandlung an einer anderen Stelle der Hüft. Doch der Donnergott wird immer wehleidiger und verlangt den Abbruch der Behandlung. Schließlich muss aber auch er zugeben, dass die Akupunkturnadel geholfen hat und er sich besser fühlt.

Der Donnergott will sich mit einem kurzen Dankeschön verabschieden und wieder in den Himmel auffahren. Auf den Hinweis des Heilers, zunächst das übliche Honorar für die ärztlichen Bemühungen zu zahlen, muss der Donnergott gestehen, kein Geld bei sich zu haben. Er sei ja ungeplant



ausgegangen und zur Erde herabgefallen. Dafür bietet er an, einen Wunsch des Heilers zu erfüllen. Dieser erinnert an die häufigen Dürren und Überschwemmungen, die seine Heimat immer wieder heimsuchen und das Leben der Menschen mühselig machen. Da er nun den »Verantwortlichen« für dieses Wettergeschehen leibhaftig vor sich hat, wagt er die Bitte, dieser möge doch in Zukunft für günstigere Verhältnisse Sorge tragen. Der Donnergott versteht und verspricht: »Genau dafür bin ich der Richtige und kann Schutz gewähren! Fünf Tage lasse ich den Wind wehen, zehn Tage lasse ich es regnen. Das Gedeihen der fünf Getreidearten will ich so sicherstellen«. Und er bekräftigt diese Zusage mit einem Gesang

»Mag es regnen, mag die Sonne scheinen,
achthundert Jahre lang
soll der Zeitraum wahren,
da es weder Dürre noch Überschwemmungen
geben wird.
Seid Ihr etwa die Verkörperung
des Buddhas der Heilkunst?
Den Heiler, der die
Stauchung kurierte, erkenne ich
zum Leiter der Hofmedizin«, so
wirft er noch hin.
Der Donnergott
steigt wieder gen Himmel auf –
der Donnergott
steigt wieder gen Himmel auf.



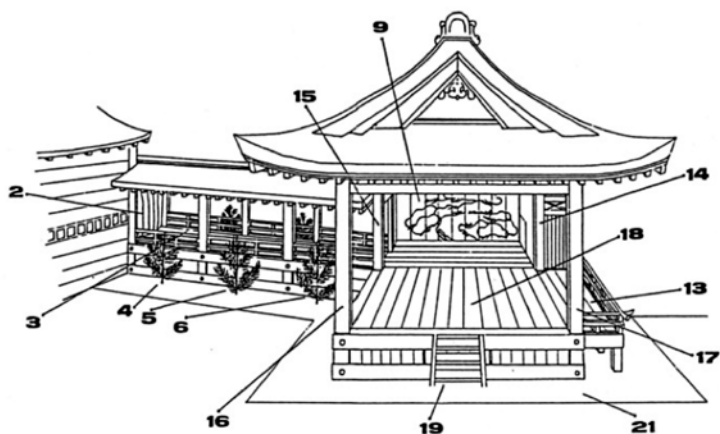
Der Heiler wird von der Beförderung zum »Leiter der himmlischen Hofmedizin« überrumpelt und kann die Konsequenzen nicht mehr abwehren. Als der Donnergott mit großem Getöse seine Rückkehr in den Himmel einleitet, was der *Shite*-Darsteller durch seinen Abtritt über den *Hashigakari*-Steg andeutet, nutzen dem Heiler auch seine »kuwabara«-Rufe nichts: Eine magische Kraft zwingt ihn, dem Donnergott zu folgen.

Dargeboten wird *Kaminari* von Okutsu Kentarō und seinem Sohn Ken'ichirō. Die Vertrautheit der beiden kommt der organischen Ausführung der Wortwechsel bei diesem dialogbetonen Stück zugute.



Die Bühne des Nō- und Kyōgen-Theaters

Die Bühne des Nō, die auch zur Aufführung von Kyōgen-Lustspielen genutzt wird, ist eigentlich eine Freiluftbühne, die an die alte Aufführungspraxis im rituellen Kontext shintoistischer Schreinbezirke oder buddhistischer Tempel erinnert. Beim Bau moderner Nō-Theatersäle hat man die charakteristische Form dieser Bühne samt Giebeldach und dem in den rückwärtigen Vorbereitungsraum der Darsteller (*Kagami-no-ma*) führenden Bühnensteg (*Hashigakari*) beibehalten, ein Zeichen dafür, wie eng die Eigenarten der Bühne mit dem Darstellungsstil des Nō verbunden sind.



1. Kagami-no-ma (»Spiegelzimmer«).

Vor einem Spiegel sitzend bereitet sich der *Shite*-Hauptspieler auf seinen Auftritt vor. Er setzt die Maske auf und versenkt sich in die darzustellende Rolle.

2. Agemaku (»Hebevorhang«).

Traditionell fünffarbig gestreift, wird beim Auf- und Abtritt der Schauspieler durch Bambusstangen nach innen emporgehoben.

3. Hashigakari (»Brücke«).

Bühnensteg, für den Auf- und Abtritt der Schauspieler, aber auch der Instrumentalisten benutzt. Er dient zudem als Erweiterung der Spielfläche.

4. – 6. Matsu (Drei kleine »Kiefern«).

Sie gliedern den *Hashigakari*-Steg in drei Teilstrecken. Die Höhe der Bäumchen nimmt von der ersten zur dritten sukzessive ab, was den Eindruck von zunehmender Ferne unterstützen soll.

7. Kyōgen-za (»Platz des Kyōgen-Spielers«).

In zweiteiligen Nō-Spielen mit einem Zwischenspiel sitzt der Darsteller des *Ai-Kyōgen* an dieser Stelle und wartet auf seinen Auftritt.

8. Kōken-za (»Platz der Bühnenwarte«).

Gewöhnlich überwachen zwei *Kōken* (wörtl. »Beobachter aus dem Hintergrund«) das Spiel. Sie haben z. B. die Aufgabe, die Kostüme der Schauspieler vor und nach einem Tanz zu richten, Verwandlungen am Ausstattungsstück vorzunehmen, Kleinrequisiten anzureichen und nach dem Einsatz wieder zu entfernen u. a. Wenn der *Shite*-Hauptspieler während der Darbietung einmal ausfallen sollte, sind sie in der Lage und bereit, das Spiel für ihn fortzusetzen.

9. Kagami-ita (»Spiegelbrett«).

Rückwand der Bühne mit einer aufgemalten alten Kiefer (*Oimatsu*). Sie fungiert nicht als Bühnenbild, hat mit den Inhalten der gezeigten Spiele nichts zu tun, sondern ist ständige Erinnerung an die rituellen Wurzeln des Nō- und Kyōgen-Theaters als einer Unterhaltung für die Götter. Diese wurden zu den Aufführungen an Schreinen und Tempeln eingeladen, und man glaubte, dass sie sich bei ihrem Besuch vorzugsweise auf Kiefern bäumen niederließen. Die aufgemalte Kiefer versteht sich als ein Symbol für die Anwesenheit der Götter.

10. Kiridoguchi (»Fluchttüre«).

Nur für besondere Auf- und Abtritte von Figuren benutzt, ansonsten dem Chor und den Bühnenwarten vorbehalten.

11. Atoza (»Hinterer Platz«).

Sitz des Instrumentalensembles und der *Kōken*-Bühnenwarte.

12. Hayashi-za (»Platz des Instrumentalensembles«):

- (a) *Fue* (*Nōkan*), Bambusquerflöte;
- (b) *Kotsuzumi*, kleine Sanduhrtrommel oder »Schultertrommel«;
- (c) *Ōtsuzumi*, große Sanduhrtrommel oder »Hüfttrommel«;
- (d) *Taiko*, flache Fasstrommel, in einem Gestell auf dem Boden liegend und mit zwei dicken Holzschlägeln gespielt.

13. Jiuta-za (»Platz des Chores«).

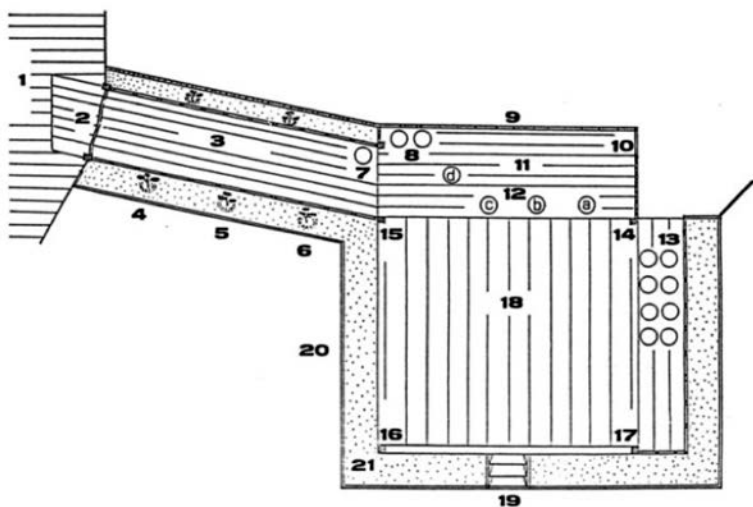
Der Chor besteht aus 6–8 Sängern.

14. Fue-bashira (»Flöten-Pfeiler«).

Neben diesem Pfeiler befindet sich der Sitz des Spielers der *Fue*-Bambusquerflöte.

15. Shite-bashira (»Hauptspieler-Pfeiler«).

Der Platz vor diesem Pfeiler wird als *Jōza* (»Ständiger Platz«) bezeichnet. Er hat besondere dramaturgische Bedeutung beim Auf- und Abtritt der Figuren als Übergangsstelle vom *Hashigakari*-Steg zur Hauptbühne und umgekehrt.



16. Metsuke-bashira (»Blick-Pfeiler«).

An diesem Pfeiler richtet der Schauspieler, dessen Blickfeld durch die Maske eingengt ist, seine Position auf der Hauptbühne aus.

17. Waki-bashira (»Nebenspieler-Pfeiler«).

Der Platz vor diesem Pfeiler wird als *Waki-za* (»Nebenspieler-Platz«) bezeichnet, da sich in der Regel hier der Nebenspieler aufhält, wenn er nicht aktiv am Spiel beteiligt ist.

18. Honbutai (»Hauptbühne«).

Sie hat eine quadratische Grundfläche von ca. 6x6 Metern. Unter der Bühne sind bei Originalbauten große Tonkrüge in den Boden eingelassen, die den dumpfen Klang des charakteristischen Fußstapfens der Schauspieler bei Tänzen durch Resonanz verstärken sollen.

19. Shōmen (»Bühnenfront«).

Die kleine Treppe ist ein Überbleibsel eines alten Brauchs, bei dem zu Beginn der Vorstellung der Spielleiter aus dem Zuschauerraum auf die Bühne trat und die Worte ausrief: »Das Nō-Spiel möge beginnen!«

20. Waki-shōmen (»Seitliche Bühnenfront«).

Auch auf dieser Seite der Bühne befinden sich in modernen Theatersälen Sitze für die Zuschauer, die das Spiel aus der seitlichen Perspektive und in unmittelbarer Nähe zum *Hashigakari*-Steg verfolgen.

21. Shirasu (»Weißer Kies«).


Die Einrahmung der Bühne mit einem Streifen aus weißem Kies symbolisiert traditionell die Scheidelinie zwischen der fiktionalen Welt des Bühnenspiels und der Wirklichkeit. Bei Freilufttheatern diente der Kies früher auch dazu, das einfallende Sonnenlicht zu reflektieren und für eine Beleuchtung der (durch das Giebeldach) schattigen Bühne zu nutzen.

Die mobile Nō-Bühne aus dem Besitz des Japanischen Kulturinstituts Köln (The Japan Foundation), die auch bei der Aufführung heute Abend eingesetzt wird, bewahrt die wesentlichen Merkmale einer originalen Nō-Bühne, verzichtet aber z.B. auf das Giebeldach über der Hauptbühne und deutet die Pfeiler an deren vorderen Ecken nur an.

Die Umewaka Kennōkai Foundation


Das Gastspielensemble der Umewaka Kennōkai Foundation setzt sich aus der Gruppe der *Shite*-Hauptspieler der Umewaka-Familie, den *Waki*-Nebenspielern, den *Kyōgen*-Zwischenspielern und vier Musikern zusammen.

Die Umewaka-Familie selbst zählt zu den ältesten Schauspielerefamilien Japans. Der erste namentlich bekannte Darsteller nannte sich noch Umezu Tomotoki und soll in der frühen Heian-Epoche (794–1185) gelebt haben. In Annalen des Jahres 1416 wird ein Umezu Kagehisa erwähnt, der 20 Generationen später für seine Mitwirkung im Nō-Spiel *Ashikari* am Kaiserhof die Auszeichnung erhielt, seinen Familiennamen in »Umewaka« zu ändern. In der Zeit der Bürgerkriege des späten 16. Jahrhunderts dienten die Schauspieler der Umewaka-Familie dem Fürsten Oda Nobunaga (1534–1582) und wurden anschließend auch von Shōgun Tokugawa Ieyasu (1542–1616) mit Wohlwollen aufgenommen. Unter Shōgun Tokugawa Iemitsu (1604–1651) erhielt die Umewaka-Familie das Recht zugesprochen, als »Gast« der Kanze-Schule, der Hauptschule der Nō-Überlieferung, die Rollen der *Tsure*-Begleitnehmer zu übernehmen. Dieses Privileg galt bis zum Ende der Edo-Zeit (1867).



Nach dem Zusammenbruch des Feudalsystems Ende des 19. Jahrhunderts war es Umewaka Minoru (1828–1909), der entscheidend mit dazu beitrug, die alte Tradition des Nō in die moderne Zeit hinüberzuretten und zu einer klassischen Bühnenkunst zu machen. Sein Sohn Umewaka Manzaburō I (1867–1946) trennte sich 1921 von der Kanze-Schule und begründete eine eigene Schule. Als Organisation für seine Schülerschaft entstand 1928 die Umewaka Kennōkai Foundation, die abgesehen von einer durch den Zweiten Weltkrieg bedingten Unterbrechung bis heute regelmäßig monatliche Nō-Aufführungen veranstaltet.

1948 erbte Manzaburōs Sohn Masayo den Namen seines Vaters und nannte sich nun Umewaka Manzaburō II (1908–1991). 1954 trat der Manzaburō-Zweig der Umewaka-Familie zwar wieder der Kanze-Schule bei, er behielt aber in vielen künstlerischen Fragen seine Eigenständigkeit. Manzaburō II stellte sich aktiv der Herausforderung, Nō auch im Ausland zu präsentieren. 1967 fand eine erste große Europa-Tournee statt, der 1969 bereits eine zweite folgte. 1970 und 1971 gastierte das Ensemble erstmals auch in Deutschland, u.a. im Kölner Schauspielhaus (1970) und im gerade erst neu errichteten Japanischen Kulturinstitut Köln (1971). Weitere Gastspiele folgten.



Nach dem Tod von Manzaburō II im Jahre 1991 stehen sein ältester Sohn Makio (*1941, der nun den Namen Manzaburō III trägt) und dessen jüngerer Bruder Masaharu (*1945) an der Spitze der Umewaka Kennōkai Foundation. Beide haben sich in den letzten Jahrzehnten weiter aktiv für die Durchführung von Nō-Aufführungen im In- und Ausland eingesetzt. Nach den Gastspielen der Jahre 1993 und 2005 tritt das Ensemble nun zum dritten Mal in der Kölner Philharmonie auf.

Die Mitglieder des Gastspielensembles 2019

Shite-Hauptspieler

Umewaka Manzaburō III · Umewaka Masaharu · Nakamura Hiroshi
Itō Yoshiaki · Katō Shingo · Hatta Tatsuya · Umewaka Norinaga
Hasegawa Haruhiko · Umewaka Yasushi · Komuro Tomoya
Umewaka Hisaki · Aoki Ken'ichi · Umewaka Norika · Yamanaka Gashō

Waki-Nebenspieler

Yasuda Noboru

Kyōgen-Zwischenspieler

Okutsu Kentarō · Okutsu Ken'ichirō

Hayashi-Musiker

Onodera Ryūichi · Hisada Shun'ichirō · Ōkura Eitarō
Ōkawa Noriyoshi

Bühne

Shinohara Hiroaki · Nonaka Masayuki


Management

Umewaka Naoko

Umewaka Manzaburō III (MAKIO)



wurde 1941 als ältester Sohn von UMEWAKA Manzaburō II in Tokyo geboren. Bereits mit 3 Jahren trat er auf der Nō-Bühne auf. Unter seinem persönlichen Namen Makio wirkte er in vielen Aufführungen vor allem in Tokyo mit. 2001 wurde ihm erlaubt, den Künstlernamen Manzaburō III anzunehmen. Heute gilt er als vollendeter Darsteller der Hauptrollen aller großen und schwierigen Repertoirestücke des Nō-Theaters. Seit 1967 hat er an mehreren Auslandsgastspielen teilgenommen. Bei den Deutschland-Gastspielen 1993 und 2005 trat er mit seinem Ensemble auch in der Kölner Philharmonie auf. Manzaburō III ist nicht nur die internationale Verbreitung des Nō wichtig, das 2001 von der UNESCO in die »Liste der Meisterwerke traditioneller Weltkulturen« aufgenommen wurde. Er bemüht sich auch stets um die Ausschöpfung aller Möglichkeiten dieser alten Bühnenkunst. So hat er in jüngster Zeit gemeinsame experimentelle Projekte mit Mitgliedern der Performance-Gruppe »dumb type« durchgeführt und große Aufmerksamkeit mit der Neuinszenierung traditionel-



ler Nō-Stücke erlangt. 1999 trat er im Renaissance-Theater Berlin in einer modernen Bearbeitung traditioneller Nō-Stücke von Mura Naoya auf. Unter den Auszeichnungen, die Manzaburō III erhalten hat, sind vor allem der Hauptpreis des Osaka-Kunsthfestivals 1998 für seine Darstellung des Stücks *Sotoba Komachi* und aus jüngerer Zeit der Hauptpreis des Kunstfestivals des Bunkachō – Agency for Cultural Affairs 2017 für seine Darstellung in *Tomonaga* zu nennen.

U mewaka Manzaburō III ist ordentliches Mitglied der Nihon Nōgaku-kai (Japanische Gesellschaft für das Nō-Spiel) und damit »Bewahrer eines wichtigen Kulturguts Japans«, ordentliches Mitglied der Nōgaku Kyōkai (Vereinigung des Nō-Spiels) und Vorstandsvorsitzender der Umewaka Kennōkai Foundation.

Heute ist er als *Nochijite* (Hauptdarsteller im zweiten Teil) des Stücks *Koi no omoni* (Die Last der Liebe) zu erleben.

Itō Yoshiaki (SHITE-DARSTELLER)



Itō Yoshiaki (*1965) hatte im Alter von 7 Jahren mit dem *Shimai*-Tanz *Tsurukame* (Kranich und Schildkröte) seinen ersten Auftritt auf einer Nō-Bühne. 1980 schloss er sich der Umewaka-Familie an und wurde Schüler von Umewaka Manzaburō III. Neben seiner Tätigkeit als *Shite*-Darsteller widmet er sich Projekten zur Verbreitung des Nō-Spiels. Bei der Kölner Aufführung ist er als Leiter des *Jiutai*-Chores zu hören.

Katō Shingo (SHITE-DARSTELLER)



Katō Shingo (*1958) schloss sich 1983 der Umewaka-Familie an und nahm Unterricht bei Umewaka Manzaburō III. 1987 trat er zum ersten Mal als *Shite*-Hauptdarsteller in dem Nō-Spiel *Kosode Soga* (Geschichte von den Soga-Brüdern) auf.

Seitdem widmet er sich mit dem Förderverein »Mei no kai«, aber auch in entsprechenden Einrichtungen von Städten wie Yokohama, Hiratsuka u. a. der Verbreitung des Nō-Spiels. Heute Abend ist er als *Maejite* (Hauptdarsteller im ersten Teil) des Stücks *Koi no omoni* (Die Last der Liebe) zu erleben.

Hasegawa Haruhiko (SHITE-DARSTELLER)



Hasegawa Haruhiko (*1969) schloss sich 1989 der Umewaka-Familie an und nahm Unterricht bei Umewaka Manzaburō III. 1993 trat er zum ersten Mal als *Shite*-Hauptdarsteller in dem Nō-Spiel *Kosode Soga* (Geschichte von den Soga-Brüdern) auf. Seitdem widmet er sich neben seiner Bühnenarbeit der Verbreitung des Nō-Spiels, vor allem in Städten wie Kakegawa (Präf. Shizuoka), Iwata, Shimada u. a. Bei der heutigen Aufführung ist er als *Shite* (Hauptdarsteller) in dem Stück *Shōjō Midare* (Der Geist des Reisweins – mit Midare-Tanz) zu erleben.

Umewaka Yasushi (SHITE-DARSTELLER)



Umewaka Yasushi (*1967) schloss sich 1989 der Umewaka-Familie an und nahm Unterricht bei Umewaka Manzaburō III. 2001 wurde er von der Familie Umewaka Masaharu, dem jüngeren Bruder von Meister Manzaburō III, adoptiert. 1993 trat er zum ersten Mal als *Shite*-Hauptdarsteller in dem Nō-Spiel *Kosode Soga* (Geschichte von den Soga-Brüdern) auf. Seitdem widmet er sich neben seiner Bühnenarbeit in Einrichtungen mehrerer japanischer Städte der Verbreitung des Nō-Spiels. Beim heutigen Gastspiel ist Umewaka Yasushi als *Shite* (Hauptdarsteller) in dem Stück *Shōjō Midare* (Der Geist des Reisweins – mit Midare-Tanz) zu erleben.

Yasuda Noboru (WAKI-DARSTELLER)



Yasuda Noboru (*1956) wurde 1983 Schüler des Nō-Schauspielers Kaburaki Mineo (1931–1917), einem *Waki*-Darsteller der Shimogakari-Hōshō-Schule. Er ist heute selbst ein Meister der *Waki*-Rollen dieser Schule. Darüber hinaus veranstaltet er landesweit Vorträge und Workshops, in denen er die Inhalte klassischer chinesischer und japanischer Literatur wie *Rongo* (chin. *Lunyu*), *Heike monogatari*, *Kojiki* u.a. vermittelt. Bei der Kölner Aufführung übernimmt er die *Waki*-Rollen in den beiden Nō-Spielen.

Okutsu Kentarō (KYŌGEN-DARSTELLER)



Okutsu Kentarō (*1972) nahm Unterricht im Kyōgen-Spiel bei Nomura Matasaburō Nobuhiro XIII, einem Meister der Izumi-Schule, und absolvierte ein Studium des Nō und Kyōgen an der Tokyo National University of Fine Arts and Music (heute: Tokyo University of the Arts). Er ist heute als Kyōgen-Darsteller Mitglied der Familie Nomura Matasaburō, die auf eine rund 400-jährige Tradition des Kyōgen-Spiels zurückblicken kann. Okutsu Kentarō veranstaltet Workshops zum Kyōgen und nimmt an genre-übergreifenden Bühnenprojekten teil. Heute Abend ist Okutsu Kentarō als Hauptdarsteller zusammen mit seinem Sohn Ken'ichirō in dem Kyōgen-Spiel *Kaminari* (Der Donnergott) sowie als *Ai*-Zwischenspieler in dem Nō-Stück *Koi no omoni* (Die Last der Liebe) zu erleben.

Onodera Ryūichi (FUE-FLÖTE)



Onodera Ryūichi (*1947) erhielt Unterricht im Spiel der Nō-Flöte bei Issō Yōji (*1940), dem derzeitigen Oberhaupt der Issō-Schule des Flötenspiels, und dessen Sohn Issō Takayuki (*1968). 2000 hatte er seinen ersten Bühnenauftritt als Flötenspieler beim Tanzstück *Shichiki-ochi* (Die Flucht der sieben Reiter). 2006 spielte er die Nō-Flöte erstmals in *Okina*, 2012 in *Dōjōji* und 2015 in *Shakkyō*. Onodera hat bereits mehrfach an Auslandsgastspielen von Nō-Ensembles in Deutschland, Italien, Pakistan, Honkong u.a. teilgenommen.

Hisada Shun'ichirō (KOTSUZUMI-TROMMEL)



Hisada Shun'ichirō (*1944) wurde 1961 Schüler des Nō-Trommelmeisters Ōkura Chōjūrō (1925–1985), der damals das Oberhaupt der Ōkura-Schule war, und erlernte das Spiel der kleinen Sanduhrtrommel *Kotsuzumi*. Als Nō-Trommler ist er heute vor allem in Westjapan (Kyōto, Ōsaka, Kōbe) tätig. Dort wirkt er bei vielen Nō-Aufführungen aller fünf Hauptschulen mit. Darüber hinaus hat er an zahlreiche Auslandstourneen von Nō-Ensembles sowie bei gemeinsamen Musikprojekten teilgenommen, die die Nō-Kunst in der Gegenwart zu verankern versuchen. Für seine Verdienste wurde er bereits mehrfach ausgezeichnet, zuletzt 2017 mit dem Kulturpreis der Präfektur Hyōgo.

Ōkura Eitarō (ŌTSUZUMI-TROMMEL)



Ōkura Eitarō wurde 1976 als ältester Sohn von Ōkura Mitsutada, dem Oberhaupt in 16. Generation der Trommler-Familie Ōkura Shichisaemon, geboren. Ōkura Eitarō ist heute selbst in 17. Generation deren Oberhaupt. Er erlernte das Spiel der *Ōtsuzumi*-Trommel bei seinem Vater und bei Yasufuku Tatsuo (*1938; Takayasu-Schule) und absolvierte ein Studium an der Tokyo National University of Fine Arts and Music (heute: Tokyo University of the Arts). Als *Ōtsuzumi*-Spieler hat er bereits in so anspruchsvollen Stücken wie *Sotoba Komachi*, *Dōjōji*, *Okina*, *Midare*, *Shakkyō* u.a. mitgewirkt.

Ōkawa Noriyoshi (TAIKO-TROMMEL)



Ōkawa Noriyoshi (*1973) erlernte das Taiko-Spiel bei Meister Komparu Sōemon XXII (1924–2014) und absolvierte den 5. Jahrgang eines Ausbildungskurses am Kokuritsu Nōgakudō (Nationales Nō-Theater) in Tokyo. Er hat mittlerweile in so anspruchsvollen Stücken wie *Midare*, *Mochizuki*, *Shakkyō* und *Dōjōji* mitgewirkt. Mehrfach nahm er an Auslandsgastspielen japanischer Nō-Ensembles teil. Neben seiner Tätigkeit auf der Nō-Bühne organisiert er Einführungskurse in die *Haya-shi*-Musik des Nō-Theaters und Nō-Aufführungen für Anfänger u. a.



KULTURFÖRDERUNG ALS UNTERNEHMERISCHE VERANTWORTUNG

JTI (Japan Tobacco International), eines der weltweit führenden Tabak- und Vaping-Unternehmen, engagiert sich international für die Förderung von Kunst & Kultur sowie sozialen und umweltfreundlichen Projekten.

Wir investieren in die Regionen, in denen wir tätig sind, weil wir uns als Teil der Gesellschaft verstehen. An unseren beiden Standorten in Deutschland – Köln und Trier – möchten wir einen Beitrag zur hohen Lebensqualität leisten. Unsere Mitarbeiter wohnen hier, teils seit Generationen, gründen Familien und nehmen am gesellschaftlichen Leben teil. Als Nachbar unter Nachbarn unterstützen wir daher zahlreiche lokale Projekte und Organisationen in diesen beiden Regionen.

Als ein Unternehmen mit japanischen Wurzeln liegt ein Schwerpunkt unseres Engagements in der Unterstützung der Kultur Japans in Deutschland. Wir freuen uns daher besonders, Partner des Japanischen Kulturinstituts sein zu dürfen und gratulieren dem JKI herzlich zum Jubiläum!



September

MO
02
20:00

Gewandhausorchester Leipzig
Andris Nelsons *Dirigent*

Anton Bruckner

Sinfonie Nr. 8 c-Moll WAB 108

Wie jede Bruckner-Sinfonie ist auch die Achte ein Meisterwerk von weit gespannter Ausdruckskraft. Dem Schrecken folgt der Triumph. Der Wehmut entwächst die Erhabenheit. Visionäre Landschaften münden in hymnische Verklärung. Ihr widmet sich nun mit Andris Nelsons, einer der hingebungsvollsten Musiker unserer Tage. Als Chefdirigent des Gewandhausorchesters Leipzig steht er dabei am Pult eines Traditionsklangkörpers, dessen Klanggefühl für das romantische Repertoire, zumal für Bruckners Schaffen, einzigartig ist.

Abo Internationale Orchester 1

SO
08
16:00

crazy freilach

Jeannine Engelen *Gesang*
Simon Boos *Klarinette*
Emma Fridman *Violine*
Julian Hilgert *Gitarre*
Daniel Hessel *Kontrabass*

Christiane Willms *Erzählerin*

Janko & Julifee

Die Suche nach dem Zauberbröckchen
für Kinder ab 6 Jahren

Gefördert durch das
Kuratorium KölnMusik e.V.

Abo Kinder-Abo 1

MO
09
20:00

Matthias Goerne *Bariton*
Martin Helmchen *Klavier*

Werke von **Gustav Mahler** und
Dmitrij Schostakowitsch

Abo Liederabende 1

DI
10
20:00

WDR Big Band
John Clayton *ld, arr*

Clayton – Hamilton Cologne Reunion

Abo Jazz-Abo Soli & Big Bands 1

MI
11
20:00

Piotr Anderszewski *Klavier*

Johann Sebastian Bach
Das Wohltemperierte Klavier II
BWV 870–893
Auszüge

Ludwig van Beethoven
33 Veränderungen C-Dur über einen
Walzer von Anton Diabelli op. 120
für Klavier
»Diabelli-Variationen«

19:00 Einführung in das Konzert
durch Christoph Vratz

Abo Piano 1



Hotline 0221 280 280

felix-originalklang.koeln

Herausgeber

KölnMusik GmbH · Louwrens Langevoort
Intendant der Kölner Philharmonie
Geschäftsführer der KölnMusik GmbH
Postfach 102163, 50461 Köln
koelner-philharmonie.de

Redaktion

Sebastian Loelgen

Corporate Design

Studio Süd · Sonja Irini Dennhöfer

Textnachweis

Die Texte von Heinz-Dieter Reese sind Originalbeiträge für dieses Heft.

Fotos

Seiichi Kodama (Nō-Darsteller, S. 10)

Gesamtherstellung

adHOC Printproduktion GmbH

