

# "Was uns die Laute erzählt..." : zur Illustration mit musikalischen Mitteln im Chikuzenbiwa

Autor(en): **Guignard, Silvain**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Asiatische Studien : Zeitschrift der Schweizerischen Asiengesellschaft = Études asiatiques : revue de la Société Suisse-Asie**

Band (Jahr): **48 (1994)**

Heft 1: **Referate des 9. deutschsprachigen Japanologentages in Zürich (22. - 24. September 1993)**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-147064>

## **Nutzungsbedingungen**

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

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

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

## **Haftungsausschluss**

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

"WAS UNS DIE LAUTE ERZÄHLT..."  
ZUR ILLUSTRATION MIT MUSIKALISCHEN MITTELN IM  
*CHIKUZENBIWA*

Silvain Guignard, Kyōto-Ōsaka

Die Vertonung des *Heike monogatari*, das sogenannte *heikyoku*, war für die japanische Geschichte der Vokalmusik während Jahrhunderten von weitreichender Bedeutung. Ihr Prinzip beruht auf einem baukastenartigen System von Rezitationstypen und Zwischenspielen. Ein Kapitel des Epos wurde also nicht eigentlich komponiert, sondern eher arrangiert: Man wählte für eine Passage den adäquaten Rezitationstyp mit - in der Regel - dazugehörendem Zwischenspiel. Diese Gestaltungsweise steht im Kontrast zum sogenannten Durchkomponieren, d.h. der individuellen Vertonung, die musikalisch geschmeidiger ist, da hier Musik direkter auf literarische Inhalte reagiert und sie mit eigenen Mitteln nachzeichnet, als bei präfixierten vokalen und instrumentalen Pattern.

Das viersaitige *chikuzenbiwa*, das in der Mitte der Meijizeit auf der Basis des *biwa*-Spiels von blinden Priestern (*mōsō*) in Nord-Kyūshū entstand, folgte technisch gesehen im Prinzip noch der Vertonungsweise des *heikyoku*. Doch bei der Schaffung des Genres war auch eine *shamisen*-Spielerin (Yoshida Takeko) massgeblich beteiligt, und der Gründer der grössten *chikuzenbiwa*-Schule (Tachibana Chijō) war ein Talent mit vielen musikpraktischen Fähigkeiten, die auch Kenntnisse des *satsumabiwa* aus Süd-Kyūshū mit einschlossen. Diese vielverzweigte Ausgangsbasis führte zu einer wesentlichen Umgestaltung und Neuinterpretation des kompositorischen Baukastensystems.

In der Taishō-Zeit, als das fünfsaitige *chikuzenbiwa* entwickelt wurde (1920), spaltete sich das Genre in eine Haupt- und eine Zweigschule auf, die beide heute noch bestehen. In der Hauptschule (*asahikai*) trat mit dem auch in westlicher Musik ausgebildeten dritten Schuloberhaupt das Durchkomponieren in den Vordergrund. Eine Studie darüber wäre durchaus reizvoll, doch hier soll das Repertoire der Zweigschule (*tachibanakai*), das aus Vertonungen in der traditionellen Weise mit präfabrizierten Melodien und Instrumentalpattern besteht, genauer betrachtet werden.

Meine Frage nach der Darstellung mit instrumentalen Mitteln basiert auf dem Bewusstsein vom musikalischen Ausdruck der *chikuzenbiwa*-Spieler. Nakamura Kyokuen, die beste Spielerin aus Fukuoka, dem Geburtsort des *chikuzenbiwa*, erklärte mir einmal den prinzipiellen Unterschied zwischen *satsumabiwa* und *chikuzenbiwa* folgendermassen: Wenn in einem Stück von

einem Krieger die Rede sei, so male das *satsumabiwa* das Kanji für *takeshi* 武, gebe also gleichsam eine musikalische Kalligraphie. Im *chikuzenbiwa* müsse man aber den Ritter vor Augen haben, am besten in Aktion - z. B. wenn er davonreitet, oder wenn er ein stolzes Lächeln zeigt, oder wenn er sich beim Saketrinken vergnügt.

In diesem Aufsatz handelt es sich um den Versuch, das Repertoire der instrumentalen Zwischenspiele im *chikuzenbiwa* nach dem Mass ihres illustrativen Potentials in 10 Kategorien einzuteilen. In die untersten Kategorien sollen jene Pattern gehören, die gar keinen musik-programmatischen Gehalt aufweisen, und in die obersten jene, die ganz eindeutig einen Inhalt nachzeichnen.

Die Zwischenspiele der 1. Kategorie haben einen rein musikalisch immanenten Sinn. Das Wort "Zwischenspiel" ist dabei etwas hochgegriffen, da es sich um instrumentale Einwürfe handelt, die in erster Linie die technische Aufgabe haben, dem Sänger die Tonhöhe der nachfolgenden Zeile zuzuspielen. Endet eine Vokalzeile beispielsweise auf dem 1. Ton des Tonsystems und soll der Sänger bei der nächsten Zeile auf dem 3. Ton weiterfahren, so reisst er diesen neuen Ton mit dem Plektrum kurz an. Solche Sängerhilfen, die bis zu vier Schläge umfassen können, sind die häufigsten im Repertoire und sind in der Notation nur mit dem Namen der zu greifenden Bünde angegeben, haben also keine eigentlichen Titel.

Die Zwischenspiele der 2. Kategorie, deren kürzeste Stücke nicht viel mehr Schläge als jene der 1. Kategorie aufweisen, werden *ban* (番) genannt. Sie sind durch eine kleine Kadenzfloskel charakterisiert. Es gibt 18 *ban* - also *ichiban*, *niban* etc. Keines dieser *ban* kann inhaltlich einigermaßen gesichert dingfest gemacht werden. Sie dienen nur als kleine melodische "Moments musicaux" zwischen zwei gesungenen Zeilen.

Die 3. Kategorie besteht ebenfalls aus einer Nummern-Reihe. Die Nummern heissen *gō* (号), und es gibt 24 von ihnen - *ichigō*, *nigō* etc. Äusserlich sind sie kaum von den *ban* zu unterscheiden; im Prinzip differiert nur die Kadenzformel geringfügig. Doch die *gō* haben in der Regel ansatzweise einen affektiven Gehalt. Sie werden beim Ausdruck leiser Trauer eingesetzt. Einen ganz eindeutig festgelegten Charakter hat das 5. *gō*; es wird ausnahmslos für den Ausdruck von Melancholie verwendet. Was zeichnet dieses Zwischenspiel vor andern aus? Um darauf eine Antwort zu geben, muss man zumindest kurz eine Bemerkung zum Tonsystem machen: Das Tonsystem hat einen Grundton - nennen wir ihn "e". Dieser hat einen Trabanten, der einen Halbton höher liegt, das "f". Als Gegenpol zu dem Grundton "e" fungiert eine Quint höher das "h", ebenfalls mit einem Trabanten versehen, der einen Halbton höher liegt, dem "c". Diese Halbtonschritte werden oft

mit Emotionen aufgeladen, sie können geradezu schmachkend wirken, was für das erwähnte 5. *gō* zutrifft. Es besteht prinzipiell aus nichts anderem als aus einer Repetition mehrerer "c", die sich endlich ins "h" auflösen und es gefühlvoll umspielen. Danach wird der Trabant "f" mehrmals angeschlagen, um sich schliesslich in den Grundton "e" aufzulösen.

Die Gravitation, die der Grundton und sein Gegenpol besitzen, wird am besten in den darüber liegenden Halbtönen fühlbar, die unmöglich selbständig auftreten können. Der Sinn ihrer Existenz erfüllt sich nur in ihrer Hinwendung zu den beiden Hauptstützen des Tonsystems. Diese systemimmanente Kraftspannung wird also ausgenützt, um eine seelische darzustellen.

Die 4. Kategorie, ebenfalls noch ohne illustrativen Titel, umfasst die sogenannten *seme*, d.h. Kampfpattern. Sie haben entweder das Ordnungszeichen *chō* (丁), oder sie weisen den Namen des Bunds auf, um dem Spieler den Griff in Erinnerung zu bringen, mit dem das Zwischenspiel beginnt. In ihnen wird vor allem durch Tempo, durch schnelle Repetitionsschläge über alle Saiten und kraftvolle Schläge auf die unterste leere Saite dramatische Wirkung erzielt. Der Gebrauch der ersten leeren Saite geht auf die Spieltechnik des als männlich geltenden *satsumabiwa* zurück. Das viersaitige ursprüngliche *chikuzenbiwa* hatte sozusagen diese erste leere Saite noch nicht. Sie wurde dem Instrument in Anlehnung an das *satsumabiwa* erst später, als es zum fünfsaitigen *biwa* erweitert wurde, hinzugefügt. Damit gewannen die *seme*-Zwischenspiele an viriler Ausdruckskraft.

In meiner Systemskizze also gelten diese *seme*-Pattern im Vergleich zu den *gō*-Zwischenspielen der 3. Kategorie als eine neue Gruppe, da jedes von ihnen unmissverständlich dem klar begrenzten Ausdrucksbereich von "Kampf", "Aktion", "kraftvolles Geschehen" etc. angehört. In sich selbst ist die Gruppe noch weiter differenziert. Es gibt Zwischenspiele, die immer bei einer speziellen Thematik eingesetzt werden, wie etwa jenes, in dem vom Schlachtengeheul, das die umliegenden Berge zum Dröhnen bringt, die Rede ist. Im grossen Ganzen sind die *seme* aber austauschbar.

Die folgenden Kategorien 5-10 zeichnen sich durch inhaltliche Titel aus. Die Titel der 5. bis 8. Kategorie sind dabei nur dem Spieler, nicht aber dem uneingeweihten Rezipienten bewusst. Mit diesen Titeln wird eine semantische Ebene ins Spiel gebracht, die zu Vielfalt und Mehrschichtigkeit im Ausdruck führt. In der 5. Kategorie verpflichten die betreffenden Zwischenspiele zu nichts weiter als zu einer gewissen Atmosphäre. Zu dieser Kategorie gehören die meisten lyrischen Zwischenspiele. Sie haben im fünfsaitigen Repertoire in der Mehrzahl Blumennamen (im viersaitigen waren es Vogelnamen). Pattern wie "Kamelie", "Mohn", "Dahlie", "Sonnen-

blume" und dergleichen mochten wohl für den Komponisten Klangbilder vorstellen, aber analytisch ist ihnen ausser vagen Assoziationen keine strukturelle Verbindlichkeit nachzuweisen.

Als 6. Kategorie müsste man jene Zwischenspiele bezeichnen, die über das Atmosphärische hinaus, das ihnen der Blumentitel verleiht, jeweils als Kommentar auf einen spezifischen Inhalt von gesungenem Text fixiert sind. Das Zwischenspiel *Yamabuki* (Kerrie) etwa tritt immer dann auf, wenn von einer Person die Rede ist, die sich konzentriert, die angestrengt nachdenkt. Da in diesem Zwischenspiel die mittleren und unteren Register des Tonraums verwendet werden, entsteht ein Eindruck von Sinnieren.

In der 7. Kategorie kommt zu dieser Ebene die symbolische des Blumenamens hinzu. Wenn *Yamabuki* diesbezüglich noch unbelastet ist, so kann dies von *Sakura* nicht behauptet werden. *Sakura* hat einen Ausdruck von beschaulicher Fröhlichkeit. Meistens wird es auch für die Beschreibung eines vergnüglichen Zusammenseins verwendet. Da auch in den Balladentexten hin und wieder von den *sakura*-Blüten die Rede ist, fällt hier eine interessante Beziehung von konkretem Zwischenspiel-Titel und dem gleichnamigen Objekt im Gesangstext auf: Ist in einer Ballade von *sakura* selber die Rede, so kommt das *Sakura*-Pattern nicht zur Anwendung. In *Magaki Heikurō* z.B. ist das Pflücken eines *sakura*-Zweigs thematisch, doch man spielt nach der Zeile, in der *yamazakura* besungen wird, das Zwischenspiel "Weisse Chrysantheme" und nicht *Sakura*. Genau dasselbe ist in *Rashōmon* und in anderen Stücken der Fall. Es spricht für den Kunstsinn des Schöpfers der Gattung, dass man sich vor solch simplen Zuordnungen scheut.

*Sakura* ist die Blume der Blumen. Das Zwischenspiel ist das längste aller lyrischen Pattern. Nun ist es Brauch, dass in einer Ballade oft nur der Beginn, das Zentrum oder das Ende eines Zwischenspiels verlangt wird. Das gilt auch für das *Sakura*-Zwischenspiel; doch ist es seltsam, dass in keiner einzigen Ballade des gesamten Repertoires das integrale *Sakura* verlangt wird. Alle Einzelteile werden hier und dort verwendet - kaum eine Ballade kommt ohne abgekürztes *Sakura*-Pattern aus - nirgends aber spielt man es einmal in seiner kompletten Form. Ich glaube nicht, dass das Problem seine Länge ist - an dem Begriff *sakura* hängt eben zu viel, als dass man alles auf einmal sagen könnte. Hier also bestimmt der deskriptive Titel nicht nur die inhaltlich determinierte Plazierung innerhalb des Balladentexts, sondern ebenso die Art der Verwendung des Zwischenspiels.

Zur 8. Kategorie sollte man jene Zwischenspiele zählen, die zum Symbolgehalt hinzu nun auch noch musikalisch-strukturell einen Inhalt widerspiegeln. Dazu gehört etwa *Suisen* (Narzisse). Es ist ausschliesslich

mit dem Topos *seppuku* verknüpft. Sicher ist die Blume Narzisse als solche in der japanischen Kultur nicht so stark symbolisch belastet wie etwa *sakura*. Aber das Weiss der Blüte bildet wohl einen Konnex mit dem weissen Kleid desjenigen, der sich rituell umbringt. Und die Blume blüht im frühen Frühling, was einen Zusammenhang mit der ehrenvollen Selbstentleibung schafft. Zudem bricht man eine Narzisse nicht, sondern man schneidet sie mit einem Messer, so wie sich eben derjenige, der *seppuku* begeht, den Bauch aufschneidet.

Zu dieser Ebene des Symbolgehalts, den die Blume als solche mit sich bringt, kommt ein rein musikalischer: In "Narzisse" wird zweimal ein Ton angeschlagen (Tritonus über dem oberen Grundton des Tonsystems), der sonst praktisch in keinem andern Zwischenspiel vorkommt. Für den Kenner klingt dieser Ton wie eine Dissonanz. Mit Geschmack und Gefühl vorgelesen, wirkt er für den eingeweihten Rezipienten wie ein Schock, vergleichbar einem falschen Ton in einem Dur-Moll-Stück.

Bei der 9. Kategorie handelt es sich um reine Tonmalerei. Da wäre z.B. das Pattern *Jindaikō* ("die grosse Kriegstrommel") zu erwähnen. Hier wird der farbliche Unterschied zwischen der 1. und 3. Saite, die beide zwar gleich gestimmt, aber ungleich dick sind, ausgenützt. Eine langsame Beschleunigung von Repetitionen hat eine machtvolle Wirkung. Auch derjenige, der mit dem Idiom des *chikuzenbiwa* nicht vertraut ist, wird bestimmt unmittelbar Assoziationen mit einer Trommel haben.

Ein anderes Beispiel ist eine Gruppe von Stücken mit dem Titel *Gagaku*. *Gagaku* nimmt unter den japanischen Musikgenres strukturell insofern eine Sonderstellung ein, als es ganz streng in 4-Taktgruppen (wenn man so sagen darf) geordnet ist. Auf jede 1. Zählzeit des Taktes, mit dem eine neue 4-Taktgruppe beginnt, bringt die grosse Trommel einen kräftigen Schlag. Das *koto* hat neben den melodieführenden Blasinstrumenten als einziges Ensemblemitglied ein kleines melodisches Motiv. Der Rhythmus dieses feststehenden Patterns ist: lang - kurz - kurz. Genau dieses daktylische Mass übernimmt nun auch das Zwischenspiel *Gagaku* im *chikuzenbiwa*. Seine regelmässigen Schläge über alle Saiten illustrieren die Schläge der grossen Trommel des *gagaku*, während die angerissenen Töne wohl das Zupfen des *koto* imitieren.

Als letzte, 10. Kategorie, muss man Zitate anführen, da diese nun kaum mehr eine Spur der Anverwandlung, wie sie noch in der 9. Kategorie erkennbar ist, aufweisen. Häufigstes Zitat ist das mit *Imayō* betitelte *Kuroda bushi*, eine volkstümliche Melodie aus Kyūshū, die in ganz Japan bekannt ist. Eher neueren Datums ist die Verwendung der Melodie von *Rokudan*, das seine Wirkung nie verfehlt, da es d a s *koto*-Stück ist, das jeder kennt.

Ich fasse zusammen:

Das *chikuzenbiwa* als eine späte Blüte der japanischen Musikgeschichte strebt im Prinzip eine deskriptive Vertonung von Balladentexten an. Es handelt sich dabei nicht um einen stets präsenten Naturalismus; vielmehr spielt das Genre im instrumentalen Bereich mit diversen Stufen der Denomination eines Inhalts - in meiner Systemskizze sind es mindestens acht. Bei meinen Überlegungen spielen neben der Plazierung im Text die Dimension der musikalischen Struktur und die Dimension der Zwischenspiel-Titel die wichtigsten Rollen. Ein hoher Grad an konkreter Aussagekraft wird demnach erreicht, wenn das Tonsystem so angewendet wird, dass es aus sich selbst heraus eine Aussage liefert. Wenn diese Komponente sich mit dem Inhalt eines Titels und eventuell dessen Symbolgehalt verbindet, wird für den Kenner ein Höchstmass an realistischer Tonmalerei erreicht.

Zu diesen zwei Dimensionen muss nun aber unbedingt noch jene der Aufführungspraxis hinzukommen. Sie ist eine Dimension, die bei derartigen musikologischen Untersuchungen gern ausser acht gelassen wird. Es ist nun aber so, dass beim *biwa* schon nur ein einzelner Schlag, je nachdem, ob er hart oder weich, ob er mit oder ohne kontrolliertes Nachschwingen der Saite (*yoin*) produziert wird, einen ganz unterschiedlichen Ausdrucksgehalt aufweist. Handelt es sich um eine ganze Folge von Tönen, so kann ihr Ausdruck durch Tempo, durch generelle Spielhaltung (wie "angriffig" oder "weich"), durch Akzentuierung sowie durch kleine Verzierungen modifiziert werden. Mit Ausnahme der Pattern, die zur 9. und 10. Kategorie gehören, ist ein gewisser Spielraum der Zuordnung von Text und instrumentaler Aussage vorhanden, den ein Spieler virtuos ausnützen kann, um die Beziehung von gesungener Zeile und einem instrumentalen Kommentar zwingend erscheinen zu lassen. Diese Flexibilität ist vor allem dann gefragt, wenn eine Ballade in gekürzter Form - was fast die Regel der Aufführungspraxis ist - dargeboten wird. Erfolgt der Schnitt nach einem Zwischenspiel, so ist er nicht problematisch. Gewisse Zwischenspiele leiten aber musikalisch perfekt in die folgende Zeile über, und so springt man nicht selten von einer fertig gesungenen Textzeile direkt in das Zwischenspiel, das vor der gewünschten Textfortsetzung steht. Nun zeichnet ja, wie erwähnt, normalerweise ein Zwischenspiel den Inhalt der vorangehenden Textzeile instrumental nach. Hier ist nun auch das Geschick des Interpreten gefordert, das Zwischenspiel ausdrucks-mässig so zu modifizieren, dass es als Kommentar auf die Textzeile passt, die es - kraft der Kürzung - instrumental zu illustrieren gilt.

Diese Systemskizze hat noch viele unscharfe Aspekte, sie bedarf vor

allem auch einer methodisch besseren Grundlage. Man müsste genau auseinanderhalten, was ins Bewusstsein des Spielers und was in jenes des Rezipienten gelangt. Auf diese Unterscheidung verzichtet wurde hier erstens vor allem deshalb, weil es sich beim *chikuzenbiwa*-Publikum, wie bei vielen andern japanischen traditionellen Künsten, um ein Kennerpublikum handelt: Das traditionelle *biwa*-Publikum besteht aus ehemaligen oder noch aktiven *biwa*-Spielern und ist deshalb kein Konzert-Publikum im westlichen Sinn. Der zweite Grund für die Vereinfachung ist die Plastizität einer solchen Darstellung. Eine differenziertere ist für eine umfangreiche Schrift über das *chikuzenbiwa* geplant.