



# ISSHI-ZA

*Traditionelles Marionetten-Theater aus Japan*



# ISSHI-ZA

*Traditionelles Marionetten-Theater aus Japan*

## Gastspiel in Köln

**Mittwoch, 8. November 2023 | 19 Uhr**

Japanisches Kulturinstitut Köln

(The Japan Foundation)

Universitätsstr. 98, D-50674 Köln

Veranstalter:

*Japanisches Kulturinstitut Köln (The Japan Foundation)*

*Gefördert von JT International Germany GmbH*

## Gastspiel in Zürich

**Freitag, 17. November 2023 | 13 Uhr**

Theater am Hechtplatz

Hechtplatz 7, CH-8001 Zürich

Veranstalter:

*Schweizerisch-Japanische Gesellschaft*



**Schweizerisch-Japanische Gesellschaft**  
**Swiss-Japanese Society** スイス・日本協会

## PROGRAMM

**Sambasō** 『三番叟』 Tanz der Segen spendenden Gottheit - 7'

**Kotobuki-jishi** 『寿獅子』 Glückverheißender Tanz des Löwen - 7'

Einführung in die japanische Kunst des Marionettenspiels - 15'

**Tsunayakata** 『綱館』 Im Heim des Watanabe no Tsuna - 30'

**Pause (20 Min.)**

**Suzu-ga-mori** 『鈴ヶ森』 Im Glöckchen-Wald; Ortsname - 30'

Ausgeführt vom

**Ensemble „Isshi-za“**

unter der Leitung von EDO Dennai (YŪKI Isshi III) und YŪKI Isshi IV

## ZUR GESCHICHTE DES PUPPENTHEATERS

Das Wort „Puppenspiel“ lässt in Europa unwillkürlich an eine Unterhaltung für Kinder denken, die nicht beansprucht, künstlerisch weiter ernst genommen zu werden. Gemeint ist das Spiel mit „Handpuppen“, das seit Mitte des 19. Jahrhunderts weite Verbreitung gefunden hat und dabei tatsächlich meist vornehmlich zu pädagogischen Zwecken eingesetzt wurde. Die Geschichte des europäischen Puppenspiels ist jedoch viel älter. Frühe Belege stammen aus dem 14. und 15. Jahrhundert, und es waren seitdem hauptsächlich wandernde Schausteller, die mit Figuren wie „Hanswurst“ und „Kasperle“ in Deutschland, „Pulcinella“ in Italien, „Punch“ in England oder „Guignol“ in Frankreich eine populäre Unterhaltung boten.

Immer jedoch galt das Puppentheater als bloße Imitation des Menschentheaters. Und obwohl sich um 1800 Dichter wie Johann Wolfgang von Goethe oder Heinrich von Kleist für das Puppenspiel, insbesondere das „Marionettentheater“ begeisterten und über seine darstellerischen Möglichkeiten reflektierten, hat es erst im 20. Jahrhundert ernsthafte Bestrebungen zur Entwicklung eines künstlerisch anspruchsvollen Figurentheaters gegeben.

Dabei orientierte man sich nicht selten auch an Vorbildern aus den asiatischen Kulturen, in denen das Puppenspiel seit jeher als eine dem Theater der Schauspieler ebenbürtige Bühnenkunst gilt und zum Teil bis heute in einer Vielfalt von Formen und Typen begegnet.

Für das „Schattenspiel“, bei dem zweidimensionale Figuren hinter einer beleuchteten Leinwand geführt werden, findet man prominente Beispiele im türkischen *Karagöz* und im indonesischen *Wayang*-Theater. Auch das „Stockpuppenspiel“, bei dem die Figuren mit Hilfe von Stäben bewegt werden, ist in vielen Ländern Asiens verbreitet. Gleiches gilt für das „Marionettentheater“, bei dem die Figuren über ein „Spielkreuz“ mit Fäden oder Drähten von oben gesteuert werden. Verschiedene Traditionen dieses „Fadenpuppen“-Spiels haben sich vor allem in Indien, Birma (Myanmar), China und Japan lebendig erhalten.



Marionette aus Birma (Myanmar)

## PUPPENSPIEL IN JAPAN

In Japan hat das Puppenspiel seinen Ursprung im religiösen Brauchtum der Frühzeit. Puppen wurden hier mit der Welt der Götter in Verbindung stehend betrachtet und dienten als Vehikel, um die eigenen Wünsche nach Glück und Wohlstand zu transportieren, oder auch als eine Art „Sündenbock“, auf den man eigenes Unglück abladen konnte. In magisch-beschwörenden Riten war es zudem üblich, die von weiblichen Schamanen (*Miko* 巫女) herbeigerufenen Götter durch Puppen sprechen zu lassen. Puppen waren die konkret wahrnehmbaren Zeichen der Präsenz der Gottheiten. Dem lag die Vorstellung zugrunde, dass der Vorgang einer „Beseelung“ an sich lebloser Figuren von den Göttern inspiriert sein muss, die alles „Leben“ erschaffen, und dass die Puppenspieler dabei nur als ein Werkzeug der Götter dienen.



*Kugutsumawashi. Darstellung auf einer Wandmalerei im Enman-in 円満院 (buddh. Tempel) in Ōtsu-shi (Präf. Shiga), um 1600*

Zu unterhaltenden Zwecken tritt das Puppenspiel in Japan erstmals während der Nara 奈良-Zeit des 8. Jahrhunderts in Erscheinung, als mit allerlei Künsten auch sogenannte *Kugutsu* 傀儡-Spieler vom chinesischen Festland auf die Insel kamen. Rituell und unterhaltend verbanden sich in der Folgezeit miteinander zu einer volkstümlichen Darbietungskunst, die seit dem Mittelalter von fahrenden Spielern, den *Kugutsumawashi* 傀儡廻し gepflegt wurde. Bis weit in die Tokugawa 徳川-Zeit des 17. und 18. Jahrhunderts hinein gehörten sie fest zum japanischen Alltagsleben. Zumeist benutzten sie einen hölzernen Kasten, der – an einem Trageriemen vor dem Bauch hängend – gleichzeitig als Aufbewahrungsort der kleinen Handpuppen wie als Bühne des Puppenspiels diente.

Bereits um 1600 gab es auch schon größere Puppenbühnen, die mit geringem Aufwand unter freiem Himmel errichtet wurden. Man steckte mit Strohmatten

ein Areal ab und ließ die Zuschauer einfach auf dem Rasen sitzen. Die Puppenspieler agierten hinter einem Vorhang und hielten ihre Figuren – wie beim europäischen Handpuppenspiel – über dem Kopf oder bewegten sie an langen Fäden als Marionetten.

Als TAKEMOTO Gidayū 竹本義太夫, der Begründer der *Bunraku* 文楽-Tradition, 1684 in Ōsaka 大阪 sein Theater „Takemoto-za“ 竹本座 eröffnete, musste auch er sich zunächst mit kleinen Handpuppen begnügen, die von jeweils einem Spieler geführt wurden. Erst ein halbes Jahrhundert später erfand man eine neue, einzigartige Form des Puppenspiels, die bis heute für das *Bunraku*-Theater kennzeichnend ist: die „Drei-Mann-Spieltechnik“ (*Sannin-zukai* 三人使い). Dabei werden die nun bis zu anderthalb Meter großen Figuren von jeweils drei Spielern geführt, die während der Aufführung für das Publikum sichtbar mit auf einer breiten Bühne agieren.



*Bunraku-Theater, Sannin-zukai („Drei-Mann-Spieltechnik“)*

## DAS MARIONETTENTHEATER UND DIE TRADITION DES „YŪKI-ZA“ 結城座

Einige Jahrzehnte vor der Entstehung des *Bunraku*-Theaters hatte sich auch für das Marionettenspiel eine stabile Überlieferung etabliert. Nach historischen Quellen soll im Jahre Kan'ei 12 (1635) in Edo 江戸, dem heutigen Tōkyō, ein Mann namens YŪKI Magosaburō 結城孫三郎 sein Theater eröffnet haben. Er selbst war – wie der *Bunraku*-Gründer TAKEMOTO Gidayū – ursprünglich Sängerrezitator und spezialisiert auf *Sekkyō-bushi* 説教節, eine Stilart des seinerzeit populären *Jōruri* 浄瑠璃-Erzählvortrags mit Lautenbegleitung. Die Theatergründung hatte den Zweck, seine Vortragskunst mit Puppenspiel, in diesem Fall mit Marionetten zu illustrieren. Wie bei vielen anderen traditionellen Künsten in Japan wurde sein Name YŪKI Magosaburō für seine Nachfolger zu einer „Marke“, die die Authentizität der Überlieferung garantieren sollte. So haben bis Mitte des 19. Jahrhunderts acht Generationen von Künstlern jeweils unter dem Namen „YŪKI Magosaburō“ die Tradition des Gründers weitergeführt.

Über die geschichtliche Entwicklung dieser Tradition im Einzelnen schweigen die Quellen. Man weiß nur, dass das Spiel mit Marionetten während der Tokugawa-Zeit in Abgrenzung zum *Bunraku*-Figurentheater umgangssprachlich als *Nankin-ayatsuri* 南京操り bezeichnet wurde, was wörtlich so viel wie „Fadenpuppen aus China“ bedeutet, jedoch in Anspielung auf die geringe Größe der verwendeten Puppen vornehmlich als Metapher für „niedlich“ und „bezaubernd“



verstanden wurde. Zudem ist auffällig, dass das Marionettentheater in der 2. Hälfte des 17. Jahrhunderts auch in Westjapan, nämlich in Kyōto 京都 und Ōsaka, sehr populär war, ab der Mitte des 18. Jahrhunderts dort jedoch fast völlig verschwand und seitdem nur noch in Edo fortbestand.

Erst in den 1840er Jahren taucht der Name „Yūki-za“ 結城座 (Theater des Yūki) auf, als die Regierung des Tokugawa-Shogunats im Rahmen der „Tempō-Reformen“ 天保改革 versuchte, die massiven wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Probleme des Landes zu lösen. Dazu gehörte auch eine Neuordnung der teilweise in Luxus schwelgenden Theaterwelt. Das betraf in Edo vor allem die verschiedenen *Kabuki* 歌舞伎-Theater, die nun zusammen mit dem Marionettentheater organisatorisch fusioniert und nur noch an einem einzigen Standort, dem Stadtviertel Asakusa 浅草, konzentriert weiterarbeiten durften. Dadurch geriet das „Yūki-za“ unter den Einfluss des *Kabuki*-Theaters.

Die Meiji-Restauration 明治維新 Ende des 19. Jahrhunderts, die mit der bewussten Übernahme der westlichen Zivilisation einschneidende Veränderungen der japanischen Kultur zur Folge hatte, bedeutete für viele traditionellen Künste in Japan und damit auch für das Marionettentheater zunächst eine Zeit des Niedergangs. Dass sich das „Yūki-za“ als selbständige Theatertruppe (za 座) behaupten konnte, ist nicht zuletzt YŪKI Magosaburō IX (1868-1947) zu verdanken, der im Jahre 1900 die Leitung des Ensembles übernahm und durch flexible Anpassung an die Anforderungen der Zeit die Attraktivität des Marionettenspiels aufrecht zu erhalten vermochte. Als Sohn von RYŌKAWA Teisen'yū 両川亭船遊 (1840-1902), einem frühen Vertreter des *Utsushi'e* 写し絵 („Phantasmagorien-Theater“ mit Schattenriss-Figuren), hatte er zunächst dessen Kunst erlernt, dann aber auch große Meisterschaft im Spiel mit den Fadenpuppen erworben. Er orientierte sich an Repertoire und Aufführungspraxis des *Bunraku*-Theaters, ließ aber erstmals auch Stücke inszenieren, bei denen die Dialoge der Figuren nicht mehr durch die Gesänge eines begleitenden *Nagauta* 長唄-Ensembles (wie bei *Kabuki*) oder durch den musikalischen Vortrag eines *Jōruri*-Rezitators (wie bei *Bunraku*) vermittelt wurden, sondern von den Puppenspielern selbst gesprochen werden mussten.

Sein ältester, 1907 geborener Sohn, wuchs ganz selbstverständlich in die Tradition des erneuerten „Yūki-za“ hinein. Unter dem Künstlernamen „Isshi“ 一糸 hatte er bereits im Alter von vier Jahren seinen ersten Bühnenauftritt. Und als er 1947 nach dem Tod des Vaters selbst die Leitung des „Yūki-za“ übernahm, änderte er seinen Namen traditionsgemäß in YŪKI Magosaburō X. Ihm gelang es, Auf-



Szene aus dem Marionettentheaterstück Yaoya Oshichi (Oshichi aus dem Gemüseladen)

führungen nicht nur im japanischen Fernsehen, sondern auch in den populären Varieté-Theatern Japans zu etablieren und dem Marionettentheater große Bekanntheit und Anerkennung zu verschaffen. In seinen späteren Jahren führte er das „Yūki-za“ auch zu den ersten Auslandsgastspielen (nach Europa, Südostasien, in die ehemalige Sowjetunion und in die USA) und bereicherte das Repertoire mit Adaptionen klassischer und moderner westlicher Theaterstücke. 1986 präsentierte er bei einem Internationalen Theaterfestival in Belgrad eine Inszenierung von *Macbeth*, die ihm und seinem Ensemble einen Ehrenpreis des Veranstalters einbrachte. Bereits 1956 war dem „Yūki-za“ der prestigeträchtige Titel „Träger eines Wichtigen Immateriellen Kulturguts“ verliehen worden. Weitere, auch persönliche, Auszeichnungen von hohem Renommé folgten. 1972 zog sich YŪKI Magosaburō X aus der Leitung des „Yūki-za“ zurück. Die Verantwortung übernahm sein ältester Sohn (geb. 1934), der die Aktivitäten des Theaters unter dem Namen YŪKI Magosaburō XI weiterführte. Der Vater widmete sich unter dem Namen YŪKI Sessai 結城雪斎 bis zu seinem Tod 1997 weiterhin der Kunst des Marionettenspiels und veröffentlichte seine Erfahrungen in einem Buch mit dem Titel *Ito-ayatsuri* 『糸あやつり』 (Fadenpuppen).

YŪKI Magosaburō XI suchte in Kooperation mit, aber auch in Konkurrenz zu seinen drei jüngeren Geschwistern, den Fußstapfen des erfolgreichen und berühmten Vaters zu folgen, zog sich jedoch 1990 ganz aus dem „Yūki-za“ zurück, um unter seinem bürgerlichen Namen TANAKA Jun 田中純 ein neues Theater, das „Ayatsuriza Odoradeku“ 操り座おどらでく zu betreiben. Die Leitung des „Yūki-za“ übernahm nun sein jüngerer Bruder als YŪKI Magosaburō XII. Dieser hatte sich zuvor auch der alten Familientradition des *Utsushi'e* (s.o.) angenommen und trug bereits den entsprechenden Künstlernamen RYŌKAWA Senyū III 三代目両川船遊. Nach fast 20 Jahren Tätigkeit in beiden Puppenspieltraditionen gab er 2021 die Leitung des „Yūki-za“ wiederum an seinen ältesten Sohn weiter. Dieser hat nun als YŪKI Magosaburō XIII (geb. 1978) die Aufgabe übernommen, das Theater an seinem heutigen Stützpunkt in Koganei 小金井, einem Vorort von Tōkyō, in eine gute Zukunft zu führen.

Szene aus dem Marionettentheaterstück Tsurionna (Eine Frau angeln)



## DAS ENSEMBLE „ISSHI-ZA“ 一条座

YŪKI Magosaburō XI alias TANAKA Jun tat sich 2005 mit seinem jüngsten Bruder YŪKI Isshi III 三代目結城一条 (geb. 1948) zusammen. Dieser hatte sich nach langjähriger Mitgliedschaft im traditionsreichen Familienensemble auf der Suche nach neuen künstlerischen Herausforderungen 2003 mit einer eigenen Künstleragentur („Acephale“) selbständig gemacht. 2005 erfolgte die Gründung des Ensembles „Edo Ito-ayatsuri ningyō-za“ 江戸糸あやつり人形座, das im Dezember 2007 mit *Botan Dōrō* 『牡丹灯籠』 (Die Päonien-Lampe), einer Adaption der populären Gespenstergeschichte des *Rakugo* 落語-Meisters SANYŪTEI Encho 三遊亭圓朝 (1839-1900), sein erstes Auslandsgastspiel unternahm. In bewusster Anknüpfung an das vielseitige und kreative Wirken des Großvaters YŪKI Magosaburō IX (s.o.) wurden neben der Pflege des überlieferten Repertoires die Adaption klassischer westlicher Sujets, die Neuschöpfung von Stücken experimentellen Charakters sowie die Kooperation mit Theaterkünstlern aus dem In- und Ausland ein Merkmal des Ensembles.

Im Juni 2015 stand eine Umbenennung des Ensembles in „Ito-ayatsuri ningyō Isshi-za“ 糸あやつり人形一条座 (kurz: „Isshi-za“ 一条座) an. Der Name soll deutlich machen, dass die künstlerischen Belange von nun an durch YŪKI Isshi III und seine unmittelbaren Nachfolger bestimmt werden. Neben der alten, mit dem Namen „Magosaburō“ verbundenen Tradition und als deren Abzweig hat sich damit eine zweite, mit „Isshi“ bezeichnete Überlieferungslinie des Marionettentheaters in Japan etabliert.

*Szene aus dem Marionettentheaterstück Tsubosaka Reigenki (Von der wunderbaren Gnade der Göttin Kannon in Tsubosaka)*



Das Ensemble, das seine Basis heute in Kodaira 小平市, einer westlichen Vorstadt von Tōkyō hat und dort Proben und Workshops abhält, ist über das Jahr in ganz Japan aktiv, plant aber immer wieder auch Gastspiele im Ausland. Als Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit verdienen die Auftritte im Mai 2015 in Tschechien und der Slowakei besondere Erwähnung, bei denen traditionelle Stücke zur Aufführung kamen. Im Oktober desselben Jahres präsentierte das Ensemble Aufführungen und Workshops in Italien. Anlass waren ein Symposium zum Thema „Tradition und Avantgarde“ an der Universität Bologna und die Einladung zu einem Puppentheater-Festival im sizilianischen Palermo, wobei das Stück *Artaut 24-ji* (24 Stunden im Leben des Antonin Artaut) in der Inszenierung von AKUTA Masahiko 芥正彦 (1946-) im Mittelpunkt stand. Kooperationen mit Puppentheatern in Tschechien und aktuell Norwegen mit gegenseitigen Besuchen und gemeinsamen Aufführungen von Stücken wie *Golem* (nach einem alten jüdischen Märchen), *Kaspar* (nach Peter Handkes *Kaspar Hauser*) und *Der Jäger Gracchus* (nach einem Prosa-Text von Franz Kafka) haben mittlerweile einen regelmäßigen Charakter angenommen.



*Edo Dennai mit seinem Sohn und Nachfolger YŪKI Isshi IV*

Im Sommer 2022 hat sich YŪKI Isshi III mit einer zeremoniellen Theateraufführung in Tōkyō offiziell aus der Leitung seines Ensembles zurückgezogen und diese seinem Sohn Keita übergeben, der sich nun YŪKI Isshi IV nennen darf. Er selbst bleibt unter dem Namen EDO Dennai auch weiterhin im „Isshi-za“ tätig.

Über seine vielseitigen Aktivitäten informiert das Ensemble auf der eigenen Website auch in englischer Sprache:



<https://www.isshiza.com/english-2>

## ZUM PROGRAMM

### Sambasō 『三番叟』

#### Tanz der Segen spendenden Gottheit – 7

Japans traditionelle Darbietungskünste dienten ursprünglich in den rituellen Zeremonien an den shintoistischen Schreinen vornehmlich der Unterhaltung der herbeigerufenen Götter. Spuren dieser Vorstellungen haben sich bis in die Gegenwart in der ansonsten profanen Aufführungspraxis vieler japanischer Theatergattungen erhalten. Im klassischen *Nō* 能-Spiel etwa gehört *Okina* 『翁』 fest zum Stücke-Repertoire. In ihm offenbaren sich die drei mythischen Figuren *Senzai* 千歳, *Okina* 翁 und *Sambasō* 三番叟 als Manifestationen der Götter selbst. Legenden erzählen, dass einst ein alter Mann (*Okina*) unter einer Kiefer am *Kasuga-Schrein* 春日大社 in Nara getanzt habe und die Menschen diesen später zu einer Erscheinung der lokalen Gottheit erklärten. Besonders ausgewählte, rituell vorbereitete *Shintō*-Priester suchten in der Folgezeit bei den Schreinfesten diese Erscheinung nachzuspielen in der Hoffnung, von der Gottheit besessen zu werden. Der knorrige Baum am *Kasuga-Schrein* wurde zur *Yōgō no matsu* 影向の松 (Kiefer der göttlichen Erscheinung), und ihr Abbild ziert bis heute als Erinnerung an die Anwesenheit der Götter bei den Aufführungen die Rückwand jeder authentischen *Nō*-Bühne. Auch das „*Isshi-za*“ benutzt daher im ersten Teil seiner Darbietung im Hintergrund der Bühne ein großes Tuch mit dem Bild dieser Kiefer.

In *Okina* bewegen sich die drei göttlichen Figuren *Senzai*, *Okina* und *Sambasō* in einfachen, festgelegten Formen mit symbolischen Bedeutungen. Sie stampfen immer wieder mit ihren Füßen, damit die negativen, destruktiven Mächte, die sich im Erdreich verbergen, keinen Einfluss auf die Menschen nehmen können und die positiven, kreativen Kräfte aktiviert werden, die Fruchtbarkeit und reiche Ernte, Wohlergehen und Frieden im Lande bewirken. Bei feierlichen Anlässen (z.B. zu Neujahr und auch zu Beginn einer Theateraufführung) versteht sich dieses Spiel somit als Ausdruck von Glück- und Segenswünschen und deren Vermittlung an die Menschen.

Der Tanz des *Sambasō*, den das „*Isshi-za*“ für das Marionettentheater adaptiert hat, ist im Unterschied zu den anderen Abschnitten des Stücks *Okina* weniger feierlich, als vielmehr fröhlich. Er nimmt auf die altjapanischen Göttermythen Bezug, die davon erzählen, wie die Göttin *Ama-no-Uzume-no-mikoto* 天宇受賣命 einst einen ungewöhnlichen Stampftanz auf einem Trog vorführte, der die zuschauenden Myriaden von Gottheiten zu lautem Lachen veranlasste und die Sonnengöttin *Amaterasu-ōkami* 天照大神 aus ihrem zeitweisen Versteck in einer Felsenhöhle hervorlockte. Damit kam nach einer tiefen Finsternis das Sonnen-

licht in die Welt zurück und das Leben auf Erden blühte wieder auf. Fröhlichkeit und Komik im Tanz des *Sambasō* sind Ausdruck von Lebensfreude und Vitalität, die sich auf die Menschen übertragen soll. 「おおさえおおさえ喜びありや 我がこの所より外へはやらじとぞ思ふ」 „Oh! Große Freude! Große Freude! Möge sie nie vergehen! – Unendliches Glück wird uns zuteil!“ So heißt es zu Beginn des ansonsten textlosen, rein instrumental begleiteten Tanzes.

Die Figur des Sambasō



## Kotobuki-jishi 『寿獅子』 Glückverheißender Tanz des Löwen – 7'

Auch dieses Tanzstück hat einen rituellen Hintergrund. Es hat in Japan vor allem außerhalb des Theaters landesweit in den volkstümlichen Matsuri-Festen seinen festen Platz und soll mit dem Auftritt des mächtigen „Löwen“ böse und bedrohliche Mächte bannen und das Wohlergehen der Menschen sichern.

Der „Löwe“ wird seit alters in ganz Ostasien verehrt, obwohl er dort in der Natur gar nicht vorkommt. Der chinesische Name *Shizi* 獅子, der im Japanischen zu *Shishi* oder in Komposita zu „-jishi“ wird, ist eine phonetische Adaption der persischen Bezeichnung *Šir*. Es waren Gesandte aus Westasien, die die Chinesen erstmals mit dem Tier bekannt machten und lebende Löwen als Tributgaben für die kaiserlichen Gärten mitbrachten. Im Buddhismus wird der Löwe zum Reittier des Manjushri, des Bodhisattvas der Weisheit, die chinesische Literatur feiert ihn als „König der Tiere“, und bei Volksfesten wird er als eine fantastische Kreatur präsentiert, die nur wenig Ähnlichkeit mit einem echten Löwen hat.

Glückverheißender Löwentanz, als Stück für das Marionettentheater



Der „Löwentanz“ taucht in China bereits während der Tang 唐-Zeit (617-906) auf. Die Art der Darstellung ist im Prinzip bis heute gleichgeblieben: Akrobaten, meist zwei, schlüpfen unter ein großes Tuch, das den Körper des Tieres bildet. Ihre Beine bleiben sichtbar und erscheinen als die Beine des Löwen. Der Vordere hält den übergroßen, grotesk gestalteten Löwenkopf aus Holz und bewegt mittels Fäden im Hohlraum dieses Kopfes Augen, Ohren und Maul des Tieres. Der zweite Spieler ist für das Hinterteil und den Schwanz zuständig. In einem Gedicht aus dem 9. Jahrhundert heißt es: „Der Löwe schüttelt sein Haupt, wedelt mit dem Schwanz / und zeigt sich wohlwollend zahm. / An Kraft und Vitalität hat unter hundert Tieren er nicht seinesgleichen.“ In China ist die Vorführung eng mit dem Laternenfest am 15. Tag des 1. Monats verbunden und unverzichtbar, um Glück und Erfolg im neuen Jahr zu beschwören.



„Löwentanz“ im Gigaku-Maskenspiel des 7. Jahrhunderts

Über die koreanische Halbinsel ist dieses Brauchtum auch nach Japan überliefert worden. Schon beim *Gigaku* 伎楽-Maskenspiel des frühen 7. Jahrhunderts steht am Beginn ein „Löwentanz“. Historische Abbildungen zeigen, wie dabei ein Löwenführer einen von zwei Männern dargestellten Löwen an einem Seil hinter sich herzieht und ein kleines Ensemble aus Flöte und Schlaginstrumenten für die musikalische Begleitung sorgt. In der Folgezeit fand der Auftritt des „Löwen“ als Glück bringendes Ritual Eingang in zahlreiche japanische Darstellungskünste.

In der Adaption für das Marionettentheater muss in der Version des „Isshi-za“ der einzelne Spieler drei Figuren gleichzeitig bewegen: Den „Löwen“, wie er sich niederkauert und wieder emporreckt, wie er mit dem Schwanz wedelt und sich das Fell putzt oder nach einem Schmetterling schnappt, der vor seiner Nase flattert; aber auch die separaten Puppen für die beiden Akrobaten, die unter dem „Löwenkleid“ agieren und gelegentlich hervorklugen, um dann vom dargestellten Tier unsanft zurückgestoßen zu werden. Dies fordert vom Spieler hohe Konzentration und große Virtuosität bei der Steuerung der bis zu 30 Fäden, die auf dem großen „Spielbrett“ zusammenlaufen. Und beim Einsatz von zwei zusätzlichen Haltestäben, die sich vom Spielbrett ablösen lassen, muss der Spieler diese teilweise mit dem Zähnen festhalten.

## Einführung in die japanische Kunst des Marionettenspiels – 15'

Im japanischen Marionettentheater kommen „Fadenpuppen“ zum Einsatz, die meist nur etwa 70 cm groß sind und von oben mittels Fäden gesteuert werden. Bei einigen Figuren kann die Anzahl dieser aus Wolle gefertigten Fäden 30 betragen. Damit lassen sich die außergewöhnlich feingliedrig gebauten Marionetten in ihren Bewegungen differenziert und lebensecht bewegen. Das war nicht immer so, sondern ist eine neuzeitliche Entwicklung. In der Frühzeit des japanischen Marionettenspiels im 17. Jahrhundert dürften die eingesetzten Figuren und ihre Mechanik dagegen recht einfach gewesen sein. Nur einige wenige Gelenkpunkte waren mit Fäden verbunden, was vergleichsweise begrenzte Bewegungen der Figuren zuließ.

In der Regel ist ein Spieler für eine Figur zuständig, und er steuert diese mit Hilfe eines „Spielbretts“ (*Te'ita* 手板), an dem die Fäden befestigt sind. Dazu greift er das Spielbrett mit seiner linken Hand von unten und zieht und zupft die einzelnen Fäden (wie die Saiten einer Harfe) mit seiner rechten Hand. Darüber hinaus hält das Spielbrett zusätzlich zwei links und rechts aufgesteckte Stäbe bereit, die – falls notwendig – besondere Bewegungen der Marionette oder die gleichzeitige Steuerung von einer zusätzlichen Figur ermöglichen. Damit stellt das japanische Spielbrett eine Besonderheit unter den weltweit gebräuchlichen Techniken zur Steuerung von Marionetten dar.

Wie im *Bunraku*-Theater ist es auch beim Marionettentheater üblich, dass die Spieler nicht verborgen agieren, sondern neben den Figuren, die sie führen, sichtbar mit auf der Bühne präsent sind. Sie tragen allerdings meist schwarze Kleidung und eine schwarze Kopfhaut, wodurch sie für den Zuschauer im Laufe des Spiels nahezu unsichtbar werden. Nur bei zeremoniellen Darbietungen treten die Spieler im Festkimono und mit offenem Gesicht auf. Dies belegt, dass die Darstellung nicht auf eine „naturalistische“ Abbildung der geschilderten Wirklichkeit abzielt, sondern Szenen und Situationen kunstvoll „vorführen“ soll. Und dabei stehen nicht nur die Figuren selbst, ihre ausdrucksvollen Bewegungen und Posen im Mittelpunkt, sondern auch diejenigen, die dieses Erscheinungsbild durch ihre Fertigkeiten erschaffen. Nicht nur das Ergebnis der Bemühungen, sondern auch die Art, wie es erreicht wird, soll für den Zuschauer nachvollziehbar bleiben.

Die Marionetten selbst bestehen aus kunstvoll geschnitzten und bemalten Köpfen aus Holz, die für die Protagonisten der Stücke individuell angefertigt werden, und jeweils passend geschneiderten Gewändern. Die männlichen Figuren besitzen Füße, die unter dem Gewand sichtbar herausragen und mit entsprechenden Fäden so bewegt werden, dass der Eindruck entsteht, die Figur wür-

de ganz natürlich schreiten oder laufen. Frauenfiguren tragen traditionell lange Kimonos und zeigen nach allgemeiner Sitte ihre Füße nicht. Daher verzichtet man ganz auf sie und deutet einen Gang der Figur durch entsprechende Bewegungen des Kimono-Saums an. Der Gesichtsausdruck der Figuren ist meist neutral oder auf den entsprechenden Grundcharakter der Figur abgestimmt. Die künstlerische Aufgabe des Spielers ist es, durch feine Kopf- und Körperbewegungen der Puppe und im Zusammenspiel mit den Lichtverhältnissen auf der Bühne die starre Mimik lebendig erscheinen und die inneren Gefühle der Figur in vielfältiger Weise zum Ausdruck kommen zu lassen.



Auf der Probenbühne des „Isshi-za“ in Kodaira

## Tsunayakata 『綱館』

### Im Heim des Watanabe no Tsuna – 30'

Japan verfügt über einen großen Schatz an Mythen, Legenden und Sagen, der schon immer ein unerschöpfliches Reservoir an Sujets für die bildenden, darstellenden, erzählenden und musikalischen Künste bereitgehalten hat. Dabei gehören die Sagen um den Helden WATANABE no Tsuna 渡辺綱 zu den ältesten ihrer Art. Sie gehen auf die mittlere Heian 平安-Zeit (um das Jahr 1000) zurück und stellen die Figur eines historisch nachweisbaren Ritters (953-1024) und das Rashōmon 羅生門, ein altes, heute nicht mehr existierendes Tor in der alten Kaiserstadt Kyōto, in den Mittelpunkt.

Das im 8. Jahrhundert von Kaiser Kammu 桓武天皇 (reg. 781-806) errichtete große Rashōmon muss auf die Menschen in der Umgebung besonders spukhaft gewirkt haben und ein Ort tatsächlicher oder nur eingebildeter Geschehnisse furchteinflößender Art gewesen sein. Noch lange, nachdem das Bauwerk verschwunden war, erzählte man sich Geschichten von Dämonen und anderen bedrohlichen Wesen, die in diesem Tor gehaust haben sollen. Einen späten Nachhall dieser Vorstellungen findet man in einer 1915 veröffentlichten Kurzgeschichte von AKUTAGAWA Ryūnosuke 芥川 龍之介 (1892-1927), die der Autor nicht von ungefähr mit *Rashōmon* betitelte. Sie wurde durch den 1950 entstandenen gleichnamigen Film von KUROSAWA Akira 黒澤 明 (1910-1998) weltberühmt.

Dämonen oder böse Geister sind im mittelalterlichen, von animistischen Vorstellungen geprägten Weltbild Japans Symbole negativer Naturkräfte, die von

gewöhnlichen Menschen nicht beherrscht werden können. Dazu sind allein mit überragenden Fertigkeiten im (Schwert-)Kampf und durch besondere Tapferkeit ausgezeichnete Recken fähig. WATANABE no Tsuna soll ein solcher gewesen sein. Er stand als einer der sogenannten *Shitennō* 四天王 (Vier Himmelskönige oder Himmelswächter) in Diensten von Fürst MINAMOTO no Yorimitsu 源 頼光 (948-1021), der als Kommandant der Kaiserlichen Garde sowie Sekretär im Ministerium für militärische Angelegenheiten für Ruhe und Frieden im Land und in der Hauptstadt verantwortlich war. Yorimitsu beauftragte WATANABE no Tsuna, die beunruhigende Lage am Rashōmon zu erkunden und Sicherheit und Ordnung in diesem Teil der Stadt wiederherzustellen.

Den Erzählungen nach soll sich WATANABE no Tsuna eines Nachts hoch zu Ross aufgemacht haben und am besagten Stadttor tatsächlich auf eine übernatürliche Macht, auf einen Dämon gestoßen sein, der sein Leben bedrohte. Unerschrocken nahm Tsuna den Zweikampf auf, bei dem es ihm gelang, seinem übermächtigen Gegner einen Arm abzuschlagen. Dieser musste sich daraufhin gedemütigt zurückziehen, nicht ohne anzudrohen, sich eines Tages den Arm zurückzuholen. Die Heldentat des WATANABE no Tsuna löste überall Be-

*Szene aus dem Stück Tsunayakata: Die Tante aus dem Heimatdorf kommt Tsuna besuchen.*



*Rechte Seite: Szene aus dem Stück Tsunayakata: Der Held WATANABE no Tsuna*



wunderung und Erleichterung aus, und sie wird so in den mit *Biwa* 琵琶-Laute begleiteten Balladengesängen etwa des *Chikuzenbiwa* 筑前琵琶-Stils bis heute besungen. Auch das *Nō*-Theater griff die Legende auf, vor allem aber das auf spektakuläre Bühnenaktionen und Kampfscenen spezialisierte *Kabuki*-Theater, für das KAWATAKE Mokuami 河竹黙阿弥 (1816-1893) im Jahre 1866 sein Stück *Rashōmon* 『羅生門』 schrieb.

Die Legende von WATANABE no Tsuna hat aber noch einen zweiten Teil, der die angekündigte Rückkehr des Dämons darstellt. Auch dieser wird in *Biwa* 琵琶-Gesängen, in *Nagauta* 長唄-Balladen und im *Kabuki*-Theater eindrucksvoll geschildert. Es war wiederum der Theaterschriftsteller KAWATAKE Mokuami, der 1883 das *Kabuki*-Stück *Ibaraki* 『茨城』 herausbrachte. Der Titel entspricht dem Namen des rachsüchtigen Dämons. Die begleitende *Nagauta*-Musik, die von KINEYA Shōjirō III 3世杵屋正次郎 (1828-1896) stammt, wird meist mit *Tsunayakata* 『綱館』 (Im Heim des Watanabe no Tsuna) überschrieben und gelegentlich auch ohne die große *Kabuki*-Bühne rein konzertant dargeboten. Das „Isshi-za“ hat diese Version für das Marionettentheater adaptiert und auf das Programm der Aufführungen während der Europa-Tournee 2023 gesetzt.

Geschildert wird, wie sich WATANABE no Tsuna nach der Heldentat in sein Haus zurückgezogen hat. Der seinerzeit berühmte Heilige und Seher ABE no Seimei 安倍晴明 (921-1005) hat ihm prophezeit, dass der Dämon vom *Rashōmon* innerhalb von sieben Tagen und sieben Nächten erneut erscheinen werde, um sich seinen Arm zurückzuholen. Tsuna möge sich eine Zeit lang in Klausur begeben und sich in die Lektüre eines wirkmächtigen buddhistischen Sutras, des *Ninnōkyō* 『仁王経』 versenken. Nur das könne ihn vor dem Dämon schützen. Tsuna folgt seinem Rat, meditiert Tag und Nacht und lässt niemanden in sein Haus.

Doch dann klopft es am Abend des siebenten Tages am Tor. Zu seiner Überraschung steht da ein altes Weib, das sich als Tsunas Tante (und Amme) Mashiba 真柴 ausgibt. Sie behauptet, den langen, bei Wind und Wetter beschwerlichen Weg von seinem Heimatdorf Watanabe in der Provinz Tsu 津 (Settsu, nördlich von Ōsaka) bis hierher nach Kyōto zu Fuß „auf einen Stock gestützt, mit gebeugtem Körper – wie das Schriftzeichen 乃“ gegangen zu sein, um ihn wiederzusehen und zu seiner Heldentat zu beglückwünschen. Sie bittet um Einlass, doch Tsuna bleibt von der emotionalen Schilderung der vorgeblichen Tante unbeeindruckt. Er erklärt ihr, dass er sie wegen seiner andauernden Klausur heute noch nicht empfangen könne, und bittet sie, am folgenden Tag wiederzukommen.

Die Tante ist empört und will sich nicht abweisen lassen. Sie erinnert Tsuna mit eindringlichen Worten daran, wie sie ihn als Kleinkind umsorgt und großgezogen habe und nun Dankbarkeit von ihrem Schützling erwarte. Er sei herzlos und



Szene aus dem Stück *Tsunayakata*: Tsunas Kampf mit dem Dämon *Ibaraki*

grausam, so beklagt sie sich und bricht in Tränen aus. Tsuna kann sich diesem Gefühlsausbruch nicht länger verschließen und gibt am Ende nach. Er öffnet das Tor und lässt das alte Weib herein. Zunächst tauschen die beiden Höflichkeiten aus, trinken Sake-Wein zur Begrüßung und tanzen einen *Kusemai* 曲舞. Der begleitende *Nagauta*-Gesang schildert dazu eine Reise durch eine berühmte japanische Berglandschaft mit ihren Schönheiten (*Michiyuki* 道行).

Doch dann ändert sich die fröhliche Stimmung. Die Tante lenkt das Gespräch auf Tsunas Heldentat am *Rashōmon* und äußert den Wunsch, einmal den abgeschlagenen Arm des Dämons zu sehen. Tsuna willigt nach kurzem Zögern ein. Er öffnet eine Truhe, in der er den Arm aufbewahrt, und legt ihn vor die Tante hin. Die *Nagauta*-Musiker kommentieren singend: „Da nimmt die Tante den Arm ins Visier. Sie beäugt ihn, starrt ihn immer wieder an und kann von ihm den Blick nicht lassen. Und ganz allmählich verfärbt sich ihr Antlitz.“ Aus dem alten Weib wird plötzlich ein Dämon. Es ist der Dämon *Ibaraki* vom *Rashōmon*. Er greift sich den Arm und erhebt sich in die Lüfte. Tsuna stampft zornig mit dem Fuß und versucht mit seinem Schwert nach dem Dämon zu schlagen. Doch vergeblich. Von schwarzem Rauch umhüllt, verschwindet der Dämon spurlos in den Wolken. Tsuna ärgert sich, trotz der Warnung des ABE no Seimei auf die Verstellung des



Dämons hereingefallen zu sein, fasst dann aber mit den Worten: „Eine Tages werde ich ihn doch noch vernichten!“ neuen Mut.

Die Dialoge der beiden Protagonisten und die Erzählung des Geschehens werden bei diesem Stück von den Sängern und Instrumentalisten eines *Nagauta*-Ensembles vermittelt. Die beiden Marionettenspieler konzentrieren sich auf die Bewegungen ihrer Figuren und bleiben ansonsten stumm. *Nagauta*-Musik entstand während der Tokugawa-Zeit im Kontext des *Kabuki*-Theaters und verlangt dort ein Ensemble aus mindestens vier Sängern, vier *Shamisen* 三味線-Lautenspielern sowie vier Spielern für eine Bambusflöte und drei verschiedene Trommeln. Diese 12 Musiker sitzen bei *Kabuki*-Aufführungen live mit auf der Bühne. Bei Darbietungen des Stücks durch das „Isshi-za“ erklingt die *Nagauta*-Musik von einem vorbereiteten Datenträger.

### ***Suzu-ga-mori* 『鈴ヶ森』 Im Glöckchen-Wald; Ortsname – 30'**

Der Titel des Stücks bezieht sich auf einen legendären Ort im heutigen Stadtteil Shinagawa 品川区 im Süden von Tōkyō. Dieser markierte während der Tokugawa 徳川-Zeit (1603-1867) den Beginn der Tōkaidō 東海道 (der „Ostmeerstraße“), des innerhalb Japans wichtigsten Post- und Handelswegs der damaligen Zeit. Er führte vom Regierungssitz des Shogunats in Edo 江戸 (dem heutigen Tōkyō) in den Süden des Landes zur kaiserlichen Residenzstadt Kyōto und umgekehrt. Neben Kozukawara 小塚原 am nördlichen Ausgang Edos an der Nikkō-kaidō 日光街道 war er aber auch ein bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts bekannter und gefürchteter Hinrichtungsort zur Vollstreckung von Todesstrafen für Mörder und andere Kriminelle. Der Name *Suzu-ga-mori* 鈴ヶ森 (wörtl. „Glöckchen-Wald“) soll einer Quelle zufolge von einem Teehaus neben einem Schrein (dem heutigen Iwai-jinja 磐井神社) stammen, das über Klanggeräte aus Stein verfügte, die, wenn man sie schüttelte, einen glöckchenartigen Ton hören ließen.

Dem an diesem schauerlichen Ort angesiedelten Geschehen liegt ein bekanntes Sujet zugrunde, das bereits 1789 (und dann noch einmal 1803) von SAKURADA Jisuke 桜田治助 (1734-1806) als *Kabuki* 歌舞伎-Spiel für das Theater „Nakamura-za“ 中村座 in Edo bearbeitet wurde und 1823 in einer weiteren Version von TSURUYA Namboku IV 四代目鶴屋南北 (1755-1829?) im konkurrierenden „Ichimura-za“ 市村座 seine Uraufführung erlebte. Auch das 1881 von KAWATAKE Mokuami 河竹黙阿弥 (1816-1893) geschaffene Stück *Kiwametsuke Banzui Gompachi* 『極付幡隨長兵衛』 (Die Hochschätzung zweier Männer: Banzui und Chōbei), das

bis heute populär ist, enthält die Szene *Suzu-ga-mori* 「鈴ヶ森」. Und das Libretto dieser *Kabuki*-Szene bildet die Basis für die Inszenierung des „*Isshi-za*“, die beim heutigen Gastspiel gezeigt wird.

Im Mittelpunkt der Handlung steht die außergewöhnliche Beziehung zwischen zwei ungleichen Männern, dem jugendlichen Schwertkämpfer SHIRAI Gompachi 白井権八 und dem edelmütigen BANZUIIN Chōbei 幡髓(随)院長兵衛. Bei beiden handelt es sich ursprünglich um historische Personen aus den Anfängen der Tokugawa-Zeit im 17. Jahrhundert. SHIRAI Gompachi, um 1655 als Sohn eines Samurai des Tottori 鳥取-Clans geboren, soll sich schon in jungem Alter als meisterhafter Schwertkämpfer ausgezeichnet haben. Ein impulsiver Charakter verleitete ihn dazu, einen Samurai-Kollegen seines Vaters, der von diesem beleidigt worden war, zu töten. Er soll dann nach Edo geflohen sein, sich im dortigen Yoshiwara 吉原-Vergnügungsviertel herumgetrieben und ein intensives Liebesverhältnis mit der damals bekannten hochrangigen Lebedame Komurasaki 小紫 unterhalten haben. 1679 hat man ihn schließlich für weitere Morde zur Rechenschaft gezogen und in *Suzu-ga-mori* hingerichtet.

Der historische BANZUIIN Chōbei (1622?-1657?) war der Sohn eines *Rōnin* 浪人, eines stellunglosen Samurai. Auch er geriet unter den Verdacht, einen Menschen getötet zu haben. Doch soll ihn der Oberpriester des Banzuiin 幡髓院, eines Tempels der buddhistischen Jōdo 浄土-Schule in Koganei 小金井 (heute ein Stadtteil Tōkyōs), vor der Strafverfolgung bewahrt haben. Der Tempelname wurde in der Folgezeit zu einem Teil seines persönlichen Namens. BANZUIIN Chōbei ließ sich in Asakusa 浅草, einem Stadtteil von Edo, nieder und gründete dort ein Unternehmen, das Bedienstete für Feudalherren und deren Vasallen (*Hatamoto* 旗本) rekrutierte und ausbildete. Mehr und mehr entpuppte er sich als mutige und führungsstarke Persönlichkeit mit einem edelmütigen Charakter. Er gehörte bald zu den *Otokodate* 男建て (auch *Kyōkaku* 侠客 genannt), womit seit Beginn der Tokugawa-Zeit Mitglieder einer „Vereinigung ritterlicher Männer“ bezeichnet wurden, die sich dazu verpflichteten, für die Schwachen und Unterdrückten einzutreten und insbesondere Übergriffe der führenden Klasse der Samurai auf gewöhnliche Bürger abzuwehren. Daher erfreute er sich im einfachen Volk großer Sympathien. BANZUIIN Chōbei stieg sogar zum Anführer (*Oyabun* 親分) verschiedener solcher Vereinigungen auf, die als sogenannte *Machi-yakko* 町奴 (Stadtbürger-Kerle) mit den Vereinigungen der *Hatamoto-yakko* 旗本奴 (Vasallen-Kerle) rivalisierten. Bei einem Ehrenhandel mit dem Anführer einer solchen *Hatamoto-yakko*-Vereinigung fand er wahrscheinlich 1657 den Tod. Dieses dramatische Ende machte BANZUIIN Chōbei zu einer weithin bekannten Figur und ließ in Japan in der Folgezeit eine Unmenge an Anekdoten, literarischen wie theatralen, musikalischen wie bildlichen und bis in die jüngste Gegenwart auch filmischen Darstellungen seines Lebens und Wir-



Szene aus dem Stück *Suzu-ga-mori*: SHIRAI Gompachi trifft auf die *Kumosuke* (Sänfenträger und Wegelagerer)

kens entstehen. Selbst in Europa konnte man seit Ende des 19. Jahrhunderts durch die erstmals 1871 in London erschienenen und bis heute immer wieder nachgedruckten *Tales of Old Japan* des A.B. Mitford (1837-1916) von ihm wie auch von SHIRAI Gompachi Kenntnis haben.

Eine Verbindung der beiden Themenkreise um SHIRAI Gompachi und um BANZUIIN Chōbei lässt sich historisch allerdings nicht herstellen. Dagegen sprechen schon die unterschiedlichen Lebensdaten. Erst die Bearbeitungen im *Kabuki*-Theater konstruieren eine fiktive Begegnung der beiden in *Suzu-ga-mori*, bei der BANZUIIN Chōbei dem in Schwierigkeiten geratenen jungen Schwertkämpfer zu Hilfe kommt und ihm Zuflucht in seiner Residenz in Edo anbietet.

*Suzu-ga-mori*, das Bühnenstück des „*Isshi-za*“, schildert entsprechend der Vorlage des *Kabuki*-Spiels von KAWATAKE Mokuami folgendes Geschehen: Wenn sich der Vorhang öffnet, hört man ein populäres Liedchen der Pferdetreiber, die an den Stationen der Tōkaidō-Route den Reisenden ihre Dienste anboten, sowie das Rauschen des nahen Meeres. Es ist Abend. Einige *Kumosuke* 雲助, wie die einfachen Sänfenträger an der Reiseroute genannt wurden, sitzen um ein wärmendes Feuer und warten auf Kundschaft. Die Geschäfte laufen schlecht,



Szene aus dem Stück Suzu-ga-mori (erste Begegnung von BANZUJIN Chōbei und SHIRAI Gompachi)  
in der Originalversion als Kabuki-Stück, in einem Farbholzschnitt von UTAGAWA Kunisada (1786-1865)

was sie dazu gezwungen hat, nebenbei als Wegelagerer und Taschendiebe Reisende zu bedrängen und auszurauben. Einer von ihnen kommt hinzu und erzählt, dass er gerade einen Post- und Geldboten getroffen, diesen unter Alkohol gesetzt und ihm dann einen beträchtlichen Geldbetrag abgenommen habe. Ein vorgeblicher Kamerad, dem er diesen Betrag vorübergehend zur Aufbewahrung anvertraut habe, um selbst nicht aufzufallen, sei jedoch sofort spurlos verschwunden. Die anderen *Kumosuke* versuchen ihn zu trösten, indem sie ihm Sake-Wein anbieten.

Da taucht der Bote selbst auf. Es ist einer jener akkreditierten Kuriere, die während der Tokugawa-Zeit zu den behördlichen Postämtern gehörten und mit Briefen und Wertsachen durchs Land reisten. Er wird von den Sänfenträgern bedrängt, sie für die Weiterreise anzuheuern. Nur so könne er sicher und bequem diesen gefährlichen Ort Suzu-ga-mori hinter sich lassen. Der Kurier lehnt ab und weist die aufdringlichen Träger zurück. Er sei erst kürzlich von einem der ihren ausgeraubt worden, so erzählt er. Sehr rasch wird klar, wer gemeint ist. Die Träger gehen gemeinsam in die Offensive. Sie überwältigen den Kurier, ziehen ihm seine Kleider aus und nehmen ihm seine Papiere weg. Hilflos und aus Angst, die Wegelagerer könnten ihn töten, bittet er darum, ihn zu verschonen

und als Mitglied ihrer Bande aufzunehmen. Als „Aufnahmegebühr“ bietet er die Briefschatulle an, die er bei sich trägt. Diese enthält ein einziges Dokument, das einer der ansonsten leseunfähigen Kerle entziffern kann. Es stammt vom obersten Richter in Inaba 稲葉 und ist an die Beamten des Shogunats in Edo gerichtet. Es enthält die Mitteilung, dass ein gewisser HONJŌ Suketayū 本庄助太夫 vom Sohn des SHIRAI Hyōzaemon 白井平左衛門 getötet worden sei. Der Mörder sei nach der Tat vermutlich nach Edo geflohen, wo man ihn so schnell wie möglich aufspüren und verhaften solle. Die Träger sind sich sicher, dass der Gesuchte auf seinem Weg nach Edo Suzu-ga-mori passieren muss, und sie beschließen, sich die Belohnung für seine Ergreifung zu verdienen. Einer von ihnen glaubt, einen jungen Mann mit dem Wappen der Familie Shirai 白井 auf seiner Kleidung (das Schriftzeichen 井 für „Brunnen“ in einem Kreis) gesehen zu haben. Er wollte in Ōmori 大森 eine Sänfte besteigen, was bedeute, dass er in Kürze hier eintreffen werde. Die *Kumosuke* machen sich bereit, ihm entgegenzutreten.

Lange müssen sie nicht auf die Ankunft der Sänfte warten. Ihr entsteigt ein hübscher junger Samurai, fast noch ein Knabe, der seine beiden Träger für die Mühen des nächtlichen Transports mit einem großzügigen Trinkgeld entlohnt. Diese fassen jedoch sofort den Plan, ihrem harmlos wirkenden Fahrgast noch mehr Geld abzupressen und drohen, ihm sein gesamtes Hab und Gut abzunehmen. Schon wollen sie Hand an ihn legen, da werden sie vom Anführer der bereits auf den Reisenden wartenden *Kumosuke*-Bande gestoppt.

Als der junge Samurai sich für die Hilfe bedankt und zu Fuß weitergehen will, hält ihn einer der *Kumosuke* zurück, indem er ihm eine Tabakspfeife anbietet. Der wehrt aber mit der Begründung ab, keinen Tabak zu rauchen. Der Disput hat den anderen *Kumosuke* Zeit gegeben, das Wappen auf der Kleidung des Reisenden in Augenschein zu nehmen. Als sie sicher sind, dass er derjenige ist, den sie erwarten, fallen die Träger über ihn her. Der Mond verschwindet hinter den Wolken, und in der nun stockdunklen Nacht kommt es zu einem heftigen Kampf (*Tachimawari* 立ち廻り), bei dem der enttarnte SHIRAI Gompachi seine Kunst im Schwertfechten ausspielt. Er tötet im Alleingang zwei seiner Angreifer, verwundet weitere und schlägt den Rest in die Flucht. In der Inszenierung des „Isshi-za“ kommen mit allerlei Mechanik präparierte Marionetten (in der Tradition der japanischen *Karakuri-ningyō* カラクリ人形 des 18. und 19. Jahrhunderts) und Spieltricks zum Einsatz, die dem makaberen Geschehen eine grotesk-humorvolle Brechung geben.

Während des Kampfes erreicht eine weitere Sänfte den Schauplatz in Suzu-ga-mori. Die beiden Träger sind entsetzt, als sie bemerken, was da gerade geschieht. Sie setzen ihre Sänfte unsanft ab und machen sich schleunigst aus dem Staub. SHIRAI Gompachi nähert sich der Sänfte und inspiziert im Lichte

ihrer Laterne den Zustand seines Schwerts. Seine Augen wandern prüfend über die Klinge und treffen auf die des Mannes, der in der Sänfte sitzt (siehe Abbildung auf Seite 28). Gompachi will sich gerade zurückziehen, als ihn dieser mit den Worten 「お若えの お待ちなせえやし!」 (Junger Mann! Bitte verweilt doch einen Moment...!) zurückhält. Er bekennt, dass er seine Schwertkunst mit Bewunderung beobachtet habe, und steigt aus der Sänfte.

Zwischen den beiden entspinnt sich ein von großer Sympathie und Wertschätzung geprägtes Gespräch, in dem der Unbekannte nach dem Woher und Wohin Gompachis fragt. Dieser antwortet vertrauensvoll, dass er auf dem Weg nach Edo sei, hier in Suzu-ga-mori durch den überraschenden Angriff der *Kumosuke*-Banditen dazu gezwungen worden sei, sich mit dem Schwert zu verteidigen, aber nicht die Absicht gehabt habe, jemanden zu töten. Was er dann über seine Situation erzählt, klingt allerdings ganz anders, als im Fahndungsschreiben des Kuriers (s.o.) mitgeteilt wurde. Er habe in Inaba eine böse und grausame Stiefmutter, die dafür gesorgt habe, dass er aus dem Elternhaus verbannt wurde. Nun hoffe er, in einem Samurai-Haushalt in Edo Arbeit und Unterkunft zu finden. Er bitte den Unbekannten, von dem er annimmt, dass er aus Edo stammt, ihm dabei behilflich zu sein. Als Antwort stößt der Unbekannte die Leichen der getöten *Kumosuke* in die Büsche und verspricht, über den Vorfall hier in Suzu-ga-mori Stillschweigen zu bewahren. Gompachi ist erleichtert und dankbar. Erst jetzt stellen sich die beiden gegenseitig auch namentlich vor. Der eine ist überrascht, dass der hübsche Jüngling, für den er Zuneigung zu empfinden scheint, ein Meister des Schwertkampfes ist, der andere darüber, dass es sich bei seinem Gegenüber um den als einflussreichen *Otokodate* weithin bekannten BANZUIIN Chōbei handelt. In humorvoll gespielter Bescheidenheit behauptet dieser allerdings, „nur ein Mann unter Männern“ zu sein. Er sichert Gompachi zu, ihn in seinem Haus in Edo aufzunehmen und in jeder erdenklichen Art zu unterstützen. Als Gompachi dann die Laterne nimmt, um sich auf den Weg nach Edo zu begeben, erleuchtet diese das Schriftstück des Kuriers, das den *Kumosuke* beim Kampfgeschehen zuvor zu Boden gefallen war. Gompachi hebt es auf, und während Chōbei die Laterne hält, beginnt Gompachi laut zu lesen: „Die Person, die verdächtigt wird, aus welchem Grund auch immer den HONJŌ Suketayū getötet und dann die Flucht ergriffen zu haben, ist des SHIRA...“ Gompachi hält inne; Chōbei nimmt ihm das Schreiben aus der Hand und liest weiter. Er bemerkt, dass der persönliche Name des Mörders nicht genannt wird, sondern nur sein Familienname. Eindringlich schaut er Gompachi ins Gesicht, zerreißt den Brief und stellt fest: „Nun ist alles vergessen...!“ Gompachi ruft bewundernd aus, dass selbst ein Samurai nicht besser und angemessener hätte reagieren können.

Mittlerweile hat sich einer der *Kumosuke*-Träger, der den Kampf zuvor überlebt, angeschlichen. Als Chōbei ihn bemerkt, stößt er einen Warnruf aus. Gompachi wehrt den Angriff ab und tötet auf Chōbeis Geheiß den Träger. Während der jugendliche Kämpfer seine Klinge in die Scheide steckt, wechseln er und Chōbei einen vielsagenden Blick, der ihre Freundschaft besiegelt. Die Szene endet pathetisch mit einem feierlichen Versprechen der beiden: 「長兵衛殿」「権八さん」「ゆるりと江戸で」(兩人):「逢いやしよう」 („Verehrter Herr Chōbei!“ - „Lieber Herr Gompachi!“ - „Wir wollen uns in aller Ruhe in Edo... [beide:] ...wiedersehen!“). Als sie auseinandergehen, sind aus dem Hintergrund noch einmal das Pferdetreiber-Liedchen und das Rauschen des Meeres zu hören. Mit *accelerando* ausgeführten Schlägen der *Hyōshigi* 拍子木-Klangstäbe schließt sich der Vorhang.

Szene aus dem Stück Suzu-ga-mori: SHIRAI Gompachi begegnet BANZUIIN Chōbei



## MITWIRKENDE



### EDO Dennai 江戸伝内

(TANAKA Keizō 田中敬三; YŪKI Isshi III 三代目結城一条)

wurde 1948 unter dem Namen TANAKA Keizō als dritter Sohn von YŪKI Magosaburō X (Sessai, 1909-1997) geboren. Im Alter von fünf Jahren stand er erstmals auf der Bühne des Marionettentheaters. Seine Ausbildung als Puppenspieler erhielt er im Ensemble „Yūki-za“, für das er dann jahrelang als einer der führenden Vertreter wirkte. 1972 wurde ihm der prestigeträchtige Künstlername „Isshi“ verliehen, den auch schon zwei seiner Vorfahren getragen hatten. Seitdem durfte er sich YŪKI Isshi III nennen. Unter den zahlreichen Bühnenprojekten, an denen er maßgeblich beteiligt war, ragt eine

Inszenierung von Jean Genets *Les Paravents* heraus, die unter der Regie von Frédéric Fishbach 2002 einen Monat lang in Paris gespielt und wegen des großen Erfolgs ein Jahr später erneut auf einer Frankreich-Tournee gezeigt wurde. 2003 trennte er sich vom „Yūki-za“ und gründete 2005 unter dem Namen „Edo Ito-ayatsuri ningyō-za“ sein eigenes Ensemble. Nach zahlreichen erfolgreichen Auftritten im In- und Ausland, mit Aufführungen traditioneller und zeitgenössischer Stücke sowie Kooperationen mit namhaften japanischen Theaterregisseuren änderte er 2015 den Namen seines Ensembles in „(Ito-ayatsuri ningyō) Isshi-za“. Im Mai des Jahres 2022 anlässlich seines 50. Bühnenjubiläums übertrug er die Leitung des „Isshi-za“ und seinen Künstlernamen an seinen ältesten Sohn Keita. Unter dem Namen EDO Dennai ist er weiterhin als „Spiritus rector“ für das Ensemble tätig.

### YŪKI Isshi IV 三代目結城一条 (TANAKA Keita 田中敬太)

wurde als ältester Sohn von YŪKI Isshi III (EDO Dennai) und YŪKI Tamiko geboren und stand bereits im Alter von sechs Jahren zusammen mit seinem Großvater YŪKI Magosaburō X (Sessai, 1909-1997) auf der Bühne des Marionettentheaters. Seine Ausbildung erhielt er vor allem von seinem Vater und wuchs so in die Yūki-Tradition hinein. Im Mai des Jahres 2022 übertrug ihm sein Vater die künstlerische Leitung des „Isshi-za“ und seinen Künstlernamen. Seitdem darf er sich YŪKI Isshi IV nennen.



### YŪKI Tamiko 結城民子 (TANAKA Tamiko 田中民子)

trat im Jahre 1978 dem Ensemble „Yūki-za“ bei und wurde alsbald neben ihrem Mann Isshi III zu einer zentralen Puppenspielerin in der Yūki-Tradition. Sie hat an zahlreichen Inszenierungen des Ensembles teilgenommen und beherrscht alle Rollenfächer (Männer-, Frauen- und Kinderfiguren). Mit der Abspaltung des „Isshi-za“ trat auch sie dem neuen Ensemble bei und übernahm neben der künstlerischen Arbeit auf der Bühne und bei Workshops auch die organisatorische Leitung des Ensembles. Sie ist die Mutter von YŪKI Keita (Isshi IV).



### YŪKI Marina 結城まりな (TANAKA Marina 田中まりな)

hat sich seit ihrer Studentenzeit mit der Herstellung von Puppen für das „Isshi-za“ beschäftigt. Sie studierte an der Kunsthochschule Musashino (Kodaira, Tōkyō) und wurde nach ihrem Studienabschluss 2016 offizielles Mitglied des Ensembles „Isshi-za“. Seitdem ist sie bei allen Theaterprojekten auch als Puppenspielerin mit auf der Bühne präsent.

### TSUCHIYA Nagisa 土屋渚紗

wurde 2018 festes Mitglied des „Isshi-za“ und tritt seitdem als Puppenspielerin bei allen Theaterprojekten des Ensembles auf.



### MANO Tōyō 眞野とうよう (東洋)

ist seit 2018 mit der Herstellung der Puppen für das „Isshi-za“ befasst. Er hat sich seitdem aber auch große Fertigkeiten als Puppenspieler erworben und steht mittlerweile bei allen Theaterprojekten des Ensembles auf der Bühne.

### NARITA Romi 成田路美

absolviert zur Zeit ein Graduiertenstudium an der Tōkyō Geijutsu Daigaku (Universität der Künste Tōkyō). Sie hat in den letzten Jahren an den Workshops zur Kunst des Marionettenspiels im Studio des „Isshi-za“ teilgenommen. Seit März 2023 wirkt sie als Puppenspielerin bei den Theaterprojekten des Ensembles mit.



### TANAKA Megumi 田中恵

ist für die Bühnenproduktion und den Ton zuständig.

## Impressum

Isshi-za – Traditionelles Marionetten-Theater aus Japan

### Herausgeber

Japanisches Kulturinstitut Köln (The Japan Foundation)  
Universitätsstr. 98, D-50674 Köln  
<https://co.jp.f.go.jp>  
zusammen mit der  
Schweizerisch-Japanischen Gesellschaft  
CH-8000 Zürich  
<https://schweiz-japan.ch>

### Texte & Redaktion

Heinz-Dieter Reese

### Layout

Sven Jähnig

### Druck

WIRmachenDRUCK GmbH, Backnang

© 2023 Japanisches Kulturinstitut Köln / Schweizerisch-Japanische Gesellschaft  
Alle Rechte vorbehalten. Printed in Germany

### Bildnachweise

#### Titelseite

Das Foto auf der Titelseite zeigt die Marionetten-Figur des ruhmreichen Helden WATANABE no Tsuna aus dem Stück *Tsunayakata* © MIURA Jin

#### Innenseiten

S. 5 aus: *Museum für Völkerkunde Band 2* (SMPK), Stuttgart und Zürich: Belser Verlag, 1980, S. 69  
S. 6 aus: *Nihon no dentō*, Bd. 3: *Bunraku*, Kyoto: Tankō Shinsha, 1977, S. 101  
S. 7 aus: The National Bunraku Theatre Osaka (Hg.), *Bunraku*, Osaka [1996], S. 20  
S. 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19 © Isshi-za  
S. 17 aus: *Shinzei kogaku-zu* (Abbildungen alter Musikkünste des Shinzei alias FUJIWARA no Michinori, gest. 1160)  
S. 20, 21, 23, 24, 27, 31, 32, 33 © MIURA Jin  
S. 28 aus: Ukiyo-e Portal Database des Art Research Center der Ritsumeikan University, Tokyo



Schweizerisch-Japanische Gesellschaft  
Swiss-Japanese Society スイス・日本協会