

KÖLNER PHILHARMONIE



KÖLNER PHILHARMONIE

**Zwischen Traum und Wirklichkeit –
Japanisches Nô-Theater**

Ensemble der
Umewaka Kennôkai Foundation

Freitag 28. Oktober 2005 20:00



**Zwischen Traum und Wirklichkeit –
Japanisches Nô-Theater**

Im Rahmen des »Japan-EU-Jahres der Begegnung 2005«

KölnMusik gemeinsam
mit dem Japanischen Kulturinstitut Köln

*19:00 Einführung durch Heinz-Dieter Reese
mit Mitgliedern des Ensembles*

Freitag 28. Oktober 2005 20:00

*Die Aufführung wird vom Westdeutschen Rundfunk für den
Hörfunk aufgezeichnet und am Sonntag, 12. Februar 2006,
20:05 Uhr auf WDR3 gesendet.*

*Gefördert durch
The Japan Foundation, TORAY und MITSUI & Co., LTD.*



Izutsu (Am Brunnenrand)

Lyrisch-poetisches Nô-Spiel

Shite-Hauptspieler als Dorfmädchen: Umewaka Manzaburô III

Waki-Nebenspieler als Wanderpriester: Murase Jun

Fue-Flöte: Narita Akihito

Kotsuzumi-Schultertrommel: Funato Akihito

Ôtsuzumi-Hüfttrommel: Ôkura Shônosuke

Bühnenwarte: Nakamura Hiroshi, Umewaka Norinaga

Chor: Itô Yoshiaki, Katô Shingo, Hatta Tatsuya,

Hasegawa Haruhiko, Umewaka Yasushi, Komuro Tomoya

Uri-nusubito (Der Melonendieb)

Burleskes Kyôgen-Zwischenspiel

Shite-Hauptspieler als Landstreicher: Miyake Ukon

Ado-Nebenspieler als Bauer: Miyake Chikanari

PAUSE

Adachigahara (Auf der Adachi-Heide)

Dramatisches Nô-Spiel mit Auftritt eines imposanten Dämons

Shite-Hauptspieler als Frau/Dämon: Umewaka Norinaga

Waki-Nebenspieler als Priester: Murase Jun

Wakizure-Begleitspieler als Priester: Murase Kei

Ai-kyôgen-Zwischenspieler als Träger: Miyake Ukon

Fue-Flöte: Narita Akihito

Kotsuzumi-Schultertrommel: Funato Akihiro

Ôtsuzumi-Hüfttrommel: Ôkura Shônosuke

Taiko-Fasstrommel: Tokuda Munehisa

Bühnenwarte: Katô Shingo, Komuro Tomoya

Chor: Nakamura Hiroshi, Itô Yoshiaki, Hatta Tatsuya,

Umewaka Yasushi, Umewaka Hisaki, Aoki Ken'ichi

ZWISCHEN TRAUM UND WIRKLICHKEIT

Japans klassisches Nô-Theater

Unter den traditionellen japanischen Bühnenkünsten erscheint Nô als die fremdartigste, gleichwohl faszinierendste Theaterform. Sie entstand vor mehr als 600 Jahren aus epischen Vortragskünsten, volkstümlichen Farcen und kultischen Tanzspielen und wurde bereits im 15. Jahrhundert von Zeami Motokiyo (1364–1443), dem großen Theatermacher Japans, zu einer höchst verfeinerten »Kunst« der Darstellung entwickelt. Lange Zeit stand Nô unter dem Patronat des Samurai-Schwertadels. Dessen zen-buddhistisch orientierte geistige Strenge und dessen ästhetischer Geschmack haben das Nô-Theater nachhaltig geprägt. Während der Edo-Zeit (1603–1867) avancierte Nô sogar zu einer offiziellen »Zeremonialkunst«, die man am Hofe des Shôgun und in den Residenzen der lokalen Samurai-Fürsten darbot.

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

Nô präsentiert sich heute als ein komplexes »Gesamtkunstwerk«, in dem Schauspiel und Tanz, dramatische bzw. 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. 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 Nô ist ein außerordentlich hohes Maß an Formalität, Stilisierung und Abstraktheit der Darstellung, die vieles lediglich subtil andeutet, fast alles der Vorstellungskraft des Zuschauers überlässt. Die ausschließlich männlichen Schauspieler übernehmen typische Rollen, die in allen Stücken gleich sind: der

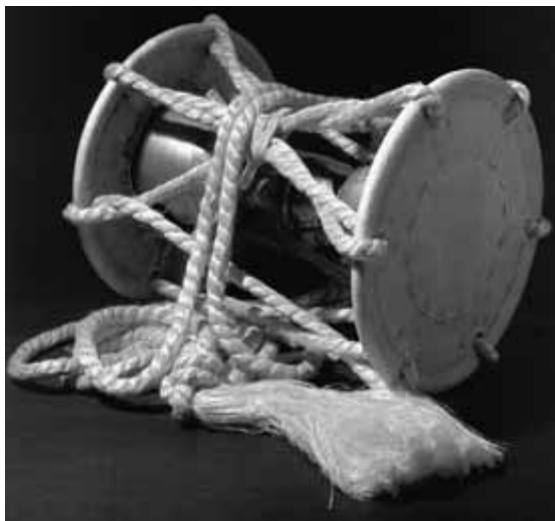
»Hauptspieler« (*Shite*), der meist eine Maske trägt, wird mit dem »Nebenspieler« (*Waki*) konfrontiert. Beiden können noch jeweils ein oder mehrer »Begleitspieler« (*Tsure* oder *Wakizure*) zugeordnet sein. Einfache Figuren aus dem Volk werden von den Schauspielern des *Kyôgen*, des burlerken Pendants zum ernstesten *Nô*-Spiel, übernommen. Sie haben in den häufig zweiteiligen *Nô*-Spielen die Pause zwischen den beiden Teilen zu überbrücken (*Ai-Kyôgen*). Hinzukommt ein 6- bis 8-köpfiger Chor (*Jiutai*), der an der rechten Bühnenseite sitzt. Er gibt nicht nur einen epischen Kommentar des Bühnengeschehens, sondern übernimmt viel häufiger die Rede des Hauptspielers (seltener auch des Nebenspielers) wenn dieser sich auf eine gleichzeitige schauspielerisch-tänzerische Darbietung zu konzentrieren hat.

Das Spiel dieser Akteure auf einer speziellen, kleinen Bühne mit Giebeldach und Auftrittssteg, ohne Kulissen und nur wenigen, symbolischen Requisiten beschränkt sich auf sehr sparsame Gesten und Aktionen. Auch der Tanz, der in vielen *Nô*-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.

Monomane, die aufs Wesentliche abzielende Mimesis, und *Yûgen*, die Offenlegung 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 innere Wesen der



Nôkan



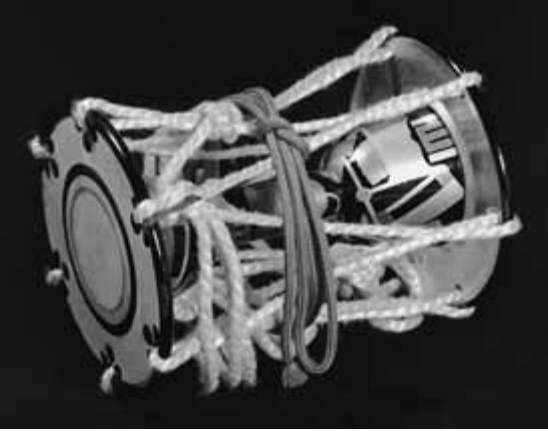
Ōtsuzumi

Dinge vermitteln, das durch die Unwirklichkeit und Abstraktheit der Darstellung suggestiv erfahrbar wird.

Dazu trägt auch die eigentümliche Musik bei, mit der Nô-Spiele über weite Passagen »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, das für das Publikum sichtbar mit auf der Bühne sitzt. Es besteht aus einer Querflöte, zwei Sanduhrtrommeln sowie einer flachen Fasstrommel. Die Querflöte (*Nôkan* 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 aus, sondern konzentriert sich auf die Gestaltung von Klangfarbenlinien, die die Atmosphäre der Szene 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 erreicht wird. Bei der kleineren *Kotsuzumi* (Schultertrommel) sind die Felle relativ lose gespannt, so dass ein vergleichsweise dumpfer, weicher Klang entsteht. Die Fasstrommel *Taiko* wird mit zwei dicken Schlägeln gespielt und trägt mit ihrem kräftigen Ton zusätzliche dramatische Akzente bei.

Charakteristisch für die Trommelmusik des Nô-Theaters sind die Rufe der Spieler (*Kakegoe*), die nicht mit dem Gesang von Schauspiel-



Kotsuzumi

ler und Chor verwechselt werden dürfen. Dabei wird eine begrenzte Anzahl in ihrer Funktion genau bestimmter Silben verwendet, 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 bilden diese Rufe einen festen Bestandteil. Sie sorgen für besondere ästhetische und expressive Qualitäten mit geradezu hypnotischer Wirkung.

Gesang wird im Nô-Theater nicht für jedes Stück neu komponiert, man bedient sich vielmehr vorgeprägter Intonations- oder Melodiemodelle, die arrangiert und dem jeweiligen Text angepasst werden. Ihre Zahl liegt je nach Zählung bei nur 10 bis 20. Für die Aufführungspraxis wichtig ist die konkrete Ausfüllung dieser oft einfach strukturierten Modelle durch ornamentale Intonationsveränderungen, differenzierten Einsatz von Vibrato- und Tremolo-Techniken sowie der Klangfarbe. Hieraus ergeben sich nicht nur Nuancierungen des Textausdrucks, sondern allgemein interpretative und stilbildende Unterschiede der einzelnen Nô-Schulen.

Die Sujets, die auf der Nô-Bühne dargestellt werden, sind fast sämtlich im 15. und 16. Jahrhundert entstanden und basieren zu meist 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



Taiko

werden müssen. Doch nicht die Fabel als solche ist dabei von Interesse. Eine schaubare und sinnfällige »Handlung« erwartet man beim Nô vergebens. Die Bühnendarstellung konzentriert sich vielmehr auf einzelne, herausgelöste Situationen und auf die Schilderung bestimmter Seelenzustände, die sich oftmals als psychische Grenzsituationen von Menschen erweisen, oder auch auf lange Erzählungen von Geschehnissen aus ferner Vergangenheit. Dabei wird eine meist 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.

In ihrem formalen Aufbau entsprechen viele Nô-Spiele dem von Zeami entwickelten Typus des *Mugen-Nô* (»Traumvisionäres Nô-Spiel«). Sie bestehen aus zwei Szenen, die durch ein Zwischenspiel verbunden sind: Ein Reisender (*Waki*), häufig ein Wanderpriester, kommt zu einem geschichtsträchtigen Ort und trifft auf einen einfachen Bewohner (*Shite*), 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 in der zweiten Szene die Totenseele des verstorbenen Protagonisten auf den Plan: Der *Shite* erscheint in verwandelter Gestalt als Inkarnation dieser Totenseele und lässt die Vergangenheit so auch sichtbar lebendig werden. Es ist die Interferenz von Wirklichkeit und Traum, aus der diese Stücke ihre besondere Wirkung beziehen.

ZU DEN NÔ-SPIELEN DES HEUTIGEN PROGRAMMS



»Izutsu« (Am Brunnenrand)

Dieses Nô-Spiel ist eines der populärsten des Repertoires. Es stammt von Zeami Motokiyo und zählt nach traditioneller Klassifikation zur Gruppe der sogenannten »Drittspiele«, die auch als »Perückenstücke« bezeichnet werden: Der *Shite*-Hauptspieler tritt hier in der Gestalt einer Frau auf und trägt dazu ein entsprechendes Kostüm samt weiblicher Maske und Perücke. Das lyrisch-poetische Stück basiert auf einer Episode aus der klassischen Novellensammlung *Ise monogatari* aus dem 9. Jahrhundert und erinnert an die Liebe der Tochter eines Hofbeamten zu dem berühmten Dichter

und Frauenhelden Ariwara no Narihira (825 – 880).

»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 *Waka*-Gedicht in das 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.« (Episode 23 aus *Ise monogatari*, nach P. Weber-Schäfer, *Zweiundzwanzig Nô-Spiele*, Frankfurt a.M. 1961, S. 84)

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 (*Waki*-Nebenspieler) erreicht auf seiner Pilgerreise den Ariwara-Tempel, erinnert sich an die alte Geschichte der beiden Liebenden und will für sie beten.

Ein Dorfmädchen (*Shite*-Hauptspieler) tritt hinzu, schöpft aus dem nahen Brunnen Wasser, um es zusammen mit einem frischen Blütenzweig vor einem verwilderten alten Grab neben dem Tempel darzubringen. Auf die Frage des Priesters erklärt das Mädchen, dass es sich um das Grab des Ariwara no Narihira handelt, und beginnt, die aus dem *Ise monogatari* bekannte Geschichte von der Liebe des Narihira zur Tochter des Ki no Arisune (ein persönlicher Name des Mädchens wird nicht mitgeteilt) zu erzählen. Vom Hauptspieler im Wechsel mit dem Chor vorgetragen, bildet diese

Erzählung (*Kuse*) den Höhepunkt im ersten Teil des Nô-Spiels. Nach und nach wird klar, dass das Dorfmädchen der Geist der Tochter des Aritsune sein muss. Zu vorgerückter Stunde in mond- heller Nacht ist das Mädchen auf einmal im Schatten des Brun- nens verschwunden. Der Priester schlummert ein, und das fol- gende Geschehen muss als ein Traum verstanden werden, in dem das Gehörte nachwirkt. Der Hauptspieler erscheint erneut, nun in der wahren Gestalt der Tochter des Aritsune, die sich selbst wie- derum das Gewand ihres innig geliebten Mannes übergelegt hat und in Erinnerungen an ihn einen eleganten Tanz (*Jo no mai*) vor- führt. Das Gefühl der Nähe zu dem längst verstorbenen Narihira, ja der Vereinigung mit ihm kulminiert, als das Mädchen wie in alten Zeiten einen Blick in den Brunnen wirft und dabei nicht sich, son- dern ihren Geliebten erblickt. Als die Tempelglocke den Morgen ankündigt, erwacht der Priester und die Erscheinung verblasst.

Für den *Shite*-Hauptspieler bedeutet es im zweiten Teil eine be- sondere Herausforderung, als männlicher Schauspieler eine weibli- che Figur darzustellen, die sich wiederum in der Gestalt eines Man- nes zeigt. Zudem tritt der Hauptspieler zwischen dem ersten und zweiten Teil des Stücks nicht ab, sondern wird er im hinteren Teil der Bühne für das Publikum sichtbar von den Bühnenwarten umge- kleidet (*Monogi*). Durch diese Inszenierungsweise entfällt hier die Rolle des Zwischenspielers (*Ai-kyôgen*), der sonst die eintretende Pause mit seinen Erläuterungen in leicht verständlicher Umgangs- sprache zu überbrücken hat.

»Adachigahara« (Auf der Adachi-Heide)

Adachigahara ist der Name einer Heidelandschaft am Fuße des Adatarayama, eines noch heute tätigen Vulkans in der Präfektur Fu- kushima im Nordosten der japanischen Hauptinsel. Man nannte diesen Landesteil früher auch Mutsu oder Michinoku, was soviel be- deutet wie »hinter den Großprovinzen (d.h. dem eigentlichen Zen- trum japanischer Kultur) befindliches Gebiet«. In der Tat konnte Mi- chinoku erst relativ spät in der japanischen Geschichte kolonisiert und dem Reich eingegliedert werden. Bis zur Edo-Zeit (1603 – 1867)

galt es noch gemeinhin als Land der Barbaren, als trostlose Einöde am Ende der Welt, in die man sich nur ungern vorwagte. In den Hunderten von Kilometern entfernten Metropolen des Inselreichs lauschten die Menschen schauernd den düsteren Erzählungen über diesen wilden, rauhen Norden, über seine bedrohlichen Naturmächte, seine Teufel und menschenfressenden Dämonen.

Eine dieser Erzählungen liegt dem Nô-Spiel *Adachigahara* zugrunde, das wahrscheinlich um die Mitte des 15. Jahrhunderts entstand. Als Verfasser kommen sowohl Zeami Motokiyo (1363 – 1443) als auch sein Schwiegersohn Komparu Zenchiku (1405 – c.1470) in Frage; eine genauere Bestimmung lassen die Quellen nicht zu. Das Stück, das außerhalb der Kanze-Schule auch unter dem Titel »Kurozuka« (»Schwarz-Bühl«) bekannt ist, dramatisiert die Legende des weiblichen Dämons von Kurozuka, Name eines vermutlich aus vorgeschichtlicher Zeit stammenden, sagenumwobenen Hügelgrabs auf der Adachi-Heide.

Welche Vorlage dem Verfasser zur Verfügung stand, ist nicht bekannt. Tatsache ist, dass ein *Waka*-Gedicht von Taira no Kanemori (gest. 990), einem der »36 Dichtergenien« der japanischen Antike, als Anregung diente; es wird im zweiten Teil des Nô-Spiels wörtlich zitiert. Dieses Gedicht findet sich u.a. auch in einer kurzen Erzählung der bereits um 950 entstandenen Sammlung *Yamato monogatari* (Erzählungen aus Yamato [Japan]), in der es heißt:

»Zu jener Zeit, als Kanemori sich in Michinoku aufhielt, lebten die Töchter des dritten Sohns von Kan'in Prinz Sadamoto an einem Ort mit dem Namen Kurozuka. Da schickte Kanemori eines Tages dieses Gedicht an sie:

In Michinoku

Auf der Adachi-Heide

Bei Kurozuka

Sollen Dämonen hausen,

So hörte ich – ist das wahr?

Kanemori wandte sich an den Vater und sprach: »Ich möchte 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 (...).« (Erzählung Nr. 58)

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 – offenbar bewusst – von diesem Kontext ab. Er interpretierte das Gedicht des Kanemori wörtlich und entwarf ein Sujet, in dem ein leibhafter Dämon in Erscheinung tritt. Solche Stücke zählen zur Gruppe der kurzen, dramatischen »Fünft-« oder »Schluss-Spiele«, mit denen ein mehrteiliges Programm spektakulär und wirkungsvoll zum Abschluss gebracht wird. Die Fabel des zweiteilig angelegten Stücks *Adachigahara* ist einfach: Ein Yamabushi-Priester (*Waki*-Nebenspieler), der sich mit zwei Begleitern (*Wakizure*-Begleiterspieler) und einem Träger (*Ai-kyôgen*-Zwischenspieler) 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 (*Shite*-Hauptspieler) bewohnt wird. Diese verdient sich ihr kärgliches Brot mit Spinnen, wozu sie ein primitives Spinnrad benutzt, dessen Handhabung sie den Gästen vorführt. Plötzlich verlässt die Frau mitten in der Nacht die Hütte, um in den Bergen Brennholz zu sammeln. Vorher nimmt sie den Priestern das Versprechen ab, keinesfalls in ihr Schlafgemach zu schauen. Im Zwischenspiel, das hier dramaturgisch fest in die Handlung integriert ist, gelingt es dem neugierigen Träger, einen Blick in die verbotene Kammer zu werfen. Nun wird offenbar, dass die Priester sich in der Behausung des berühmten Menschen fressenden Dämons von Kurozuka befinden. Ehe sie entweichen können, erscheint der Dämon, nun in seiner wahren Gestalt, und will die Priester für ihren Wortbruch strafen. Doch diesen gelingt es, in einem exorzistischen Ritual mit Unterstützung buddhistischer Schutzmächte den Dämon zu besiegen.

Die Figur des Dämons (jap. *Oni*) vereinigt in sich einen ganzen Komplex von Vorstellungen. Im naiven Animismus, der das japanische Denken und Empfinden seit frühester Zeit bestimmt hat, sind *Oni* die Hypostasen negativer Kräfte, die als Poltergeister oder Teufel die Menschen insbesondere in entlegenen Gegenden drangsalieren. Ängste spiegeln sich hier wider, Urängste vor allem Unbe-



Hannya

kannten insbesondere in der Natur. Die volkstümlichen Vorstellungen über solche *Oni* haben sich im Nô-Theater in der Maske *Hannya* niedergeschlagen. Ihre markanten Merkmale sind die stechenden Augen, der riesige Mund mit gefletschten Zähnen sowie zwei Stirnhörner, die unter der meist wilden Mähne hervorragen. Das Antlitz zeigt den Ausdruck von Neid, Groll und Rachsucht, Gefühlsregungen, die in Japan vorzugsweise dem weiblichen Geschlecht nachgesagt werden. Im traditionellen Denken besteht denn auch eine enge Beziehung zwischen Weib und Dämon: *Oni* treten meist in weiblicher Gestalt in Erscheinung, Frauen werden in psychischen Grenzsituationen zum *Oni* bzw. zum *Kijo* («Dämon-Weib«).

Chinesischen Ursprungs ist der Gedanke, *Oni* als die Geister Verstorbener aufzufassen, die zu Lebzeiten erfahrene Bosheiten rächen oder den Hinterbliebenen, die die Opferrituale für die Toten vernachlässigen, Unheil bringen. Ähnliche Vorstellungen kennt auch der Buddhismus. Nach seinem System der zehn »Existenzweisen« wird in die »Welt der Dämonen und Hungrigen Geister« (skr. *Preta*) wiedergeboren, wer ein Karma aus Geiz, Neid und Eifersucht erworben hat. *Preta*, oder japanisch gesprochen: *Oni*, irren ruhelos umher, treten auch in menschlicher Gestalt in Erscheinung und



Uba

werden zu einer unberechenbaren Gefahr, die nur mit magischen Ritualen zu bannen ist.

Experten für solche Rituale waren im japanischen Mittelalter jene Priester, die sich zu dem von En no Gyôja (um 700) gegründeten *Shugendô* («Weg, sich durch Übungen übernatürliche Kräfte zu verschaffen») bekannten. Damit ist eine synkretistische Volksreligion gemeint, die in enger Beziehung zum esoterischen Buddhismus der beiden alten Schulen Tendai und Shingon stand, aber auch shintoistische Naturverehrung mit einschloss und einem eigentümlichen Bergkult große Bedeutung beimaß. Auf Pilgerreisen bestiegen die *Shugendô*-Anhänger heilige Berge, um sich in der Einsamkeit der wilden Natur mit psycho-physischen Übungen zu stählen. Man nennt sie daher auch *Yamabushi*, was wörtlich »die in den Bergen sich niederlegen« bedeutet. Ihre auf diese Weise gewonnenen magischen Kräfte setzten die *Yamabushi*-Priester als Exorzisten, Krankenheiler und Wahrsager im Dienste der Bevölkerung ein. Mit ihrer typischen Kleidung, dem *Tokin*-Käppchen, dem *Suzukake*-Überwurf und dem mit Pompons besetzten *Yuigesa*-Schulterband bildeten sie überall im Lande eine vertraute Erscheinung.

Nicht zufällig treten in *Adachigahara* solche *Yamabushi*-Priester auf. Sie begegnen einem *Oni*-Wesen, das zunächst als harmlose, alternde Frau erscheint. Der *Shite*-Hauptspieler trägt die Maske *Uba* (»alte Frau«), Darstellung eines weiblichen Antlitzes, in dem 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 schlechtes Karma und sucht nach Seelenfrieden.

Das Ausstattungstück der Bühne, ein einfaches Gestell aus Bambusstangen, erfüllt vielfältige Funktionen. Es repräsentiert nicht nur die einsame Buschhütte auf der Adachi-Heide und später das Schlafgemach in dieser Hütte, es ist darüber hinaus ein Symbol der verborgenen menschlichen Seelenwelt, d.h. hier der zerrissenen, schuldbeladenen Seele einer Frau. Gegen ihr Versprechen öffnen die Priester das Schlafgemach, entblößen damit die Seelenwelt der Frau und stoßen sie zurück in ihre qualvolle *Oni*-Existenz, aus der sie erlöst zu werden gehofft hatte. Und die tiefe Enttäuschung über den Vertrauensbruch der Priester lässt schließlich die ganze Wildheit ihres dämonischen Wesens hervortreten.

ZUM KYÔGEN-SPIEL DES HEUTIGEN PROGRAMMS

Dem ernstesten Nô-Spiel als heiteres und burlleskes Pendant untrennbar verbunden ist Kyôgen, das traditionelle Lustspiel der Japaner. »Kyôgen« bedeutet den Schriftzeichen nach soviel wie »verrückte, possenhafte Worte«, was die zentrale Rolle der Sprache bei dieser Bühnenkunst betont.

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 nach bestimmten Handlungsvorlagen improvisiert wurden. Schriftlich fixierte Textfassungen entstanden erst viel später, als Kyôgen unter dem Einfluss der Entwicklung des Nô ebenfalls einen Prozess der Ästhetisierung und Stilisierung durchlief und mit der Gründung verschiedener Kyôgen-Schauspielschulen eine Kodifizierung des Stückerepertoires einsetzte. Die erste, auch gedruckt veröffentlichte Textanthologie ist das *Kyôgen-ki* aus dem Jahre 1660.

Die Chronik »Kanmon gyoki« (1464) teilt für das Jahr 1432 das Programm einer Nô-Aufführung am Kaiserhof mit, 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. Diese Funktion ist bis heute geblieben.

Im Unterschied zum hochvergeistigten, symbolisch-abstrakten Nô-Spiel blieb 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 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 er-

teilen 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 Kyôgen-Spielen, eine andere, den Göttern durch heiter-ausgelassene Spiele Dankbarkeit (z.B. nach einer guten Ernte) zu erweisen. Das Kyôgen-Spiel ist dieser Aufgabe bis heute in nachdrücklicher Weise verpflichtet.

»Uri-nusubito« (Der Melonendieb)

Das Stück gehört zur Gruppe der »Vermischten Spiele«, in denen zumeist Schwindler und Diebe Gegenstand des Spotts sind, die sich bei ihren Missetaten dumm oder tolpatschig anstellen, daher rasch erwischt und schließlich davongejagt werden.

Ein Bauer (*Ado*-Nebenspieler) ist stolz auf sein Melonenfeld, das er, um es vor Vögeln und Wild zu schützen, einzäunt und mit einer Vogelscheuche sichert. In der folgenden Nacht kommt ein Landstreicher (*Shite*-Hauptspieler) des Weges. Beim Anblick der prächtig gewachsenen Melonen überkommt ihn das Verlangen, einige Melonen zu entwenden. Er zerschneidet den Zaun und beginnt die Melonen zu pflücken. Plötzlich steht er vor der Vogelscheuche, die er im Dunkel der Nacht für einen Menschen hält. Nachdem der erste Schreck überwunden ist, zerstört er wütend die leblose Figur und macht sich von dannen.

Am nächsten Morgen ist der Bauer sehr verärgert, als er feststellen muss, dass jemand in sein Melonenfeld eingedrungen ist. 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. Wiederum stiehlt er einige Melonen. Als er die vermeintlich wieder aufgerichtete Vogelscheuche erblickt, fühlt er sich nun sicher. Übermütig beschließt er, mit dieser seinen Schabernack zu treiben. Er will eine kleine Theaterszene proben, in der er während des bevorstehenden Schreinfestes mitwirken soll: Der Höllenknecht quält die Missetäter, indem er sie mit einem Bambusstock züchtigt. Der Dieb mimt den Höllenknecht und schlägt auf den Missetäter, die Vogelscheuche, ein. Da

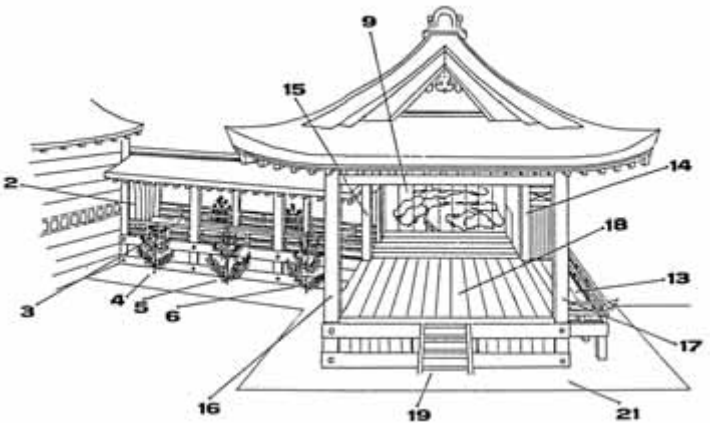
es beim Schreinfest üblich ist, die Rollenverteilung per Losentscheid zu bestimmen, beschließt der Dieb, auch einmal die Rolle des Missetäters zu übernehmen, der den Höllenknecht um Gnade anfleht. Er ist nicht wenig überrascht, als die Vogelscheuche plötzlich tatsächlich zuschlägt und sich als Bauer entpuppt, der den Dieb unter derben Verwünschungen davonjagt.

Das Stück lebt vom Wort und von langen Monologen, in denen die Figuren ihr Tun auf der kulissenlosen Bühne erklären.

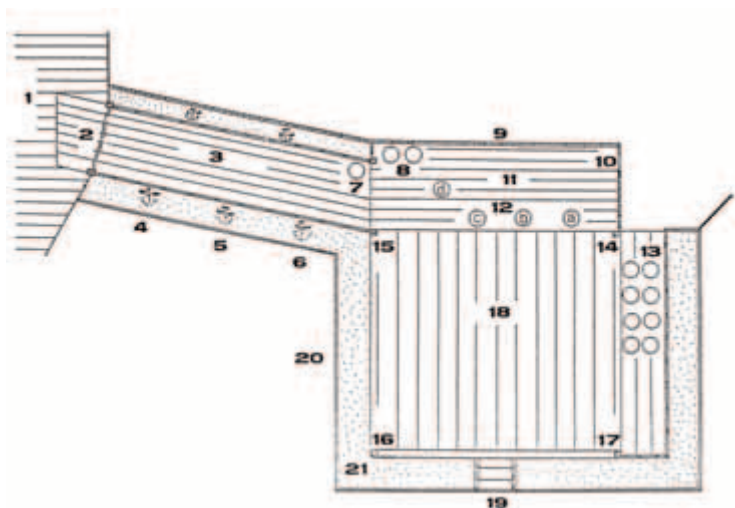
DIE BÜHNE DES NÔ- UND KYÔGEN-THEATERS



Die Bühne des Nô, die auch zur Aufführung von Kyôgen-Lustspielen benutzt wird, ist eigentlich eine Freiluftbühne, die an die alte Aufführungspraxis im rituellen Kontext des shintoistischen Schreinbezirks erinnert. Beim Bau moderner Nô-Theatersäle hat man die charakteristische Form dieser Bühne samt Giebeldach und dem ins rückwärtige Ankleidezimmer der Schauspieler führenden Bühnensteg (*Hashigakari*) beibehalten, ein Zeichen dafür, wie eng die Beschaffenheit der Bühne mit dem Darstellungsstil des Nô verbunden ist. Und in der Tat hat jedes Bauteil, jeder Pfeiler und jeder Quadratmeter auf der Grundfläche der Bühne seine vorgegebene dramaturgische Funktion. (Die eigens für Europa-Gastspiele angefertigte »Reisebühne« bewahrt die Grundmaße der originalen Bühne, verzichtet aber auf das Giebeldach und deutet auch manch anderes Detail der Bühne nur an.)



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 in die Höhe gehoben.
3. **Hashigakari** (»Brücke«). Bühnensteg, für den Auf- und Abtritt der Schauspieler, aber auch der Instrumentalisten benutzt.
- 4.-6. **Matsu** (Drei kleine »Kiefern«). 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. **Kyôgen-za** (»Platz des Zwischenspielers«). In zweiteiligen *Nô*-Spielen mit einem Zwischenspiel sitzt der Darsteller des *Ai-Kyôgen* an dieser Stelle und wartet auf seinen Auftritt.
8. **Kôken-za** (»Platz der Bühnenwarte«). Gewöhnlich überwachen zwei *Kôken* (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 Ausstattungstück vorzunehmen u.a. Wenn der 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. Sie fungiert nicht als Bühnenbild, hat mit den Inhalten der gezeigten Spiele nichts zu tun, sondern ist ständige Erinnerung an die rituellen Wurzeln des *Nô*- und *Kyôgen*-Theaters als einer Unterhaltung für die Götter. Diese lassen sich bei ihrem Besuch vorzugsweise auf Bäumen nieder. Die aufgemalte Kiefer ist somit 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 *Kôken*-Bühnenwarte.
12. **Hayashi-za** (»Platz des Instrumentalensembles«): (a) *Fue (Nôkan)*, Bambusquerflöte; (b) *Kotsuzumi*, kl. Sanduhrtrommel; (c) *Ôtsuzumi*, gr. Sanduhrtrommel; (d) *Taiko*, flache Fass-trommel, 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«)
15. **Shite-bashira** (»Hauptspieler-Pfeiler«). Der Platz vor diesem Pfeiler wird als *Jôza* (»Ständiger Platz«) bezeichnet. Er hat besondere dramaturgische Bedeutung beim Auf- und Abtritt der Figuren.
16. **Metsuke-bashira** (»Blick-Pfeiler«). Nach diesem Pfeiler richtet der Schauspieler, dessen Blickfeld durch die Maske eingeengt 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 hier in der Regel der Nebenspieler aufhält.

18. Honbutai (»Hauptbühne«). Sie hat eine quadratische Grundfläche von ca. 6x6 Metern. Unter der Bühne sind große Tonkrüge in den Boden eingelassen, die die Aufgabe haben, den dumpfen Klang des charakteristischen Fußstapfens der Schauspieler bei Tänzen durch Resonanz zu verstärken.

19. Shômen (»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 Nô-Spiel möge beginnen!«

20. Waki-shômen (»Seitliche Bühnenfront«)

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.

Heinz-Dieter Reese

DAS ENSEMBLE DER UMEWAKA KENNÔKAI FOUNDATION

Das Gastspielensemble der Umewaka Kennôkai Foundation setzt sich aus der Gruppe der *Shite*-Hauptspieler der Umewaka-Familie, den *Waki*-Nebenspielern, den *Kyôgen*-Zwischenspielern und vier Musikern zusammen. Die Umewaka-Familie selbst zählt zu den ältesten Nô-Schauspielerfamilien Japans. Ein Darsteller dieses Namens wird in den Annalen bereits für das Jahr 1416 erwähnt. Der Shôgun Tokugawa Ieyasu (1542 – 1616) verlieh der von ihm favorisierten Umewaka-Familie das Privileg, als »Gast« der Kanze-Schule, der Hauptlinie der Nô-Theaterüberlieferung, tätig zu sein und die Rolle von *Shite*-Hauptdarstellern zu übernehmen. Nach dem Zusammenbruch des Feudalsystems Ende des 19. Jahrhunderts war es Umewaka Minoru (1828 – 1909), der entscheidend mit dazu beitrug, die alte Tradition des Nô in die moderne Zeit hinüberzuretten und zu einer klassischen Bühnenkunst zu machen. Sein Sohn Umewaka Manzaburô I (1867 – 1946) trennte sich 1921 von der Kanze-Schule und begründete eine eigene Schule. Zwar trat die Umewaka-Familie 1954 wieder der Kanze-Schule bei, sie behielt in vielen Fragen jedoch ihre Eigenständigkeit. Einer der drei Zweige der Umewaka-Familie hat sich in der Stiftung Umewaka Kennôkai organisiert und wird heute von Umewaka Manzaburô III geleitet.

DIE MITGLIEDER DES ENSEMBLES DER UMEWAKA KENNÔKAI FOUNDATION

Shite-Hauptspieler

Umewaka Manzaburô III
Umewaka Norinaga
Umewaka Hisaki
Katô Shingo
Hatta Tatsuya
Hasegawa Haruhiko
Umewaka Yasushi
Komuro Tomoya
Aoki Ken'ichi
Nakamura Hiroshi
Itô Yoshiaki

Waki-Nebenspieler

Murase Jun
Murase Kei

Kyôgen-Zwischenspieler

Miyake Ukon
Miyake Chikanari

Hayashi-Musiker

Narita Akihito
Funato Akihiro
Ôkura Shônosuke
Tokuda Munehisa

Bühne

Tabikawa Masaharu
Suzuki Hiroko

Management

Akieda Suzane

UMEWAKA MANZABURŌ III

wurde im Jahre 1941 als ältester Sohn von Umewaka Manzaburō II in Tokyo geboren. Bereits mit 3 Jahren trat er auf der Nō-Bühne auf. Unter seinem ersten Künstlernamen Makio wirkte er in vielen Aufführungen vor allem in Tokyo mit. 2001 wurde ihm erlaubt, seinen jetzigen 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. Beim Deutschland-Gastspiel 1993 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 traditioneller 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, ist die Verleihung des Titels »Bewahrer eines bedeutenden Kulturguts« die ehrenvollste.



UMEWAKA NORINAGA

wurde als ältester Sohn von Umewaka Manzaburō III geboren. Seinen ersten Auftritt auf der Nō-Bühne hatte er 1971. Seitdem hat er als *Shite*-Hauptspieler und Mitglied der Umewaka Kennōkai Foundation zahlreiche Nō-Aufführungen in Japan, aber auch bei Auslandsgastspielen in den USA, in Kanada und in verschiedenen europäischen Ländern absolviert. In Frankreich und in Italien ist er regelmäßig als Dozent für die Nō-Darstellungskunst tätig.





MURASE JUN

wurde als ältester Sohn von Murase Tomozô, einem *Waki*-Nebenspieler der Fukuô-Schule, geboren. Er studierte bei seinem Vater und bei Oka Hisao, einem *Shite*-Hauptspieler der Kanze-Schule. Mit dem Ensemble der Umewaka Kennôkai Foundation ist er bereits mehrfach auch im Ausland aufgetreten. In Japan wurde er mit dem Ehrentitel »Bewahrer eines bedeutenden Kulturguts« ausgezeichnet.



MIYAKE UKON

wurde als zweiter Sohn von Miyake Tôkurô, einem *Kyôgen*-Spieler der Izumi-Schule und »Lebendem Nationalschatz«, geboren. Er studierte bei seinem Vater und trat erstmals 1947 im Alter von 6 Jahren auf der Bühne auf. Mittlerweile ist er nicht nur ein etablierter Meister des *Kyôgen*-Spiels. Miyake Ukon hat sich darüber hinaus in vielen anderen Bereichen einen Namen als experimentierfreudiger Bühnenkünstler gemacht. Aufsehen erregte seine mehr als 18 Jahre währende Zusammenarbeit mit dem Ensemble Nihon Rôsha Gekidan (»Japanisches Theater der Gehörlosen«), mit dem er 1998 auch in Köln gastierte. Er ist Träger des Titels »Bewahrer eines bedeutenden Kulturguts«.



NARITA AKIHITO

ist *Nôkan*-Flötenspieler der Issô-Schule. Er studierte bei Fujita Jirô und absolvierte 1999 einen Ausbildungskurs am Nationalen Nô-Theater in Tokyo. Seitdem hat er an zahlreichen Nô-Aufführungen in Japan teilgenommen und 2005 als Mitglied eines Ensembles der Komparu-Schule sein erstes Auslandsgastspiel in China (Shanghai, Peking) gegeben.

FUNATO AKIHIRO

ist Spieler der kleinen Sanduhrtrommel *Kotsuzumi* der Kôsei-Schule. Er studierte seit 1992 bei Yanagihara Fujitada und ist seit 2005 offizielles Mitglied der Kôsei-Schule.



ÔKURA SHÔNOSUKE

wurde als ältester Sohn von Ôkura Chôjûrô, dem Oberhaupt der Ôkura-Schule für das Spiel der großen Sanduhrtrommel *Ôtsuzum*, geboren. Er studierte zunächst die kleine Sanduhrtrommel *Kotsuzumi*, mit der als 9-jähriger erstmals auf der Nô-Bühne auftrat. 1972 wechselte er zur größeren Trommel. Seitdem hat er sich als *Ôtsuzumi*-Spieler in und außerhalb des Nô-Theaters einen bekannten Namen gemacht. In verschiedenen modernen Musikprojekten, die er zum Teil selbst initiiert und konzipiert hat, sucht er dem traditionellen japanischen Nô-Trommelspiel neue Entfaltungsmöglichkeiten zu eröffnen. Mittlerweile wurde ihm der Titel »Bewahrer eines bedeutenden Kulturguts« verliehen.



TOKUDA MUNEHISA

studierte die *Taiko*-Fasstrommel seit 1983 bei Kanze Motonobu, dem 16. Oberhaupt der Kanze-Schule für das *Taiko*-Spiel. 1991 begann er seine professionelle Laufbahn als *Taiko*-Spieler der Kanze-Schule. Er ist nicht nur in den Großstädten, sondern auch in den Provinzen vor allem Nordjapans tätig. Häufig ist er Gast bei Aufführungen der Ume-waka Kennôkai Foundation und hat diese auch bereits auf Auslandsgastspielen begleitet (Berlin, 1999).



JUGENDPROJEKTE DER KÖLNER PHILHARMONIE

Seit über 15 Jahren bietet die Betreibergesellschaft der Kölner Philharmonie, die KölnMusik GmbH, zu ausgewählten Konzerten kostenlose Einführungsveranstaltungen für alle weiterführenden Schulen Kölns an. Diese Projekte werden gefördert durch das Kuratorium KölnMusik e.V.

Als Vorbereitung auf die heutige Veranstaltung haben sich die Schüler im Musikunterricht mit dem japanischen Nô-Theater befasst. Sie haben von der KölnMusik Materialien zum Nô-Theater und Informationen über die aufführenden Künstlern bekommen. Außerdem wurden die Klassen eingeladen, zur Einführung des heutigen Abends um 19:00 zu kommen.

An diesem Projekt haben Schüler aus folgenden Schulen teilgenommen:

Dreikönigsgymnasium, Stufe 12

Evangelische Realschule Burscheid, Klasse 8

Friedrich-Wilhelm-Gymnasium, Klasse 7b

Gesamtschule Holweide, Stufe 13

Gesamtschule Köln Raderthal/Europa-Schule Köln, Klasse 10

Städtisches Gymnasium Pesch, Stufe 12

Die Schüler haben Gutscheine bekommen, mit denen sie für 5 Euro eine Karte für die heutige Veranstaltung kaufen konnten.

Neu ab dieser Saison: Musikinteressierte Jugendliche können unabhängig vom Schulunterricht ein Gutscheinheft bestellen, mit dem sie in der Saison innerhalb jeder musikalischen Sparten je ein Konzert für 5 Euro besuchen können. Mit der neuen Jugendlounge steht den Jugendlichen im Foyer der Philharmonie ein eigener Treffpunkt offen. Wer mag, kann hier auch im Internet recherchieren oder sich über die Programme der KölnMusik, des WDR und des Gürzenich-Orchesters informieren.

Wenn Sie Informationen über unsere Jugendprojekte haben möchten, informieren Sie sich unter www.koelner-philharmonie.de oder schreiben Sie uns:

KölnMusik GmbH, Kinder- und Jugendprojekte

Agnes Rottland, Bischofsgartenstr. 1, 50667 Köln

0221-20408-350

oder per E-Mail: Jugendprojekte@koelnmusik.de

KÖLNMUSIK-VORSCHAU

Freitag 11. November 2005 20:00

Masters of Persian Music

- Mohammed Reza Shajarian *Gesang*
- Hossein Alizadeh *Tar*
- Kayhan Kalhor *Kamancheh*
- Homayoun Shajarian *Tombak, Gesang*

KölnMusik gemeinsam
mit dem Westdeutschen Rundfunk

Dienstag 15. November 2005 20:00

The Irish Folk Festival
Tunes for Tara Tour

Phamie Gow

Beoga

Kevin Burke & Ged Foley

Solas

Donnerstag 17. November 2005 20:00

Baroque ... Classique 1

Mark Padmore *Tenor (Tito Vespasiano)*

Alexandrina Pendatchanska *Sopran (Vitellia)*

Bernarda Fink *Mezzosopran (Sesto)*

Marie-Claude Chappius *Mezzosopran (Annio)*

Sunhae Im *Sopran (Servilia)*

Sergio Foresti *Bass (Publio)*

RIAS Kammerchor

Hans-Christoph Rademann *Einstudierung*

Freiburger Barockorchester

René Jacobs *Dirigent*

WOLFGANG AMADEUS MOZART

La clemenza di Tito KV 621

Opera seria in zwei Akten nach Pietro Metastasio
Konzertante Aufführung in italienischer Sprache

Gefördert vom Kuratorium KölnMusik e.V.

Sonntag 20. November 2005 20:00

Inszenierte Konzerte 2

Metamorphosen der Melancholie

Graham F. Valentine *Sprecher*

Simone Kermes *Sopran*

Solisten des Balthasar-Neumann-Chores

Balthasar-Neumann-Chor

Balthasar-Neumann-Ensemble

Thomas Hengelbrock

Musikalische Leitung, Konzept und Regie

Metamorphosen der Melancholie

Musik von

JOHN DOWLAND · THOMAS MORLEY · HENRY
PURCELL · JOHN ECCLES · JOHN BLOW ·
THOMAS WEELES · u.a.

zu Texten von Robert Burton, James Hogg,
Chidiok Tichborne u.a.

Rezitationen in deutscher und englischer Sprache

Keine Pause, Ende gegen 22:00

Zu diesem Konzert findet in Schulen ein
Jugendprojekt der KölnMusik statt, welches vom
Kuratorium KölnMusik e. V. gefördert wird.

Gefördert vom Kuratorium KölnMusik e.V.

Mittwoch 21. Dezember 2005 20:00

Irish Christmas

The Irish Harp Orchestra

Janet Harbison *Leitung*

The McConomy Irish Dance School

Elizabeth McConomy

Direktion und Choreographie

u.a.

Sonntag 25. Dezember 2005 18:00

Festkonzert

Golden Horn Ensemble

The Whirling Dervishes from Istanbul

SCHLIESSLICH NOCH FOLGENDE HINWEISE:

An der Garderobe halten wir für Sie Ricola-Kräuterbonbons bereit und händigen Ihnen Stofftaschentücher des Hauses Franz Sauer aus!

Sollten Sie elektronische Geräte, insbesondere Handys, bei sich haben: Bitte schalten Sie diese zur Vermeidung akustischer Störungen aus!
Danke!

Und wenn Sie zu spät zum Konzert kommen sollten: Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass wir Sie nur in Ausnahmefällen auf den Balkon geleiten können, den wir für verspätete Gäste reserviert haben. In jedem Fall können wir Sie in der Konzertpause in den Saal einlassen. Wir bitten um Ihr Verständnis, dass Bild- und Tonaufnahmen aus urheberrechtlichen Gründen nicht gestattet sind.

PHILHARMONIE HOTLINE + 49.221.280280

www.koelner-philharmonie.de

Informationen & Tickets zu allen

Konzerten in der Kölner Philharmonie!



Kulturpartner der Kölner Philharmonie

Herausgeber: KölnMusik GmbH
Louwrens Langevoort,
Intendant der Kölner Philharmonie und
Geschäftsführer der KölnMusik GmbH
Postfach 102163, 50461 Köln
www.koelner-philharmonie.de
Redaktion: Sebastian Loelgen
Corporate Design: Rottke Werbung

Gesamtherstellung:  adHOC Printproduktion GmbH