

Zwischen Traum und Wirklichkeit

**Nô- und Kyogen-Theater
mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai**

Aufnahme vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie

vorgestellt

von

Heinz-Dieter Reese

Redaktion: Werner Fuhr

WDR 3 Bühne Radio: Sonntag, 12. Februar 2006, 20.05-23.00 Uhr
(im Rahmen des Programmschwerpunkts „Konnichi wa, Japan“)

Sprecher:

A: Autor (H.-D. Reese)
GC: Gisela Claudius
MH: Matthias Haase
BP: Bodo Primus
AS: Ayako Satô

Produktion:

3. und 7. Februar 2006 im Studio F&M, Drususgasse 7-11, Köln

Woche 6 / 2006

WDR 3, Sonntag, 12. Februar 2006, 20:05-23:00 Uhr

WDR 3 Bühne Radio

Konnichi wa, Japan

Zwischen Traum und Wirklichkeit: Nô- und Kyôgen-Theater mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai

Aufnahme vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie

vorgestellt von Heinz-Dieter Reese

Schrille Flötentöne, harte Trommelschläge, atavistisch anmutende Laute menschlicher Stimmen. Sie kommen aus dem Hintergrund einer kleinen, quadratischen Bühne. Hier sitzen vor dem Abbild einer alten, knorrigen Kiefer vier zeremoniell gekleidete Musiker. Ein Chor aus acht Sängern an der rechten Bühnenseite übernimmt immer wieder die Rezitationen und Gesänge der Schauspieler, die in prachtvollen Kostümen und mit ausdrucksvollen Masken zeitlupenhaft langsam auf der kulissenlosen Hauptbühne agieren. Wir befinden uns im „*Nô*“, der klassischen Form des japanischen Musiktheaters, vor mehr als 600 Jahren aus rituellen Tanzspielen entstanden und bereits im 15. Jahrhundert von *Zeami Motokiyo* (1363-1443) zu einer höchst verfeinerten Bühnenkunst entwickelt. Bis heute wird sie von speziellen Schauspielerfamilien überliefert und gepflegt. Im *Nô*-Theater verschmelzen Darstellung und Tanz, dramatische Dichtung und Poesie, Gesang und Instrumentalspiel in einer vollkommenen Synthese. Zur Aufführung gelangen Stücke, die auf Mythen, Vorlagen aus der klassischen Literatur oder auch bekannten historischen Ereignissen beruhen. Das symbolisch-abstrakte und nur suggestiv andeutende Spiel konzentriert sich auf die Schilderung seelischer Zustände von Menschen in Grenzsituationen und fasziniert durch sein fortwährendes Changieren zwischen Traum und Wirklichkeit.

Beim Gastspiel am 28. Oktober 2005 in der Kölner Philharmonie war die *Umewaka Kennôkai*, ein Ableger der renommierten *Kanze*-Schule, zu erleben. Sie präsentierte auf einer originalgetreuen Bühne ein Programm aus zwei *Nô*-Spielen und einem burlesken Zwischenspiel (*Kyôgen*). Mit „*Izutsu*“ (Am Brunnenrand) war zunächst ein lyrisch-poetisches Stück zu erleben, das auf einer Episode der Novellensammlung „*Ise monogatari*“ aus dem 9. Jh. basiert und an die Liebe der Tochter eines Hofbeamten zu dem berühmten Dichter und Frauenhelden *Ariwara no Narihira* erinnert. Einen Kontrast hierzu bildete das dramatische Stück „*Adachigahara*“ (Auf der Adachi-Heide). Es stellt eine volkstümliche Legende: Wanderpriester begegnen in der Einsamkeit einer nordjapanischen Heidelandschaft einer verhärmten Frau, die sich als Dämon entpuppt. Er tritt mit furchterregenden Maske auf und muss von den Priestern in einem exorzistischen Ritual besänftigt werden. Das Zwischenspiel „*Uri-nusubito*“ (Der Melonendieb) stellt die mit Witz und Komik gespickte Auseinander-

setzung zwischen einem Bauern und einem Landstreicher dar, der das Melonenfeld des Bauern zu plündern versucht.

Die Sendung präsentiert den Mitschnitt des Gastspiels mit Kommentaren und deutschen Übersetzungen als poetisch-musikalisches Hörstück.



Szenenbild aus "Adachigahara"

WDR 3 Bühne Radio: Sonntag, 12. Februar 2006, 20:05-23:00 Uhr
(im Rahmen des Programmschwerpunkts „Konnichi wa, Japan“)

Zwischen Traum und Wirklichkeit: Nô- und Kyôgen-Theater mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai

Aufnahme vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie
vorgestellt von Heinz-Dieter Reese

Jingle Bühne Radio (17'')

MUSIK 1 (3'05): Nô-Musik (Beginn von „Izutsu“)
Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai
aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 3

(bei 0:25 Musik runterziehen und nachfolgenden Text drüberlegen)

A: Schrille Flötentöne, harte Trommelschläge, atavistisch anmutende Laute menschlicher Stimmen – Klänge von irritierender Fremdartigkeit, wie sie für Japans klassische Bühnenkunst, das Nô-Theater, so charakteristisch sind. Gelegenheit zu einer Begegnung mit dieser altehrwürdigen, auch heute noch lebendigen Kunst, die 2001 in die UNESCO-Liste „der Meisterwerke traditioneller Weltkulturen“ aufgenommen wurde, bot das Gastspiel der *Umewaka Kennôkai* am 28. Oktober 2005 in der Kölner Philharmonie. Auf einer eigens errichteten originalen Nô-Bühne präsentierte das Ensemble ein 2 ½ -stündiges Programm, das die rund 1.600 Zuschauer bis zum Schluss hochkonzentriert und gespannt verfolgten – zunächst ein lyrisch-poetisches Nô-Spiel, das in höfischer Zeit spielte und an die Liebe eines Mädchens zu dem berühmten japanischen Dichter und Frauenhelden *Ariwara no Narihira* aus dem 9. Jahrhundert erinnerte; dann – in deutlichem Kontrast hierzu – ein dramatisches Stück, in dem ein leibhaftiger Dämon mit furchterregender Maske auftrat und von Priestern in einem exorzistischen Ritual besänftigt werden musste. Und als erholsames Intermezzo zwischen den beiden ernstesten Nô-Spielen war ein sogenanntes Kyôgen, eine kurzes burleskes, mit Witz und Komik gespicktes Sprechtheaterstück zu erleben

Die Klangaufnahme dieser Aufführung in der Kölner Philharmonie möchten wir Ihnen, meine Damen und Herren, nun hier auf „WDR 3 Bühne Radio“ vorstellen. „Zwischen Traum und Wirklichkeit“ – so haben wir die Sendung überschrieben, und sie markiert den Abschluss des Schwerpunktthemas „Japan“, das während der vergangenen Woche im WDR-Hörfunksprogramm bestimmend war. Nun werden Sie den Mitschnitt allerdings nicht, wie sonst an dieser Stelle üblich, sozusagen in seiner „Rohfassung“ erleben. Vielmehr haben wir versucht, ihn mit einer Einführung, eingestreuten Kommentaren und vor allem deutschen

Übersetzungen der Gesänge und Rezitationen als ein poetisch-musikalisches Hörstück aufzubereiten. Auf der knapp 3-stündigen Klangreise durch die Welt des japanischen Nô-Theaters begleitet Sie, unterstützt von Gisela Claudius, Matthias Haase, Bodo Primus und Ayako Satô: Heinz-Dieter Reese.

(Musik 1 wieder hochziehen und bei 3:05 ausblenden)

BP: Nô-Theater – das ist zweifellos die fremdartigste, gleichwohl faszinierendste Spielart unter den traditionellen Bühnenkünsten Japans. Sie entstand vor mehr als 600 Jahren aus epischen Vortragskünsten, volkstümlichen Farcen und kultischen Tanzspielen und wurde bereits im 15. Jahrhundert von Zeami Motokiyo, dem großen Theatermacher Japans, zu einer höchst verfeinerten „Kunst“ der Darstellung entwickelt. Lange Zeit stand Nô unter dem Patronat des Samurai-Schwertadels. Dessen geistige Strenge und zen-buddhistisch orientierter ästhetischer Geschmack haben das Nô-Theater nachhaltig geprägt. Während der Edo-Zeit des 17. bis 19. Jahrhunderts avancierte Nô sogar zu einer offiziellen „Zeremonialkunst“, die regelmäßig am Hofe des Shôgun und in den Residenzen der lokalen Samurai-Fürsten dargeboten wurde.

GC: Erst nach dem Ende des Feudalismus in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde das Nô-Theater in Japan einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich. Sie stilisierte es zu einem japanischen Pendant der westlichen Oper, zu einer „klassischen Bühnenkunst“, die von den traditionellen fünf Hauptschulen bis auf den heutigen Tag in einer lebendigen Aufführungspraxis gepflegt wird. Rund vierzig feste Nô-Bühnen gibt es heute in Japan, die von den Ensembles dieser Schulen regelmäßig bespielt werden.

MH: Nô präsentiert sich als ein komplexes „Gesamtkunstwerk“, in dem Schauspiel und Tanz, dramatische wie epische Dichtung und Poesie, Gesang und Instrumentalspiel zu einer vollkommenen Synthese verschmelzen. Das Wort „Nô“ bedeutet soviel wie „Fertigkeit, Können“. Und in der Tat beruht alles bei dieser Bühnenkunst auf Fertigkeiten. Jedes Detail ist künstlerisch durchorganisiert, besitzt seine genau festgelegte Funktion und Ausdrucksbedeutung, ist eingeplant in eine präzise Dramaturgie mit ihrer für Nô spezifischen Raum- und Zeitgestaltung.

BP: Kennzeichnend für Nô ist ein außerordentlich hohes Maß an Formalität, Stilisierung und Abstraktheit der Darstellung, die vieles lediglich subtil andeutet. Die ausschließlich männlichen Schauspieler übernehmen typische Rollen, die in allen Stücken gleich sind: der „Hauptspieler“, der meist eine Maske trägt, wird dem „Nebenspieler“ konfrontiert. Beiden können noch jeweils ein oder mehrer „Begleitspieler“ zugeordnet sein. Einfache Figuren aus dem Volk werden von den Darstellern des Kyôgen, des burlesken Pendants zum ernsten Nô-Spiel,

übernommen. Hinzukommt ein 6- bis 8-köpfiger Chor, der an der rechten Bühnenseite sitzt. Er gibt nicht nur einen epischen Kommentar des Bühnengeschehens, sondern übernimmt viel häufiger die Rede des Hauptspielers wenn dieser sich auf eine schauspielerische Darbietung zu konzentrieren hat.

GC: Das Spiel dieser Akteure vollzieht sich auf einer speziellen, kleinen Bühne mit Giebeldach und Auftrittssteg, ohne Kulissen und mit nur wenigen, symbolischen Requisiten. Es beschränkt sich zudem auf sehr sparsame Gesten und Aktionen. Auch der „Tanz“, der in vielen Nô-Spielen den Kulminationspunkt der Handlung markiert, ist auf äußerst stilisierte Gesten und wenige Grundschritte in zeitlupenhaft langsamem Tempo reduziert. So wird das reale alltägliche Raum- und Zeitempfinden immer wieder durchbrochen und aufgehoben. Die Darsteller treten gleichsam aus der Zeit heraus und agieren in einem abstrakten leeren Raum.

MH: *Monomane*, die aufs Wesentliche abzielende Mimesis, und *Yûgen*, die Offenbarung verborgener Wahrheiten – das sind Schlüsselbegriffe, mit denen schon Zeami im 15. Jahrhundert die Kunst des Nô zu erläutern suchte. Die Bühne soll nicht eine naturalistische Nachahmung der äußeren, alltäglichen Wirklichkeit zeigen, die nach buddhistischer Auffassung bloß Schein ist, sondern das nicht unmittelbar sichtbare Wesen der Dinge vermitteln, das durch die Unwirklichkeit und Abstraktheit der Darstellung suggestiv erfahrbar werden soll. Das Spiel appelliert dabei in besonderer Weise an die Vorstellungskraft der Zuschauer, ja, fordert diese geradezu heraus.

BP: Dazu trägt auch die eigentümliche Musik bei, mit der Nô-Spiele nahezu durchgehend „ver-tont“ sind. Der Ablauf eines Stücks wird durch die Dialoge, Rezitationen und Gesänge der Schauspieler und des Chores gegliedert. Hinzu kommt ein kleines Instrumentalensemble aus drei bis vier Musikern, die zeremoniell gekleidet für das Publikum sichtbar mit auf der Bühne sitzen.

GC: Das Instrumentarium umfasst eine Querflöte, zwei unterschiedliche Sanduhrtrommeln sowie – in einigen dramatischen Stücken – zusätzlich eine flache Fasstrommel. Die Querflöte 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 aus, sondern weicht häufig von einer in unserem Sinne „exakten“ Intonation ab und konzentriert sich auf die Gestaltung von Klangfarbenlinien, die die Atmosphäre einer Szene mal fröhlich, mal ausgesprochen elegisch kolorieren.

(aufblenden)

MUSIK 2 (1'27): Nô-Musik „*Shômon no ashirai*“ (leiser Beginn!)

Ausf.: Terai Kyuhachirô, Nô-Flöte
aus : Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 5

MH: Das klangfarbliche Moment dominiert auch beim Spiel der beiden Sanduhrtrommeln. Die größere Hüfttrommel fällt durch ihren hellen, harten Klang auf, der durch sehr straffe Spannung der Schnüre erreicht wird. Bei der kleineren Schultertrommel sind die Felle relativ lose gespannt, so dass ein vergleichsweise dumpfer, weicher Klang entsteht. Beide Instrumente werden mit den Handflächen angeschlagen, während die Fasstrommel mit zwei dicken Schlägeln gespielt wird. Ihr kräftiger Ton trägt zusätzliche dramatische Akzente bei.

BP: Charakteristisch für die Trommelmusik des Nô-Theaters sind die Rufe der Spieler, die sogenannten *Kakegoe*, die nicht mit dem Gesang von Schauspieler und Chor verwechselt werden dürfen. Verwendet wird dazu eine begrenzte Anzahl in ihrer Funktion genau bestimmter Silben, die synkopierend zwischen die Trommelschläge eingefügt 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 Nô-Musik haben diese Rufe ihren festen Platz. Sie sorgen für besondere ästhetische und expressive Qualitäten mit geradezu hypnotischer Wirkung.

(bei 1:19 aufblenden)

MUSIK 3 (1'):

Nô-Musik „Hayafue“

Ausf.: Terai K. (Flöte), Shikimura T., Kamei T., Kotera S. (Trommeln)
aus: Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 4 (Schluss bei 2 :21)

GC: Gesang wird im Nô-Theater primär als musikalisch intonierte Sprache verstanden, als Ausdeutung des emotionalen Gehalts der Monologe und Dialoge. Er ist also nicht Arie oder Lied in einer selbständigen, musikalisch elaborierten Form, sondern bewegt sich zwischen stilisierter Deklamation, musikalischer Rezitation und einfacher typisierter Singweise. Dabei wird zwischen einer „weichen“ und einer „kraftvoller“ Vortragsart unterschieden. Der „weiche“ Gesang charakterisiert zumeist weibliche Figuren, die ja ebenfalls von männlichen Schauspielern dargestellt werden. Kennzeichnend ist aber auch hier die durchweg maskuline, kehlige Stimmgebung sowie ein nur begrenzter Ambitus der melodischen Bewegungen. Vorrangiges Mittel der musikalischen Gestaltung ist nicht die Melodiebildung, sondern der differenzierte Einsatz von allerlei Vokaltechniken sowie der Klangfarbe. KANZE Hideo, einer der großen zeitgenössischen Nô-Schauspieler und -Sänger, hat dies einmal so erklärt:

MH: „In Japan wird das Singen im Nô-Theater gelegentlich mit *unaru*, mit

brummen bezeichnet. Dem liegt eine durchaus zutreffende Beobachtung zugrunde. Der Nô-Sänger achtet bei seinem Vortrag darauf, dass die komplexen Obertöne der Stimme im gesamten Körper resonieren. Dadurch wird die simple Melodik durch vielfältige Klangfarben bereichert. Es entstehen klare, helle Töne, dann wieder getrübe, dunkle Töne, die bald kräftig, bald weich erscheinen. So werden die szenische Atmosphäre, aber auch die verborgenen Gedanken und Gefühle der Figuren zum Ausdruck gebracht. Und das gilt für den Solo- wie den Chorgesang.“

(bei 3:55 aufblenden)

MUSIK 4 (1'10): Nô-Musik, Gesang (aus „Izutsu“)

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 5

(bei 5:03 rasche Blende)

BP: Auch die musikalischen Ausdrucksformen sind im Nô-Theater in hohem Maße zurückgenommen und stilisiert. Aus der selbst gewählten Beschränkung erwächst jedoch bei näherem Hinhören eine Suggestivkraft, die schon subtilste Klangveränderungen zum bedeutungsvollen Ereignis werden lässt und so mit dazu beiträgt, den erklärten Zweck der Nô-Spiels zu erreichen, nämlich auf Dinge sozusagen jenseits des sinnlich Wahrnehmbaren zu verweisen, diese suggestiv erfahrbar werden zu lassen.

GC: Die Stücke, die auf der Nô-Bühne gespielt werden, sind fast sämtlich im 15. und 16. Jahrhundert entstanden und basieren zumeist auf Mythen und Legenden oder Vorlagen aus der klassischen Literatur. Doch nicht die Fabel als solche ist dabei von Interesse. Auf eine schaubare und sinnfällige „Handlung“ wartet man beim Nô vergeblich. Nô ist – wie Paul Claudel es einmal formuliert hat – kein Theater der Handlung, sondern eines der „Erscheinung“. Figuren aus dem Jenseits treten in Erscheinung, Totenseelen und Rachegeister, die in exorzistischen Ritualen und kultischen Gedenkfeiern befriedet und erlöst werden müssen. Diese Begegnung mit dem Numinosen, sein Eindringen in die alltägliche Wirklichkeit wird zum zentralen Moment des Nô-Spiels. Und dabei wird die dramatische Handlung im lyrischen Ausdruck kondensiert, die Spannung von der Ebene der Handlung auf die des psychologischen Geschehens transponiert.

MH: So konzentrieren sich Nô-Spiele meist auf einzelne, herausgelöste Situationen, auf die Schilderung bestimmter Seelenzustände, die sich oftmals als psychische Grenzsituationen von Menschen erweisen, oder auch auf lange Erzählungen von unbewältigten Geschehnissen aus ferner Vergangenheit, die in einem Akt inszenierter Erinnerung wieder lebendig werden. Die zugrunde liegenden Probleme und Konflikte, aber auch die aufgezeigten Lösungen, werden

häufig erst im Kontext buddhistischer Welt- und Jenseitsvorstellungen verständlich und können die Abstammung vom Ritual nicht verleugnen.

BP: Dies alles wird durch eine literarisch äußerst kunstvolle Sprache zum Ausdruck gebracht, die mit Anspielungen und wörtlichen Zitaten aus der klassischen Poesie durchsetzt ist. Ezra Pound nannte dies einmal die „Chromosphäre der Worte“, die assoziative Kraft der Bilder, die den Fortgang eines Nô-Spiels bestimmen und die psychologischen Entwicklungen und Verwandlungen seiner Protagonisten vermitteln. Ein Vorbild für dieses komplexe poetische Gebilde aus Metaphern und Symbolen, das in Europa schon die literarische Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts – neben Pound und Claudel auch den irischen Schriftsteller William Butler Yeats – faszinierte, findet sich in der traditionellen japanischen Kettendichtung „Renga“, bei der die losen Verknüpfungen langer Versreihen gemeinschaftlich von verschiedenen Poeten ersonnen werden.

GC: In ihrem formalen Aufbau entsprechen viele Nô-Spiele dem von Zeami entwickelten Typus des zweiteiligen „Traum-Spiels“: Ein Reisender, häufig ein Wanderpriester, kommt zu einem geschichtsträchtigen Ort und trifft auf einen einfachen Bewohner, der von tragischen oder heldischen Ereignissen berichtet, die sich an dieser Stelle abgespielt haben. Der Reisende bleibt über Nacht und träumt sich in die geschilderte Vergangenheit hinein. Das Erinnern ruft im zweiten Teil die Totenseele des Protagonisten auf den Plan: Der Hauptspieler erscheint in verwandelter Gestalt als Inkarnation dieser Totenseele und lässt die Vergangenheit so auch sichtbar lebendig werden. Und es ist die Interferenz von Wirklichkeit und Traum, Vergangenheit und Gegenwart, Diesseits und Jenseits, aus der diese Stücke ihre besondere Wirkung beziehen.

MUSIK 5 (1'30): **Nô-Musik „Netori“**
Ausf.: Fujita Daigorô, Flöte
aus: Japan Victor VZCG-4 (1997), 1 (bei 1:33 raus)

A: Das Nô-Spiel „Izutsu“ (Am Brunnenrand), mit dem die Umewaka Kennôkai ihr Gastspiel in der Kölner Philharmonie begann, ist eines der populärsten des Repertoires. Es entspricht dem Typus des „Traum-Spiels“, wobei der Hauptdarsteller mit Kostüm, Maske und Perücke in Gestalt einer Frau auftritt. Das lyrisch-poetische Stück basiert auf einer Episode aus der im 9. Jahrhundert entstandenen klassischen Novellensammlung „Ise monogatari“ (Erzählungen aus Ise), die dem höfischen Dichter Ariwara no Narihira zugeschrieben wird. Dieser ist auch die Hauptfigur vieler Episoden, so auch der folgenden.

MUSIK 6 (2'05): Nô-Musik „Oshirabe“

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 1

(nach c. 18'' Musik unter den folgenden Texten weiterlaufen lassen)

AS: „Mukashi, inaka-watarai shikeru hito no kodomo...“ (c. 30'' freistehend)

(nach c. 45'' mit deutscher Übersetzung overvoicen)

GC: „In alter Zeit spielten die Kinder zweier Nachbarn, die auf dem Lande lebten, miteinander am Brunnen. Als sie heranwuchsen, wurden der Jüngling und das Mädchen scheu und schämten sich voreinander. Doch der Jüngling dachte noch immer daran, jenes Mädchen zur Frau zu nehmen, und auch das Mädchen dachte beständig an ihn. Zwar beabsichtigten ihre Eltern, ihnen andere Gatten zu geben, doch sie hörten nicht darauf. Eines Tages schickte der Jüngling ein Gedicht ins Nachbarhaus:

*Am Rand des Brunnens,
Am Brunnenrand verglichen wir
Einst unsere Größe.
Ich bin viel größer geworden,
Seit ich dich nicht mehr sah.*

Das Mädchen antwortete:

*Mein langes Haar,
Das wir verglichen, hängt jetzt
Lose um die Schultern.
Für wen, wenn nicht für dich,
Sollte ich es hochstecken?*

So sprachen sie, und schließlich wurden ihre Wünsche erfüllt, und sie wurden Mann und Frau.

Doch nach einigen Jahren starben die Eltern des Mädchens, und sie wussten nicht, wovon sie leben sollten. Da er sah, dass sie so nicht zusammenleben konnten, begann er zwischen ihrem Haus und dem Ort Takayasu in Kôchi hin und her zu wandern und dort eine andere Frau zu besuchen. Seine Frau aber ließ sich nicht anmerken, dass sie ihm deswegen grollte, und ließ ihn ruhig gehen. Da zweifelte er an ihrer Treue und glaubte, ihr Herz habe sich gewandelt. Eines Abends tat er, als wolle er nach Kôchi gehen, und verbarg sich im Garten vor dem Haus, um sie zu beobachten. Da sah er, wie sie schön geschmückt hinaustrat und mit trauriger Stimme sprach:

*Sturmwind weht,
Weiß erheben sich die Wellen.
Über dem Drachenfeldberg*

*Zieht um Mitternacht
Alleine mein Geliebter.*

Als er das hörte, war er zutiefst gerührt und ging von da an nicht mehr nach Kôchi.“

(Ende von jap. Text noch fuer c.10’’ freistehend mit Ende von MUSIK 6 – dann ausblenden)

A: Das Nô-Stück spielt viele Jahre später am Tempel des Dichters Ariwara no Narihira in Isonokami. Ein Holzgestell mit einem Riedgrasbusch als Darstellung des Brunnen, an dem die Kinder einst spielten, ist das einzige Ausstattungsstück, das die Szene andeutet. Es ist Herbst. Ein Priester erreicht auf seiner Pilgerreise den Ariwara-Tempel. Sein Auftritt wird von Flötenspiel untermalt. Dann stellt er sich mit kräftiger, vibrato-reicher Stimmgebung vor.

BP: Ich hier bin ein Priester, der von Provinz zu Provinz pilgert.
Gerade habe ich die sieben Tempel von Nara besucht.
Nun will ich weiter nach Hatsu-se pilgern.

Der Tempel hier, so heißt es, ist der Tempel des Ariwara.
Ich will ihn mir einmal anschauen.

MUSIK 7 (2’46): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 1

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 2

(Track 2 bis 3:18 weiterlaufen lassen – Raumgeräusche, darüber folgenden Text)

A: Der Priester nimmt vorne rechts auf der Bühne Platz. Schrille Flötentöne, gefolgt vom Einsatz der beiden Sanduhrtrommeln signalisieren den Auftritt des Hauptspielers, der in Gestalt eines Dorf Mädchens langsamen Schrittes die Bühne erreicht und den einleitenden Gesang anstimmt.

GC: Im Morgendämmern das klare Weihwasser...
Es spiegelt den Mond, der mein Herz klar macht.

Auch die Zweifelnden zu erleuchten,
habt Ihr ja versprochen –

Im Morgendämmern leuchtet der Mond
über den Bergen im Westen...

Meine Blicke schweifen über den Herbsthimmel,
und ich lausche dem Rauschen in den Kiefern...

Doch woher der Sturmwind weht, weiß niemand sicher –
in dieser unsicheren Welt, in einem Leben wie im Traum!
Durch welchen Laut wohl könnte ich erweckt werden?

(aufblenden)

MUSIK 8 (8'30): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 2

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 3

(Schluss des Tracks schon bei 8:30 ausblenden)

A: Das Dorfmädchen hat sich dem Brunnen genähert, aus dem es Wasser schöpft. Es will einen frischen Blütenzweig vor einem verwilderten alten Grab neben dem Tempel darbringen. Auf der Bühne wird dies nur mit wenigen symbolischen Gesten angedeutet. Der Priester wird aufmerksam und spricht das geheimnisvolle Mädchen an. Der Dialog benutzt zunächst die Vortragsart der artifizierten Deklamation, geht dann in eine mehr gesangliche Intonation mit Instrumentalbegleitung über und wird schließlich – von den konkreten Figuren abstrahiert – durch den Chor weitergeführt und intensiviert.

MUSIK 9 (9'07): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 3

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 4

(ab c. 2:08 Musik mit folgendem Text overvoicen)

BP: Während ich hier in Gedanken versunken sitze,
sehe ich, wie ein wunderschönes Mädchen
am Brunnen im Garten Wasser schöpft, um es
mit Blumen an diesem Grabe darzubringen.-
Wer seid Ihr?

GC: Ich bin ein Mädchen aus dieser Gegend.
Der Stifter dieses Tempels ist der
berühmte Ariwara no Narihira...
Es heißt, dass sich im Schatten dieses Hügels
sein Grabmal befinden soll.
Ich weiß zwar nichts Genaueres,
doch komme ich, um für seine Seele zu beten.

BP: Wahrlich! Der edle Herr Narihira war
ein in aller Welt bekannter Mann.
Doch ist nicht viel mehr von ihm geblieben
als das, was die alten Legenden berichten.

Wenn ausgerechnet Ihr als junges Mädchen
so für ihn betet, habt Ihr mit diesem
Narihira wohl etwas zu tun?!

GC: Jener Narihira wurde schon zu seiner Zeit
„Mukashi-Otoko“ (Mann von einst) genannt.
Umso mehr ist er dies heute, und so kann ich
doch eigentlich keinen Beziehung zu ihm haben.

BP: Das leuchtet ein. Und doch gibt es hier
ein Grabmal aus ferner Vergangenheit.

GC: Er selbst ist in weite Ferne gerückt...

BP: ...doch seine Spuren sind geblieben,
selbst heute...

GC: Sein Ruhm ist nicht verblasst,
und wenn in der Welt...

BP: ...man über ihn spricht,
so ist auch heute...

GC: ...als „Mukashi-otoko“,
als „Mann von einst“,
er nur bekannt –

MH: ...aber der Ariwara-Tempel
(Chor) ist mit den Jahren verfallen.
Die Kiefern sind gealtert,
mit Gräsern überwachsen
ist das Grab.

Hier muss es sein!
Als des Toten Spur
ist ein Büschel Riedgras
in die Ähren geschossen!
Die Gräser wuchern wild
Und Tautropfen bedecken
dicht an dicht den alten Grabhügel:

Wahrhaftig!
An die ferne Vergangenheit
lässt dieser Anblick
sehnsuchtsvoll denken!

(max. 2'20)

(Musik vor 4:05 wieder hochziehen – bis zum Ende des Tracks 4, dann ausblenden)

A: „Wahrhaftig, an die ferne Vergangenheit lässt der Anblick dieses Grabhügels hier sehnsuchtsvoll denken!“ So singt der Chor zum Abschluss dieser Szene. Das Grab als Zeichen der Erinnerung entfaltet seine Potenz und ruft die Vergangenheit zunächst in Gedanken zurück. Auf des Priesters Bitte, beginnt das Dorfmädchen die aus dem „Ise monogatari“ bekannte Geschichte von der Liebe des Ariwara no Narihira zur Tochter des Ki no Arisune (ein persönlicher Name des Mädchens wird nicht genannt) zu erzählen. Immer wieder übernimmt der Chor das Wort, und der ständige Perspektivenwechsel lässt die Identität der Figur des Dorfmädchens mehr und mehr verblassen. Wer ist sie? Ist sie mehr als sie erscheint?

BP: Nun wohlan! Erzählt doch von dem edlen Herrn Ariwara no Narihira!

MH: Einst hat ein Generalleutnant namens Ariwara Jahre lang in Isonokami gewohnt – hier in diesem alten Dorf, unter den Kirschblüten im Frühling und dem Mondlicht im Herbst.

GC: Zu jener Zeit hatten er und des Ki no Arisune's Tochter sich ewige Treue geschworen, und ihre Liebe war sehr tief.

MH: Doch er hatte auch in der Provinz Kôchi, im Dorf Takayasu, eine Geliebte, und so pendelte er heimlich hin und her.

GC: „Sturmwind weht,
Weiß erheben sich die Wellen.
Über dem Drachenfeldberg...

MH: Zieht um Mitternacht
Alleine mein Geliebter.“ (Gedicht)
So dachte sie –
unsicher wie auf wogenden
Wellen; und auf nächtlichen Wegen
ihm in Gedanken folgend,
erreichte ihre Liebe ihn,
und die Beziehung zur anderen
war für immer vorbei.

GC: Wahrlich, von Mitgefühl weiß
das Gedicht – wie Schaum...

MH: ...auf den Wellen eine Sorge
zu offenbaren ist ja sein Wesen.

(aufblenden kurz vor Beginn des Tracks 5)

MUSIK 10 (11'29): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 4

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 5

(ab c 6:56 Musik mit folgendem Text overvoicen)

MH: Einst gab es zwei Familien,
die in dieser Provinz hier
wohnten – Haus an Haus.

Und vor dem Tor am Brunnen dort
verschworen sich die Kinder
als Freunde miteinander,
betrachteten sich gegenseitig
im Spiegel des Wassers,
Gesicht an Gesicht,
mit ausgebreiteten Ärmeln.

Ihre Herzen waren tiefer
als der Brunnen miteinander
verbunden – und im
Wechsel von Mond und Sonne
verging die Zeit.

Und wie sie erwachsen wurden,
schämten sie sich voreinander,

und für beide war die
gemeinsame Zeit vorüber.

Viel später erst hat jener
ach so treue Mann ihr
in einem juwelengleichen Brief,
mit Worten frisch wie Tau,
sein Herz, einer prachtvollen
Blüte gleich, geöffnet.

GC: „Am Rand des Brunnens,
Am Brunnenrand verglichen
Wir einst unsere Größe...

MH: Ich bin viel größer geworden,
Seit ich dich nicht mehr sah.“ (Gedicht)
So dichtete er.

Und als er diese Zeilen
an sie übersandte,
da gab die Frau zurück:

„Mein langes Haar,
Das wir verglichen, hängt jetzt
Lose um die Schultern.
Für wen, wenn nicht für dich,
Sollte ich es hochstecken?“ (Gedicht)

So gab sie als Gedicht zurück,
und darum wird sie auch,
„das Mädchen vom Brunnenrand“
genannt – das ist des Aritsuna's
Tochter alter Name.

(max. 1:30)

(Musik vor 8:30 wieder hochziehen – bis zum Ende des Tracks 5, dann ausblenden)

A: Der Priester hört des Mädchens Erzählung und wird mehr und mehr von ihr betört. Ist's Wirklichkeit, ist's ein Traum, was er sieht und hört. Wie hypnotisiert sitzt er da. Als er fragen will, spricht nicht der Nebenspieler, der ihn verkörpert, für ihn, sondern der Chor. Unmerklich verschieben sich die Grenzen von Bewusstsein und Identität.

MH: Wahrlich, eine alte Geschichte ist's
und so wunderschön!
Seltsam nur! Wer seid Ihr bloß?
Nennt bitte Euren Namen!

GC: Tatsächlich trage ich das Gewand der Liebe.
Doch ob des Ki no Arisune's Tochter ich bin...?

Ich weiß es nicht –
„weiße Wellen schlagen hoch,
über dem Drachenfeldberg
um Mitternacht“, so kam
im Schutz der Dunkelheit ich hierher.

MH: Seltsam fürwahr! Doch wie
auf dem Drachenfeldberg
das farbenfroh leuchtende
Herbstlaub...

GC: ...verblasst – so ist sie wohl doch
des „Ki no Arisune's Tochter“

MH: Auch „Mädchen
vom Brunnenrand“ genannt.

GC: „Ich scheue mich zwar,
doch ja, ich bin's,“ so sagt sie...

MH: ...die einst das Liebesband
für ein langes Leben knüpfte.
Als sie sich die Treue schworen,
am Brunnen, da war sie 19 ...

(aufblenden)

MUSIK 11 (9'16): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 5 + 6

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 6 +7

(ab c 0:10 von Track 7 Musik mit folgendem Text overvoicen)

A: „Im Schatten des Brunnens verschwindet sie – ja, nun ist im Schatten
des Brunnens sie verschwunden.“ Mit diesen Worten beendet der Chor den ersten
Teil des japanischen Nô-Spiels „Izutsu“, dem wir hier in einer Aufführung durch
das Ensemble der Umewaka Kennôkai in der Kölner Philharmonie zuhören.

„Verschwunden“ ist in der Tat das vermeintliche Dorfmädchen, das sich längst als Protagonistin der Erzählung von der Liebe des Dichters Ariwara no Narihira zur Tochter eines Hofbeamten zu erkennen gegeben hat. Eine Verwandlung tritt ein. Im hinteren Bereich der Bühne wird der Hauptspieler in der Rolle des Mädchens mit Unterstützung der Bühnenhelfer umgekleidet. Der Priester sitzt weiterhin auf seinem Platz am vorderen rechten Rand der Bühne. Er schlummert ein, als in mond heller Nacht die Zeit vorrückt. Die musikalischen Klänge unterstreichen nachdrücklich die unwirkliche Atmosphäre der Szene. (max. 1')

(Musik 11 in Track 7 ab c. 1:10 wieder hochziehen. Ab c. 3:20 erneut mit folgendem Text overvoicen)

Der zweite Teil des Nô-Spiels beginnt, und das besungene und dargestellte Geschehen muss nun als ein Traum verstanden werden, in dem das Gedächtnis sich die gehörte Erzählung gleichsam halluzinativ als Wirklichkeit vergegenwärtigt. Der Hauptdarsteller erscheint nun, nach der Verwandlung in der wahren Gestalt seiner Figur: als Totengeist der Tochter des Arisune. Diese wiederum hat sich das Gewand ihres geliebten Mannes übergelegt und tanzt im Gedenken an ihn, von sanften Klängen des Instrumentalensembles unterstützt einen eleganten, zeitlupenhaft langsamen Tanz. Das Gefühl der Nähe zu dem längst verblichenen Narihira kulminiert gleichsam in einer *unio mystica* der Liebenden, wenn das Mädchen wie in alten Zeiten einen Blick in den Brunnen, den „Brunnen der Erinnerung“ wirft und dabei sich selbst in der Gestalt des Geliebten erblickt. Eine doppelte Brechung der Identitäten, die die psychische Gespaltenheit des über den Tod hinaus innig liebenden Mädchens nachdrücklich zum Ausdruck bringt. (c. 1:10)

(Musik 11 in Track 7 bei 4:30 wieder aufblenden und in Musik 12 weiterlaufen lassen)

MUSIK 12 (11'16): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 7 + 8

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 8 + 9

(ab c 1:26 von Track 9 Musik mit folgendem Text overvoicen)

GC: „Flüchtig zu sein,
dafür ist sie ja berühmt,
die Kirschblüte – doch seltener
noch in einem Jahr erscheint
der Mann, auf den ich warte.“ (Gedicht)

Wer diese Worte einst dichtete,
das war ich selbst; und darum

nannte man mich „die Frau,
die auf den Mann wartet“.

Seit jener alten Zeit, als ich
19 war – am Brunnenrand,
sind mit den zu- und abnehmenden
Monden viele Jahre verstrichen.

Er ist nun nicht mehr da –
von Narihira blieb mir
als Andenken nur sein Gewand,
das ich mir nun übergelegt habe.

O, wie empfinde ich Scham!
In den „Mann von einst“
mich zu verwandeln und
zu tanzen!

MH: Wie Schneeflocken wirbeln,
(Chor) wie Kirschblüten flattern
die Ärmel ihres Gewands...

(c. 1')

(Musik 12 bei c. 2:25 wieder hochziehen – am Ende des Tracks Musik 13 anschließen)

MUSIK 13 (9'00): Nô-Spiel „Izutsu“ – Szene 9

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 1 (28.10.05), CD 1 - Track 10+11

(ab c 0:10 von Track 10 Musik mit folgendem Text overvoicen)

GC: Hierher bin ich gekommen,
wo Vergangenes wiederkehrt,
am Ariwara-Tempel...

MH: In des Tempels Brunnenwasser
spiegelt sich der Mond
so strahlend hell!

GC: „Ist's der Mond nicht mehr,
nicht der Frühling
wie einst...?“ So dichtete er,
doch wann mag das gewesen sein?

„Mit 19 am Brunnenrand...“

MH: „Am Rand des Brunnens,
Am Brunnenrand verglichen wir...“

GC: ...einst unsere Größe.

MH: Ich bin viel größer geworden...“

GC: Und ich bin alt geworden!

MH: Genau so, wie er zu ihr kam,
der „Mann von einst“,
mit seinem Hut und seinem
Gewand, so erscheint auch sie,
nun nicht als Frau –
Sie ist der Mann:
Sie hat des Narihira Gestalt.

GC: Wenn ich seine Gestalt nur sehe,
wie sehne ich mich da nach ihm!

MH: Zwar bin ich's selbst,
doch erfüllt mich ein tiefes Sehnen
nach dem verblichenen Geliebten!

Flüchtige Erscheinung des Geistes,
einer verwelkenden Blume gleich,
die nur ihren Duft zurücklässt –
am Ariwara-Tempel.

Als die Tempelglocke ertönt
und ganz allmählich
der Morgen dämmert –
als am alten Tempel der Wind,
der in den Kiefern rauscht,
die Blätter der Bananenstaude bricht –
da ist auch dieser Traum zerstört,
und als er erwacht,
sind alle Träume zerstört
und es ist Tag geworden...

(c. 1:40)

(Musik endet in Track 10 bei 7:40 – c. 20’’ der Stille wegekürzen. c. 15’’ Abstand zwischen letztem Ton und Beginn des Beifalls))

(Beifall nach c. 40’’ mit folgendem Text der Absage overvoicen)

A: WDR 3 Bühne Radio: Zwischen Traum und Wirklichkeit. In einer Aufnahme vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie hörten Sie das japanische Nô-Theaterensemble Umewaka Kennôkai mit dem lyrisch-poetischen Nô-Spiel „Izutsu“ (Am Brunnenrand). Er wirkten mit: als Hauptspieler in der Rolle eines Mädchens: Umewaka Manzaburô III.; als Nebenspieler in der Rolle eines Priesters: Murase Jun; dazu ein Chor und ein Instrumentalensemble aus einer Querflöte und zwei Sanduhrtrummeln.

Meine Damen und Herrn! Nô-Theater – zumal im Radio – zu verfolgen ist sicherlich eine anspruchsvolle und anstrengende Sache. Das ist in Japan und für Japaner nicht anders. So hat man denn auch seit jeher bei Aufführungen von Nô-Spielen für Abwechslung und Erholung gesorgt – mit „Kyôgen“, dem traditionellen Lustspiel der Japaner. Das Wort bedeutet den Schriftzeichen nach soviel wie „verrückte, possenhafte Worte“, was die zentrale Rolle der Sprache bei dieser Bühnenkunst betont.

GC: Als komisches Sprechtheater hat „Kyôgen“ eine ebenso lange Geschichte wie Nô, wenngleich es weitaus weniger gut dokumentiert ist. Das hat damit zu tun, dass Kyôgen-Spiele in der Frühzeit improvisiert wurden. Schriftlich fixierte Textfassungen entstanden erst im 17. Jahrhundert. Eine Chronik aus dem 15. Jahrhundert berichtet von einer Nô-Aufführung am Kaiserhof, bei der neben sieben Nô-Stücken auch sechs Kyôgen-Spiele gegeben wurden. Sie dienten als Intermezzi und sollten den Zuschauern zwischen zwei oftmals tragischen Nô-Dramen durch Lachen Erholung verschaffen.

A: Im Unterschied zum hochvergeistigten, symbolisch-abstrakten Nô-Spiel ist Kyôgen der Darstellung des realen Lebens des einfachen Volkes verpflichtet. In schlagfertigen Wortwechselln, 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 in eine geradezu übermütige Fröhlichkeit mündet.

GC: Lachen als Ausdruck von Vitalität, als eine Kraft, die aber grundsätzlich nicht verletzen, sondern versöhnlich wirken und das Gemeinschaftsgefühl stärken will. Eine solche Vorstellung ist im altjapanischen Denken selbst-

verständlich. Ein japanisches Sprichwort besagt, dass die Götter gerne Menschen besuchen, die lustig sind und lachen. Fröhlich gestimmten Leuten erteilen sie bevorzugt ihren Segen. Menschen in eine fröhliche Stimmung zu versetzen und Glück und Segen der Göttern zu erwirken war denn auch stets eine Funktion der Aufführung von Kyôgen-Spielen, eine andere, den Göttern durch heiterausgelassene Spiele Dankbarkeit, etwa nach einer guten Ernte zu erweisen.

A: Bei der Aufführung des Ensembles Umewaka Kennôkai in der Kölner Philharmonie präsentierten die beiden Kyôgen-Schauspieler MIYAKE Ukon und sein Sohn Chikanari als Intermezzo das Stück „Uri-nusubito“ (Der Melonendieb). Es zählt zu einer Gruppe von Repertoirestücken, in denen Schwindler und Diebe zum Gegenstand des Spotts werden, die sich bei ihren Missetaten dumm oder tolpatschig anstellen, und daher rasch erwischt und davongejagt werden.

GC: Ein Bauer ist stolz auf sein Melonenfeld, das er einzäunt und mit einer Vogelscheuche sichert. In der folgenden Nacht kommt ein Landstreicher des Weges. Beim Anblick der prächtig gewachsenen Melonen überkommt ihn das Verlangen, einige Melonen zu entwenden. Als er auf die Vogelscheuche, die er im Dunkel der Nacht zunächst für eine Menschen hält, trifft, zerstört er diese wütend und macht sich von dannen. Am nächsten Morgen ist der Bauer über den Zustand seines Melonenfelds sehr verärgert. Um den Dieb zu überführen, verkleidet er sich selbst als Vogelscheuche und wacht während der folgenden Nacht auf dem Feld. Und tatsächlich kehrt der Landstreicher zurück...

A: Was dann geschieht, hören Sie nun in der Aufnahme aus der Kölner Philharmonie. Das Stück lebt vom Wort und von langen Monologen, in denen die Figuren ihr Tun auf der kulissenlosen Bühne schildern. Wie werden sie wiederum deutsch synchronisieren.

MUSIK 14 (3'30): Kyôgen-Spiel „Uri-nusubito“ – 1. Szene

Ausf.: MIYAKE Ukon und Chikanari

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 2 (28.10.05), CD 2 - Track 1

(nach c. 1'55 – Stille-Raumgeräusch - O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

MH (Bauer):

Ich bin ein Bauer aus dieser Gegend hier.
Heute sollte ich einmal das Melonenfeld inspizieren.
Und so will ich gleich losgehen!

Wahrlich, niemand sonst hat soviel Arbeit wie ein Bauer!

Bei gutem wie bei schlechtem Wetter muss ich hinaus aufs Feld.

Nun habe ich in kürzester Zeit das Feld erreicht.
Anders als beim letzten Mal sind die Ranken sehr viel
kräftiger geworden.

O wie schön! Die Melonen bekommen allmählich Farbe!
Doch immer dann, wenn die Früchte Farbe bekommen,
werden sie von Vögeln und Wild zerstört.
Ich will das Feld einzäunen und eine Vogelscheuche aufstellen. (max. 55“)

(Musik 14 bei 2:45 wieder hochziehen – eventuell Stille verkürzen)

(bei c. 3’15 – Stille-Raumgeräusch - O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

So, nun sieht sie aus wie ein Mensch.
Ich will morgen noch einmal nachschauen kommen.

(Musik 14 bei 3:50 wieder hochziehen – Stille verkürzen am Ende des Tracks in Musik 15
weiterlaufen lassen.)

MUSIK 15 (8’35): Kyôgen-Spiel „Uri-nusubito“ – 2. Szene
Ausf.: MIYAKE Ukon und Chikanari
aus: WDR-Archivnummer 5118 847 2 (28.10.05), CD 2 - Track 2+3

(bei c. 0:23 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

BP (Landstreicher):

Ich bin ein Mann aus dieser Gegend hier.
Ich hatte in meinem Leben immer Pech,
und so habe ich nichts, womit ich mein Brot verdienen kann.

Neulich bin ich an Feldern vorbeigekommen,
dort wuchsen viele Melonen.
Allmählich ist es soweit, dass sie Farbe bekommen.
Heute Abend will ich mir unbeobachtet
einige mitnehmen.

Nun, so will ich mich gleich aufmachen. (O-Ton wieder hochziehen)

(bei c. 1:15 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Mir will wahrhaftig nichts mehr gelingen,
und so ist mir jedes Mittel recht.
Allerdings: Dinge, die andere mühevoll hergestellt haben,
einfach wegzunehmen, ist unmoralisch!
Aber ich sehe für mich keinen anderen Weg,
als es einfach zu tun. (O-Ton vor 1:40 wieder hochziehen)

(bei c. 2:03 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ah, da sind sie ja!
Ha, die Melonen scheinen schon Farbe zu bekommen,
denn man hat einen Zaun um sie errichtet.
Na ja, ich habe mir so etwas schon gedacht und
daher gleich eine Säge mitgebracht.
Damit will ich den Zaun aufbrechen. (O-Ton wieder hochziehen)

(Nur O-Ton: Ritsch, ratsch, ritsch, ratsch...!)

(Nur O-Ton: Knack, knack, knack...!)

(bei c. 3:16 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Au weia! Das war ziemlich laut!
Mich selbst hat der Krach so erschreckt,
dass ich mir gleich die Ohren verstopft habe.
Damit andere ihn nicht hören sollen....!? (O-Ton bei 3:23 wieder hochziehen)

(bei c. 3:50 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ob jemand etwas gehört hat?
Nein, nichts rührt sich.
Dann will ich jetzt aufs Feld gehen!

Hier gibt es aber viele Melonen!
Ich will mir eine nehmen. (O-Ton bei 4:03 wieder hochziehen)

(bei c. 4:13 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ach, das ist nur so ein welches Blatt!
Aber hier ist eine...
Auch bloß ein welches Blatt! (O-Ton bei 4:19 wieder hochziehen)

(bei c. 4:33 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Bei Tageslicht habe ich doch viele reife Früchte gesehen, und jetzt...? Ich verstehe das nicht!

Ah, jetzt fällt's mir wieder ein:

Wenn man nachts Melonen pflückt, sollte man sich dazu auf dem Boden wälzen – so hab ich mal gehört.

Nun denn, so will ich mich zum Pflücken auf dem Boden wälzen. (O-Ton wieder hochziehen)

(O-Ton: Eh, eh...!)

(bei c. 5:22 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Da! Eine Melone ist mir unter den Kopf geraten....!

So, diesmal will ich mich von hier aus wälzen! (O-Ton vor 5:30 wieder hochziehen)

(O-Ton: Eh, eh....!)

(bei c. 5:58 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Da! Eine Melone hat sich unterm Arm verklemmt!

Diesmal will ich mich von hier aus wälzen! (O-Ton vor 6:10 wieder hochziehen)

(O-Ton: Eh, eh...!)

(bei c. 6:27 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Da! Jetzt habe ich eine Melone unter den Bauch bekommen...!

Diesmal will ich mich von hier aus wälzen! (O-Ton vor 6:38 wieder hochziehen)

(O-Ton: Eh, eh...!)

(bei c. 7:01 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Oh! Ich bitte um Vergebung! Vergebung!

Ich bin kein Melonendieb, ich bin hier nur so vorbeigekommen.

Und da waren die Früchte so prächtig gewachsen, dass ich aus einer Laune heraus unwillkürlich nach zwei-drei Früchten gegriffen habe. Ich will Euch auch sämtliche Melonen zurückgeben!

Nur lasst mir bitte mein Leben...! (O-Ton vor 7:23 wieder hochziehen)

(bei c. 7:45 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Entschuldigung, aber warum sagt Ihr nichts?
He, hört Ihr nicht?
Ach, was ist denn das?!
Da denke ich, es sei ein Mensch, und dann ist's bloß
eine Vogelscheuche!!
Verflixt noch mal! Das ist aber ärgerlich!
So ein Gestell sollte man doch am besten
zerschlagen. (O-Ton vor 8:03 wieder hochziehen)

(bei c. 8:11 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Mann! War das ein furchtbares Ding! –
Nun will ich mich aber rasch davonmachen!

(Musik 15 wieder im Beifall von Track 3 hochziehen – Beifall 13'' ausklingen lassen. Track 3 um c. 5'' kürzen. Dann in Musik 16 weiterlaufen lassen.)

MUSIK 16 (4'00): Kyôgen-Spiel „Uri-nusubito“ – 3. Szene
Ausf.: MIYAKE Ukon und Chikanari
aus: WDR-Archivnummer 5118 847 2 (28.10.05), CD 2 - Track 4

(nach c. 0:18 O-Ton – Stille verlängern - mit nachfolgenden Text overvoicen)

MH (Bauer):

Die Melonen haben endlich Farbe bekommen.
Heute will ich aufs Feld gehen und sie ernten. (O-Ton bei 0:21 wieder hochziehen)

(bei c. 0:35 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Wahrlich, in diesem Jahr haben die Früchte lange Sonnentage
gehabt, und geregnet hat es auch ausreichend.
Da gibt's auf den Feldern eine reiche Ernte. (O-Ton in Stille 0:46 wieder hochziehen)

(bei c. 1:05 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Aber, was ist denn das?! Der Zaun ist ja aufgebrochen
worden! Ach, und auch die Ranken sind überall
ganz verdreht! Außerdem ist von den Melonen hier
keine einzige mehr da! (O-Ton bei 1:17 wieder hochziehen)

(bei c. 1:30 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Verflixt! Man hat auch die Vogelscheuche zerschlagen!
Das sieht ganz danach aus, dass ein Melonendieb
hier war.

Wie ärgerlich! Aber was kann ich dagegen
unternehmen? Denn es ist anzunehmen, dass er
noch einmal wiederkommt! (O-Ton wieder hochziehen)

(bei c. 2:05 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ah... ich selber will mich als Vogelscheuche hier aufstellen
und mir diesen Melonendieb schnappen! (O-Ton vor 2:12 wieder hochziehen)

(bei c. 2:53 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Wirklich ärgerlich! Die Früchte, die ich Tag und Nacht
in schweißtreibender Arbeit angebaut habe, hat er
in diesen Zustand gebracht! (O-Ton wieder hochziehen)

(bei c. 3:30 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Dafür soll er nun meine Rache zu spüren bekommen!

(Musik 16 bei c. 3:50 wieder hochziehen - Stille um c. 15'' kürzen - Ende des Tracks in Musik
17 weiterlaufen lassen.)

MUSIK 17 (10'20): Kyôgen-Spiel „Uri-nusubito“ – 4. Szene

Ausf.: MIYAKE Ukon und Chikanari

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 2 (28.10.05), CD 2 - Track 5+6

(nach c. 0'35 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

BP (Landstreicher):

Die Melonen von gestern Abend habe ich einem erlauchten
Herren angeboten.

„Die schmecken wirklich gut! Hast du sie selbst angebaut?“
So fragte er mich.

Und als ich ganz unwillkürlich mit „Ja“ antwortete, sagte er zu mir:
„Ich möchte noch mehr davon haben“.

So muss ich wohl notgedrungen auch heute Abend wieder
zu jenem Feld gehen und noch mehr Früchte holen. -
Wirklich, es gibt nichts Schöneres als Stehlen!

Andere Menschen sich abrackern lassen und selbst nicht das Geringste tun! Diese Art der Beschäftigung ziehe ich jeder anderen vor! (O-Ton vor 1:10 wieder hochziehen)

(bei c. 1:30 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ah, da ist es ja. – Sieh an...!
Der Zaun ist immer noch so wie gestern!
Der Ackerbesitzer scheint wohl noch gar nicht hier gewesen zu sein.
Fürwahr, sehr sorglos von ihm! (O-Ton vor 1:42 wieder hoch)

(bei c. 1:52 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Was ist denn das?! Die Vogelscheuche ist ja wieder aufgebaut!?

Ist er etwa doch hier gewesen? (O-Ton wieder hochziehen)

(bei c. 2:26 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

He, hör mal, gestern Abend habe ich dich für einen Menschen gehalten und mich sehr erschrocken.

Was ist das denn da für ein Gesicht?!
Wirklich, das ist gut gemacht!
Das sieht ja aus wie das eines Menschen!
Das hat doch große Ähnlichkeit mit...
ja, ja – mit dem eines Missetäters!

Dazu fällt mir etwas ein:

Für die Schrein-Feiern in diesem Jahr soll jedermann eine Szene vorbereiten, in der ein Höllenknecht die Missetäter zur Strafe peinigt.
Das kann ich ja schon mal üben: Diese Vogelscheuche ist der Missetäter, und ich selbst bin der Höllenknecht. (O-Ton vor 3:00 hoch)

(bei c. 3:17 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Ich will mal versuchen, das Peinigen darzustellen.
Zum Glück gibt es hier einen guten Bambusstock.
Also, los! (O-Ton vor 2:22 wieder hochziehen)

(bei c. 3:40 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

*He, du Missetäter, die Hölle ist
nicht fern, das Paradies dagegen
weit weg. Mach schnell!*

(O-Ton ab 3:22 – Flöte ab 3:50 – Ende 4:48)

Los, rasch weiter, rasch!

(O-Ton vor 3:50 wieder hochziehen)

(bei c. 5:17 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Nun, lassen wir es damit genug sein.

Aber... normalerweise verteilt man die einzelnen
Rollen beim Schrein-Fest durch Losentscheid.

Da könnte ich sicherlich auch mal den Missetäter
spielen müssen. Diesmal soll die Vogelscheuche
der Höllenknecht sein und ich selbst der Missetäter.

Ich will mich nun mal von ihm peinigen lassen. (O-Ton vor 5:55 hoch)

(bei c. 6:40 - auf Ende bei 6:59 - O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

*Ach, wie schmerzhaft! Ich habe
mich Euch so weit unterworfen,
drum peinigt mich doch bitte
nicht so sehr!*

(O-Ton ab 5:58 – Ende 7:00)

*Das eben sind die Regeln der
Hölle, so heißt es, und als er
weitergehen will*

*wird er zurückgehalten, und
als er stehenbleibt, wird er mit
einem Stock...*

Aua!! (O-Ton bei 6:59 vor „Chooo – aita!!“ wieder hochziehen)

(bei c. 7:12 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

He, he! Wer hat mich denn da mit einem Stein beworfen?

Sei doch nicht so grob! (O-Ton bei 7:16 wieder hochziehen)

(bei c. 7:27 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Alles still! Von woher ist der Stein wohl geworfen
worden? Hinter der Vogelscheuche ist doch
niemand, oder? (O-Ton vor 7:37 wieder hochziehen)

(bei c. 7:47 O-Ton-Stille – evtl. etwas verlängern - mit nachfolgenden Text overvoicen)

Aah, mir wird unheimlich! (O-Ton vor 7:50 wieder hochziehen)

(bei c. 8:19 O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

Gerade habe ich an diesem Seil gezogen –
ah, könnte es das vielleicht gewesen sein?
Und wenn ich's dann loslasse –
ja, das muss es gewesen sein...
Wenn ich hier ziehe, dann hebt sich der Arm!
Wenn ich locker lasse, dann geht er runter! (O-Ton bei 8:30 wieder hochziehen)

(bei c. 8:49 O-Ton-Stille mit nachfolgenden Text overvoicen)

Wirklich, eine tolle Konstruktion! Ich will mich
noch ein bisschen peinigern lassen! (O-Ton vor 8:55 wieder hochziehen)

(bei c. 9:15 - auf Ende bei 9:24 - O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

*Das eben sind die Regeln der
Hölle, so heißt es, und als er
weitergehen will,
wird er zurückgehalten, und
als er stehenbleibt, wird er mit
einem Stock...* (O-Ton ab 8:55 – Ende 9:24)

(bei c. 9:30 - auf Ende bei 9:40 - O-Ton mit nachfolgenden Text overvoicen)

MH (Bauer):
Du Mistkerl!

BP (Landstreicher):
Was ist denn das?!

MH (Bauer):
Ich werde diesen schäbigen
Melonendieb zur Strecke bringen!

BP (Landstreicher):
Oh, vergebt mit bitte!

MH (Bauer):
Du entkommst mir nicht....!

BP (Landstreicher):
Vergebung! Vergebung...!

(Musik 17 wieder hochziehen – Ende des Tracks 5 in Track 6 – Beifall - weiterlaufen lassen.)

(nach c. 25'' in Track 6 den Beifall langsam unter der Absage wegblenden)

A: WDR 3 Bühne Radio: Sie hörten die japanischen Schauspieler MIYAKE Ukon und MIYAKE Chikanari, synchronisiert von Bodo Primus und Matthias Haase, als Landstreicher und Bauer in dem burlesken Kyôgen-Lustspiel „Uri-nusubito“ (Der Melonendieb). Die Aufnahme entstand beim Gastspiel des Ensembles Umewaka Kennôkai am 28. Oktober 2005 in der Kölner Philharmonie.

A: Meine Damen und Herren! Auch das Nô-Spiel war ursprünglich, bevor es Zeami im 15. Jahrhundert zu einem Theater der stillen Anmut und subtilen Andeutung verfeinerte, eine realistische Bühnenkunst mit einem sehr viel stärker handlungsorientierten Stückerepertoire, ein dem Kyôgen-Lustspiel vergleichbares Spektakel voller Lärm und Wildheit.

BP: Einiges davon hat sich bis heute in einer Gruppe von Repertoirestücken erhalten, in denen Dämonen und Ungeheuer der Finsternis auftreten. Es handelt sich um ausgesprochen dramatische Spiele, die von raschen, temperamentvollen Tänzen, lauter Trommelmusik sowie einem bühnenwirksamen exorzistischen Ritual bestimmt werden. In solchen „Dämonen“-Stücken wird – um eine Formulierung von Ezra Pound zu zitieren – die Begegnung mit dem Numinosen zu einer „Seelenkunde des Spuks“. Und die psychologische Behandlung der Dämonie stellt diese als groteske Verzerrung einer gequälten Seele dar.

A: Solche Stücke stehen traditionell am Ende des Programms einer Nô-Aufführung, und auch die Umewaka Kennôkai beschloss ihr Gastspiel in der Kölner Philharmonie mit einem solchen „Dämonen“-Stück. Sein Titel „Adachigahara“ (Auf der Adachi-Heide).

MH: Die Heidelandschaft von Adachi im Nordosten der Hauptinsel Japans liegt in einer Region, die erst relativ spät in der japanischen Geschichte kolonisiert werden konnte. Man nannte sie „Michi-no-ku“, was soviel wie „Hinterland“ bedeutet. Bis zum 17. Jahrhundert galt sie noch gemeinhin als trostlose Einöde am Ende der Welt, in die man sich nur ungern vorwagte. In den Hunderte von Kilometern entfernten Städten des Inselreichs lauschten die

Menschen schau-dernd den düsteren Erzählungen über diesen wilden, rauen Norden, über seine bedrohlichen Naturmächte, seine Teufel und menschenfressenden Dämonen.

A: Eine solche Erzählungen liegt auch dem Nô-Spiel „Adachigahara“ zugrunde, das wahrscheinlich um die Mitte des 15. Jahrhunderts entstand. Als Verfasser kommen sowohl Zeami Motokiyo als auch sein Schwiegersohn Zenchiku in Frage; eine genauere Bestimmung lassen die Quellen nicht zu. Das Stück, das auch unter dem Titel „Kurozuka“ („Schwarz-Bühl“ oder „Schwarzer Grabhügel“) bekannt ist, dramatisiert die Legende des weiblichen Dämons von Kurozuka, Name eines vermutlich aus vorgeschichtlicher Zeit stammenden, sagemumwobenen Hügelgrabs auf der Adachi-Heide.

BP: Welche Vorlage der Verfasser benutzte, ist nicht bekannt. Tatsache ist, dass ein *waka*-Gedicht von Taira no Kanemori, einem der „36 Dichtergenien“ der japanischen Antike, als Anregung diente; es wird im zweiten Teil des Nô-Spiels wörtlich zitiert. Diesem Gedicht ist eine kurze Erzählung in der bereits um 950 entstandenen Sammlung „Yamato monogatari“ (Erzählungen aus Yamato) gewidmet, in der es heißt:

(bei 0:09 aufblenden)

MUSIK 18 (c. 1'30): Nô-Musik „Kakko“

Ausf.: Issô Y. (Flöte), Shikimura T., Kamei T. (Trommeln)
aus: Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 3

(ab c 0:15 Musik mit folgendem Text overvoicen)

AS: „Onaji Kanemori, Michinoku no kuni nite Kan'in no...“ (c. 20'' freistehend)

(nach c. 30'' – nach dem Gedicht - mit deutscher Übersetzung overvoicen)

GC: „Zu jener Zeit, als Kanemori sich im Norden aufhielt, lebten die Töchter des dritten Sohns von Prinz Sadamoto an einem Ort mit dem Namen Kurozuka. Da schickte Kanemori eines Tages dieses Gedicht an sie:

*In Michi-no-ku
Auf der Adachi-Heide
Bei Kurozuka
Sollen Dämonen hausen,
So hörte ich – ist das wahr?*

Kanemori wandte sich an den Vater und sprach: ‚Ich hätte gern eine Eurer Töchter zur Frau.‘ Doch der Vater der Mädchen antwortete ihm: ‚Zur Zeit sind sie noch viel zu jung für eine Heirat. Wartet doch, bis sie etwas älter sind!‘ Kanemori aber war in großer Eile und kehrte in die Hauptstadt zurück (...).“

(Ende von jap. Text noch fuer c. 5'' freistehend. Dann MUSIK 18 wegblenden)

BP: Aus dem Zusammenhang dieser Erzählung wird deutlich, dass der Brautwerber Kanemori seine Worte natürlich scherzhaft-neckend meinte, als er die jungen und sicherlich hübschen Mädchen, die den Blicken der höfischen Gesellschaft entzogen im fernen, rauhen Norden aufwuchsen, mit „Dämonen“ anredete. Der Verfasser des Nô-Spiels sah aber - offenbar bewusst - von diesem Kontext ab. Er interpretierte das Gedicht des Kanemori wörtlich und entwarf ein Sujet, in dem ein leibhaftiger Dämon in Erscheinung tritt.

MH: Die Fabel des zweiteilig angelegten Stücks ist wie immer einfach: Ein Priester, der sich mit zwei Begleitern auf einer Pilgerreise befindet, erreicht an einem Abend im Herbst die Heide in Adachi. Er findet Obdach in einer einsamen Buschhütte, die von einer älteren Frau bewohnt wird, die hier offensichtlich fern jeder Zivilisation ein einsames und kärgliches Leben führt. Sie bemüht sich zunächst sehr freundlich um die Gäste, bis sie plötzlich mitten in der Nacht die Hütte verlässt, um in den Bergen Brennholz zu sammeln. In einem Zwischenspiel wird offenbar, dass die Priester sich in der Behausung des legendenumwobenen Dämons von Kurozuka befinden. Ehe sie entweichen können, erscheint die Frau im zweiten Teil des Spiels nun in ihrer wahren Gestalt mit Furcht erregender Maske und wilder Mähne. Den Priestern gelingt es jedoch, in einem exorzistischen Ritual und mit Unterstützung buddhistischer Schutzmächte den Dämon zu überwältigen.

GC: „Dämonen“ sind im japanischen Denken Hypostasen negativer Kräfte, die als Poltergeister oder Teufel die Menschen insbesondere in entlegenen Gegenden drangsaliieren. Sie stehen im Buddhismus aber auch für Geister verstorbener Menschen, die sich im Leben allzu großer Leidenschaften hingegen haben. Sie irren ruhelos umher, treten immer wieder in menschlicher Gestalt in Erscheinung und werden zu einer unberechenbaren Gefahr, die nur mit magischen Ritualen gebannt werden kann.

BP: In unserem Nô-Spiel begegnen Priester vom Orden der sogenannten „Yamabushi“ – sie gelten seit jeher als Experten für exorzistische Rituale – einem solchen „Dämon“, der zunächst als harmlose, alternde Frau erscheint. Der Hauptspieler trägt dazu meist die Maske eines weiblichen Antlitzes mit vertiefte Augenhöhlen und leicht eingefallene Wangen, in das sich die Spuren des Lebens eingepägt haben. In der Einsamkeit des Herbstes leidet sie an der Vergänglichkeit des Lebens und ihrem Schicksal, das sie von der menschlichen Gemeinschaft entfernt hat. Sie bereut ihr Leben und sucht nach Seelenfrieden.

MH: Auf der Bühne ist wiederum nur ein einziges Ausstattungsstück zu sehen: ein einfaches Gestell aus Bambusstangen, das allerdings vielfältige

Funktionen erfüllt. Es repräsentiert nicht nur die einsame Buschhütte auf der Adachi-Heide und später das Schlafgemach in dieser Hütte, es ist darüber hinaus ein Symbol für die verborgene menschliche Seelenwelt, in unserem Beispiel der zerrissenen, schuldbeladenen Seele der weiblichen Protagonistin. Unwissentlich dringen die Priester in das Schlafgemach ein, entblößen damit die Seelenwelt der Frau und stoßen sie gleichsam zurück in ihre qualvolle Existenz als „Dämon“, aus der sie erlöst zu werden gehofft hatte. Und die tiefe Enttäuschung darüber lässt schließlich die ganze Wildheit ihres dämonischen Wesens hervortreten.

A: Hören Sie nun die Aufnahme des Nô-Spiels „Adachigahara“ (Auf der Adachi-Heide“) vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie. Hauptspieler in der Rolle der Frau bzw. des Dämons ist Umewaka Norinaga, Nebenspieler in der Rolle des Yamabushi-Priesters Murase Jun. In der Rolle seines Begleiter hören Sie noch einmal den Kyôgen-Darsteller Miyake Ukon sowie Chor und Instrumentalensemble der Umewaka Kennôkai. Das Instrumentalensemble wird diesmal - im dramatischen Finale des Stücks - von der klangstarken Taiko-Trommel unterstützt. Das Spiel beginnt mit dem Auftritt des Priesters und seines Begleiters. Die Flöte intoniert fanfarengleich die Einleitungsmusik, die Trommeln folgen nach. Dann stimmen die Priester ihren Auftrittsgesang an:

BP: Auf der Pilgerreise tragen wir
den Überwurf aus Hanf.
Die vom Tau benetzten Ärmel
werden schon ganz schlaff.

MUSIK 19 (3'46): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 1
Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai
aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 1

(ab c. 2:35 Musik mit folgendem Text overvoicen)

BP: Ich hier bin der Prior der Tôkô-Klause in Na-chi
und heiße Yûkei,
Da wir uns beeilt haben, sind wir bereits
in Michi-no-ku auf der Heide von Adachi
angelangt.

Ach, wie unangenehm! Es dämmt schon, und in dieser
Gegend gibt es keine menschlichen Siedlungen.
Ah, dort drüben sieht man den Schein eines Herdfeuers.
Wir sollten dort einkehren und um Unterkunft bitten.

(Musik 19 wieder hochziehen – bis zum Ende des Tracks, dann ausblenden od. unterlegt lassen)

A: Die Priester nähern sich der Hütte, aus der ihnen eine alte Frau entgegentritt. Der Dialog, der sich nun, in musikalischer Rezitation vorgetragen, entspinnt, wird schließlich vom Chor aufgegriffen und weitergeführt.

BP: Ist da jemand im Haus? Wir bitten um Einlass.

GC: Wer ist denn da?

BP: Hört uns an! Wir kommen zum ersten Mal hierher nach Michi-no-ku. Auf der Heide von Adachi hat uns die Nacht überrascht. Wir bitten Euch, habt Mitleid mit uns und gebt uns für eine Nacht Obdach!

(aufblenden)

MUSIK 20 (3'52): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 2

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 2

(ab c. 1:20 Musik mit folgendem Text overvoicen)

GC: Fern von allen Menschensiedlungen
auf dieser öden Heide hier,
wo der Wind in den Kiefern
heftig braust und tobt
und der Mond erbarmungslos
das Schlafgemach erhellt –
wie kann ich Euch da
eine Bleibe anbieten?

BP: Sei's drum! Auf Reisen betten wir
unser Haupt auf Laub.
Wenn wir nur in dieser Nacht ein wenig
Schlaf finden könnten!
Gebt uns bitte Obdach!

GC: In dieser schon für mich
so erbärmlichen Hütte...

BP: ...wollen wir übernachten.
Die Tür aus Reisig...

GC: ...sollte ich verschließen,
doch hab ich Mitleid.

MH: „Nun denn, so bleibt
(Chor) für die Nacht!“ So spricht sie,
öffnet das Tor und tritt hinaus.

Mit Gräsern durchsetzt
ist die Schilfrohrmatte –
wie erbärmlich, heut' Nacht
das Lager auf ihr zu bereiten!

In dieser Hütte aus Gräsern
werden sie keine Ruhe finden;
ein Nachtlager auf der Reise,
wie armselig!

(Musik 20 wieder (bei c. 2:10) hochziehen – bis zum Ende, dann in Musik 21 weiterlaufen lassen)

MUSIK 21 (1:18): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 3

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 3

(ab c 0:30 Musik mit folgendem Text overvoicen)

BP: Für die Unterkunft heute Nacht danken wir Euch
sehr herzlich! Nun... sagt uns doch, wie man dieses
Gerät nennt, das dort drüben steht!

GC: Das ist ein Spinnrad. An solchen Geräten arbeiten
die einfachen Frauen.

BP: Es ist schon später Abend, doch zeigt uns einmal,
wie es bedient wird!

(Musik 21 wieder hochziehen – bis zum Ende, dann ausblenden)

A: Die alte Frau aus der Buschhütte demonstriert den Priestern die Arbeit
am Spinnrad, da hier auch zum Symbol der Zeit wird. Vergangenheit und
Gegenwart verbinden sich mit den Fäden, die entstehen. Und an den Fäden des
Spinnrads werden die Erinnerungen an eine traurige Vergangenheit ins Bewußt-

sein zurückgeholt. Poetisch anspielungsreich sind die folgenden Gesänge, in die sich der Hauptspieler in der Rolle der alten Frau und der Chor teilen.

MUSIK 22 (3:18): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 4

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 4

(ab c. 1:20 Musik mit folgendem Text overvoicen)

GC: Ach, wie beschämend!
Vor den Blicken der Gäste soll ich wie eh und je
diese niedere Arbeit tun?

BP: Die heutige Nacht dürfen wir in dieser Herberge
verbringen. Das zeigt der Hausherrin tiefes Mitgefühl –
tief in der Nacht...

GC: ...scheint das Mondlicht herein –
im Inneren des Schlafgemachs...

MH: ...werden die Fäden des Hanfs
(Chor) fort und fort gesponnen.
Möge durch sie Vergangenes
doch zur Gegenwart werden!

(Musik 22 wieder hochziehen in Musik 23 weiterlaufen lassen)

MUSIK 23 (4:13): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 5

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 5

(ab c. 1:10 Musik mit folgendem Text overvoicen)

MH: Nun denn, wer nahe der Fünften Straße
(Chor) das Haus von Yûgao einst besuchte...

GC: ...die mit „Hikage-Fäden“ bekränzte Haube trug,
das war ein berühmter Mann.

MH: Was das Fest der Neugeburt in Kamo schmückt:

GC: sind die Festwagen mit den bunten „Kordeln“.

MH: Die Zeit der „Fadenkirsche“, wenn in frischen Farben prächtig sie erblüht...

GC: ...ist der Spätfrühling, wenn viele Menschen sie betrachten.

MH: Das „Fadenried“ des Herbstes, das in die Ähren schießt...

GC: ...den Mond zu umgarnen, erwartet es die Nacht.

MH: Wie der Faden, den ich einfaches Weib gerade spinne...

GC: ...so lang währt mein Leben,
und über seine Bitternis grübele ich Tag und Nacht.
Wie am Strand von Akashi die Regenfleifer,
so klagt meine Stimme,
einsam schluchzend bis zum Morgen...

(Musik 23 wieder hochziehen – bis zum Ende, dann in Musik 24 weiterlaufen lassen)

MUSIK 24 (4:35): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 6

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 6

(ab c. 1:45 Musik mit folgendem Text overvoicen)

GC: Ihr Priester, hört einmal her, ich habe Euch etwas zu sagen:
Die Nacht ist doch ziemlich kalt. Und so will ich hinauf
in die Berge steigen, um Brennholz zu sammeln, und
ein Feuer machen, an dem Ihr Euch wärmen könnt.
Ich lasse Euch ein Weilchen allein.

BP: Für diese Fürsorge danken wir Euch sehr.
Kehrt aber bitte rasch zurück!

GC: Ja, ich werde bald zurück sein. –
Ach... noch etwas: Bis ich zurück bin,
schaut bitte nicht in mein Schlafgemach!

BP: Natürlich werden wir nicht hineinschauen.
Ihr könnt ganz beruhigt sein.

GC: Gut. Aber Ihr dürft unter keinen Umständen schauen!

BP: Ihr könnt Euch darauf verlassen.

(Musik 24 bei 2:21 wieder hochziehen – bis 4:10, Rest (35'') unter Text liegen lassen, dann evtl. anhalten oder verlängern)

A: Nach ihren eindringlichen Ermahnungen an die Priester geht die alte Frau davon. Mehrmals schaut sie sich noch um, ehe sie hinter dem Vorhang verschwunden ist. Damit endet der erste Teil des Nô-Spiels. Der Hauptspieler wird nun umgekleidet und verwandelt sich in die Figur, die er im zweiten Teil darzustellen hat: den Dämon von Kurozuka auf der Adachi-Heide.

Um die Zeit zu überbrücken ist an dieser Stelle ein kurzes Intermezzo eingebaut, bei dem der Kyogen-Schauspieler, der hier die Rolle eines Begleiters des Priesters spielt, seinen Auftritt hat. Er sorgt in diesem Stück für die Peripetie, dem Wendepunkt der Handlung.

MUSIK 25 (c. 6'55): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 7 (Ausschnitt)

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 7

(ab c. 1:00 O-Ton mit folgendem Text overvoicen)

(MH spricht von hieran die Rolle des Begleiters)

MH: Wahrhaftig! Einen Menschen mit so tiefem Mitgefühl wie unsere Hausherrin gibt es nicht ein zweites Mal!
Aber für eine Frau ist das ein recht seltsames Verhalten!
Ich will einmal mit dem Prior darüber sprechen!

Hört einmal, was denkt Ihr über die Frau, die uns freundlicherweise Obdach gewährt? Legt sie nicht ein recht seltsames Verhalten an den Tag?

BP: Ja, ja – dass sie als Frau nachts in die Berge geht, Brennholz sammelt, um für uns Feuer zu machen – das ist wirklich recht eigenartig.

MH: Und dass sie dann noch sagt, dass wir nicht in ihr Schlafgemach schauen dürfen!
Das ist wirklich sonderbar!
Ich will mal einen kurzen Blick ins Zimmer werfen...

BP: Nein, nein! Ich hab's der Hausherrin doch fest versprochen. Tue es bitte nicht!

MH: Ihr habt es versprochen, Prior.
Ich nicht. Deshalb kann ich doch einen kurzen Blick riskieren...

BP: Nein, Du tust das nicht! Es ist schon tiefe Nacht, Ich will mich zur Ruhe begeben. Leg du dich jetzt auch schlafen!

MH: Jawohl, wie Ihr wünscht! –

(O-Ton hochziehen – dann folgenden Text overvoicen.)

MH (für sich) Was soll das denn. Warum darf ich denn nicht mal schauen gehen!? Na gut, dann lege ich mich aufs Ohr.

(O-Ton hochziehen – dann folgenden Text overvoicen.)

BP: Was treibst du da?

MH: Ich hatte.... einen bösen Traum.

BP: Dann sei jetzt still und schlaf!

MH: Jawohl!

(O-Ton hochziehen – dann folgenden Text overvoicen.)

MH: (für sich) Es geht nicht, ich kann einfach nicht einschlafen.
Ob der Prior jetzt wohl schläft?
Ich glaube, ich bin ein nachtaktiver Mensch.
Und ich bin jemand, der das, was er gerade nicht sehen darf, unbedingt sehen will.
Riskieren wir mal einen Blick ins Schlafgemach!

(O-Ton hochziehen – dann folgenden Text overvoicen.)

MH: Ach, o weh! Was ist das!!
Was für ein fürchterlicher Anblick.

Ich muss sofort dem Prior Bescheid sagen!

(O-Ton hochziehen – dann folgenden Text overvoicen.)

MH: Prior, ich hab ins Schlafgemach geschaut!

BP: Du hast wirklich geschaut!!?

MH: Ich durfte es nicht, ich weiß, hab' aber dennoch geschaut: Im Zimmer sieht es fürchterlich aus! Leichen, einzelne Hände und Füße bis unter die Decke! Ihr solltet schnellstens von hier verschwinden!

BP: Ich hatte es dir doch strengstens verboten! Nun haben wir das Unheil! – Aber nun will ich selbst einmal schauen.

MH: Ja, schaut rasch nach! Ich werde schon einmal vorausgehen und nach einem anderen Quartier Ausschau halten.- Wie fürchterlich!

(Musik 25 wieder hochziehen – noch c. 30'' bis zum Ende des verkürzten Tracks, dann ausblenden, evtl. Rest-Stille, Raumgeräusch unterlegt lassen)

A: Der Begleiter des Priesters hat fluchtartig den Schauplatz verlassen. Der Priester bleibt allein zurück und nähert sich vorsichtig dem Schlafgemach.

BP: Wie seltsam! Wenn ich durch diesen Spalt hier schaue fließen dort drinnen Eiter und Blut in Strömen! Gestank erfüllt den Raum, aufgedunsene Körper überall!

Fürwahr, davon habe ich schon sagen hören:

„Im Michi-no-ku-Land
auf der Heide von Adachi
bei Kurozuka
haust versteckt ein Dämon...“

So heißt es im Gedicht.

Ist damit wohl dieser Ort gemeint?

Der Geist ist verwirrt, ich bin bestürzt –
Ich weiß nicht, wohin ich mich wenden soll,
suche aufs Geratewohl das Weite...!

(aufblenden)

MUSIK 26 (2'17): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 8

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 8

(in Musik 27 weiterlaufen lassen)

MUSIK 27 (10'30): Nô-Spiel „Adachigahara“ – Szene 9+10+Beifall

Ausf.: Musiker des Ensembles Umewaka Kennôkai

aus: WDR-Archivnummer 5118 847 3 (28.10.05), CD 3 - Track 9-11

(ab c. 0:50 Musik mit folgendem Text overvoicen - von hier ab kräftig sprechen)

GC: Heda, Priester! Haltet ein, sage ich!

Was ich sorgsam in meinem Schlafgemach verbarg,
das habt Ihr nun ans Tageslicht gebracht!

Ich bin gekommen, Euch dafür meinen Zorn spüren
zu lassen!

Aus meiner Brust lodern Flammen,
wie über dem Kanyô-Palast einst die Rauchsäulen –
so züngeln sie wild empor.

MH: Der Wind über der Heide hat nachgelassen.

(Chor)

GC: Der Gott des Donners erfüllt mit seinen grellen Blitzen
Himmel und Erde.

MH: Den Himmel verfinstert der nächtliche Regen.

GC: Der Dämon kommt, um ihn mit einem Bissen zu verschlingen...

MH: ...immer näher, und das Dröhnen seiner Schritte ...

GC: ...und die Macht seines Eisenstabs...

MH: ...bezwingen alles ringsum -

(Musik 27 wieder hochziehen)

(ab c. 3:20 in Track 10 Musik mit folgendem Text overvoicen)

BP: Im Osten Gô-zan ze Myô-ô!

Im Süden Gun-dari Ya-sha Myô-ô!
Im Westen Dai-ito-ku Myô-ô!
Im Norden Kon-gô Ya-sha Myô-ô!
In der Mitte Dai-shô Fudô Myô-ô!
On-koro-koro-sendari-matô-gi! (Mantra)

(Musik 27 wieder hochziehen)

(ab c. 4:20 in Track 10 Musik mit folgendem Text overvoicen)

MH: „Wer meinen Körper anschaut,
(Chor) strebt nach Erleuchtung –
Wer meinen Namen hört,
entsagt dem Bösen und vollendet das Gute.

Wer meine Worte hört,
erlangt die Große Weisheit.
Wer meinen Geist erfasst,
erlangt alsbald Buddhaschaft.

Und mit des Lichtkönigs
Stricken bindet er ihn.
Er martert ihn unablässig,
bis er sich ergibt.
„Nun bereue!“

GC: Bis jetzt. ja wahrhaftig...

MH: Bis jetzt, ja, wahrhaftig,
(Chor) war sie ein Dämonweib,
das wilden Zorn versprühte.
Doch nun ist plötzlich
alle Macht von ihr gewichen.
Ihr Körper schrumpft,
ihr schwindelt der Kopf.
Ihre Schritte beginnen zu taumeln,
ziellos irrt sie umher.

„Auf der Heide von Adachi
bei Kurozuka habe ich
im Verborgenen gehaust,
nun aber bin ich entlarvt –

wie schmachvoll!
Ach, wie schäme ich mich
meiner Erscheinung!“
Und ihre Stimme klingt
noch furchteinflößend!
Doch in des Nachtsturms Dröhnen
verlieren sich ihre Worte,
entschwindet sie für immer...

(Musik 27 wieder hochziehen bis zum Ende des Tracks 10, dann in Beifall weiterlaufen lassen,
nach c. 30' Beifall mit Absage overvoicen)

Absage (separat, während der Sendung auf Zeit über den Schlussbeifall 1:30 legen)

WDR 3 Bühne Radio. Heute mit der Sendung „Zwischen Traum und Wirklichkeit“. In Aufnahmen vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie brachten wir japanisches Nô- und Kyôgen-Theater mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai.

Zuletzt hörten Sie „Adachigahara“ (Auf der Adachi-Heide), ein dramatisches Nô-Spiel aus dem 15. Jahrhundert – mit:

- Umewaka Norinaga als „Hauptspieler“ in der Rolle einer alten Frau, die sich als Dämon entpuppt;
- Murase Jun als „Nebenspieler“ in der Rolle eines Yamabushi-Priesters, der den Dämon mit Magie und einem exorzistischen Ritual besänftigt, sowie:
- Miyake Ukon als sein Begleiter und Protagonist des Zwischenspiels.

Ferner wirkten mit:

- Narita Akihito, Bambusquerflöte;
 - Funato Akihiro, Schultertrommel;
 - Ôkura Shônosuke, Hüfttrommel;
 - Tokuda Munehisa, große Trommel, sowie:
- der Chor des Ensembles Umewaka Kennôkai.

Die künstlerische Gesamtleitung hatte: Meister Umewaka Manzaburo III.

Die Übersetzung der Nô- und Kyôgen-Spiele besorgten Heinz-Dieter Reese und Tomoya Watanabe.

Sprecher der deutschen Texte waren: Gisela Claudius, Matthias Haase und Bodo Primus.

Die japanischen Texte las: Ayako Satô.

Tonmeisterin der Aufnahme aus der Kölner Philharmonie war: Gisela Bruns.
Produktion: Jan Reichow, Programmgruppe Musik, WDR 3.

Die technische Realisierung der Sendung besorgte: Sascha John.
Die Redaktion hatte: Werner Fuhr.

Die Sendung war ein Beitrag zum Schwerpunktthema „Konnichi wa, Japan“.

Für Ihre Aufmerksamkeit bedankt sich: Heinz-Dieter Reese.

Produktion: 3. Februar 2006 (14.00– 21.00 Uhr) und 7. Februar 2006
Studio Studio F & M (Drususgasse)
Tonmeisterin der Aufnahme: Gisela Bruns
Toningenieur: Brigitte Angerhausen
Produktion: Jan Reichow
Technische Realisierung der Sendung: Sascha John (Studio F&M)
Sprecher: Gisela Claudius, Matthias Haase, Bodo Primus, Ayako Satô und der Autor
Redaktion: Werner Fuhr - PG Musik, WDR 3

© Heinz-Dieter Reese, Genter Str. 20 – 51149 Köln E-mail: HD.Reese@gmx.net

WDR 3 Bühne Radio: Sonntag, 12. Februar 2006, 20:05-23:00 Uhr

Zwischen Traum und Wirklichkeit

Nô- und Kyôgen-Theater mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai

Aufnahme vom 28. Oktober 2005 aus der Kölner Philharmonie

vorgestellt von Heinz-Dieter Reese

Musikliste (MUSIK 1-27)

MUSIK 1, 4, 6-17 und 19-27 stammen aus dem Mittschnitt vom 28.10.2005
= WDR-Archivnummer 5118 847 1-3

MUSIK 2, 3, 5 und 18 von CD's:

MUSIK 2 (1'27): Nô-Musik „Shômon no ashirai“

Ausf.: Terai Kyuhachirô, Nô-Flöte

aus : Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 5

MUSIK 3 (1'): Nô-Musik „Hayafue“

Ausf.: Terai K. (Flöte), Shikimura T., Kamei T., Kotera S. (Trommeln)

aus: Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 4

MUSIK 5 (1'30): Nô-Musik „Netori“

Ausf.: Fujita Daigorô, Flöte

aus: Japan Victor VZCG-4 (1997), 1

MUSIK 18 (1'30): Nô-Musik „Kakko“

Ausf.: Issô Y. (Flöte), Shikimura T., Kamei T. (Trommeln)

aus: Denon (Nippon Columbia) CF-3506 (1989), 3

Sprachaufnahmen : 03. Februar 2006, 14 .00-16 .00 Uhr (2 Stunden)

Sprecher :

Gisela Claudius : 30 min.

Matthias Haase : 30 min.

Bodo Primus : 30 min.

Ayako Sato : 5 min.

伊勢物語

I s e - m o n o g a t a r i

二十三 筒井筒

昔、みなかわたらひしける人の子ども、井のもとにいでゝ遊びけるを、おとなになりければ、男も女もはぢかはしてありけれど、男はこの女をこそ得（え）めと思ふ。女はこの男をと思ひつゝ、親のあはすれども聞かでなむありける。さて、このとなりの男のもとよりかくなむ。

つゝゐつの

ゐづゝにかけし

まろがたけ

過ぎにけらしな

いも（妹）み（見）ざるまに

女、返し、

くらべこし

ふりわけ髪も

肩すぎぬ

君ならずして

たれかあぐべき

などいひひて、つひに本意のごとくあひにけり。

さて年ごろふるほどに、女、親なく、頼りなくなるまゝに、もろともにいふかひなくてあらむやはとて、かふち（河内）の国、高安（たかやす）のこほり（郡）に、いき通ふ所いできにけり。さりけれど、このもとの女、あしと思へるけしきもなくて、いだしやりければ、男、こと心ありてかゝるにやあらむと思ひうたがひて、前栽（せんざい）のなかにかくれゐて、河内へいぬるかほにて見れば、この女、いとよう化粧じて、うちながめて、

風吹けば

沖つしら浪

たつた山

夜半（よは）にや君が

ひとりこゆらむ

とよみけるを聞きて、かぎりなくかなしと思ひて、河内へもいかずなりにけり。

まれまれかの高安に来て見れば、はじめこそ心にくもつくりけれ、いまはうちとけて、手づからいひがひ（飯匙）とりて、けこ（笥子）のうつはものにもりけるを見て、心優（ころろう）がりて、いかずなりにけり。さりければ、かの女、大和（やまと）の方を見やりて、

君があたり

見つゝを居（を）らむ

生駒山（いこまやま）

雲なかくしそ

雨はふるとも

といひて見いだすに、からうじて大和人（やまとびと）、「来（こ）む」といへり。よろこびて待つに、たびたび過ぎぬれば、

君来（こ）むと

いひし夜（よ）ごとに

過ぎぬれば

頼（たの）まぬものゝ

恋（こ）ひつゝぞ経（ふ）る

といひけれど、男すまらずなりにけり。

大和物語

Yamato-monogatari

五十八 黒塚

おなじ兼盛（かねもり）、陸奥（みち）の国にて、閑院（かんゐん）の三のみこの御むすこにありける人、黒塚（くろづか）といふ所にすみけり。そのむすめ（娘）どもにおこせたりける。

みちのくの

安達が原の

黒塚に

鬼こもれりと

聞くはまことか

といひたりけり。かくて、「そのむすめをえ（得）む」といひければ、親、「まだいと若くなむある。いまさるべからむをりにを」といひければ、京にいくとて、山吹（やまぶき）につけて、

花ざかり

すぎもやすると

かはづなく

井手（いで）の山吹

うしろめたしも

といひけり。 (...)