

1986

Inhaltsverzeichnis

Band II

1. SCHLÜSSELZU DEN ÜBERTRAGUNGEN	1
1.1. Generelles	1
1.2. Zum <i>koto</i> -Part	3
1.2.1. Stimmung des Instruments	3
1.2.2. Einzelne Spieltechniken	4
1.3. Zum Vokalpart	16
1.4. Zum <i>shamisen</i> -Part	18
1.4.1. Stimmung des Instruments	18
1.4.2. Einzelne Spieltechniken	18
2. ÜBERTRAGUNG EINZELNER GESÄNGE	25
2.1. ›Enoshima no kyoku‹	26
2.2. ›Sumiyoshi‹	38
2.3. ›Yaegaki‹	54
2.4. ›Shiki no dan‹	68

2.5. ›Nasuno‹	80
2.6. ›Sakuragari‹	96
2.7. ›Hototogisu‹	114
2.8. ›Yamazakura‹	122
2.9. ›Yuya‹	126
2.10. ›Kasuga-mōde‹	142
2.11. ›Tokiwa no Saka‹	152
2.12. ›Shichifukujin‹	164
2.13. ›Matsukaze‹	180
2.14. ›Shiki no Asobi‹	194
2.15. ›Ōmi Hakkei‹	206
2.16. ›Yuki‹ (<i>Ikuta-ryū</i>)	218
2.17. ›Kaji-makura‹	
2.17.1. Tradition des <i>Ikuta-ryū</i>	228
2.17.2. Tradition des <i>Yamada-ryū</i>	242
NHANG Sachregister zum Schlüssel zu den Übertragungen	250

1. SCHLÜSSEL ZU DEN ÜBERTRAGUNGEN

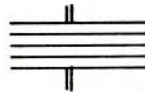
1.1. Generelles

Tonhöhe: Alle Tonhöhen sind relativ, die absolute Höhe von Saite 2 des *koto* liegt in der Regel ungefähr beim kleinen g.

Phrasen und Abschnitte: Die Markierung von Einzelphrasen, die sich in den Nakanoshima-Tabulaturen findet, ist in den Übertragungen durch Doppelstriche



wiedergegeben; beginnt eine Einzelphrase mitten in einem Takt, so stehen die Doppelstriche außerhalb des Fünfliniensystems.



Takt und Schlag: In der Regel handelt es sich um 2/4-Takt; hie und da findet sich ein Einschub eines einzelnen Taktes mit 3 Schlägen (durch die Angabe 3/4 gekennzeichnet).

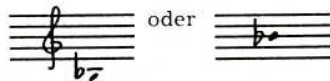
Veränderung der Schlaggeschwindigkeit kommt recht häufig vor; in den Nakanoshima-Tabulaturen steht dabei jeweils »2 mal« beziehungsweise »1/2 mal«, was bedeutet, daß die Schlaggeschwindigkeit etwa das Doppelte beziehungsweise die Hälfte beträgt gegenüber den vorangehenden Takten.

Vorzeichen, Tonerhöhungen und -vertiefungen: Jedes Vorzeichen gilt nur für die Note, vor der es unmittelbar steht;



ist demnach dis'' d'' dis'' d''.




Da während des Spiels der Ton der *koto*-Saite nur erhöht, nicht aber vertieft werden kann (Ausnahme siehe 1.2.2./19.), kommen als Vorzeichen hauptsächlich die Erhöhungszeichen # oder x vor; ein b tritt nur dann auf, wenn es sich um die durch Verschieben des Steges permanent in eine vertiefte Lage versetzte 3. oder 8. Saite (



) handelt.

Wenn zwei verschiedene Saiten in gleicher Tonhöhe gleichzeitig oder direkt nacheinander erklingen, so ist derjenige Ton, der durch Druck zustandekommt (vgl. 1.2.2./16.), mit einem Vorzeichen versehen:



Außer in den obengenannten Fällen würde eine erhöhte h'-Saite als , eine um einen Halbton erhöhte e''-Saite als , oder eine um einen Ganzton erhöhte a'-Saite als  erscheinen.

Alle Tonerhöhungen, die durch Druck auf die Saite zustandekommen, werden durch Δ (Halbton), \blacktriangle (Ganzton) oder \triangleleft (anderthalb Töne) markiert; diese zusätzliche Markierung soll einerseits auf Fremdtöne (sowohl im Instrumental- wie im Vokalpart) gegenüber der Ausgangsstimmung hinweisen, andererseits aber auch (im Instrumentalpart) auf die durch Anwendung von Druck auf die Saite verursachte leichte Veränderung der Tonfarbe.

Begriffe, die sich in den Übertragungen finden:

<i>ai-no-te</i>	Längeres Zwischenspiel; <i>ai-no-te</i> ist nur dort in der Übertragung angegeben, wo es sich zufällig auch in der Vorlage findet.
<i>chirashi dan</i>	Ende eines Zwischenspiels, in gewissem Sinne ein »Auspendeln«. »Abschnitt« (in der <i>koto</i> -Musiktradition bei reinen Instrumentalstücken und bei <i>tegoto</i> verwendeter Begriff).
<i>gaku</i>	Besondere Art von Zwischenspiel, welches die Atmosphäre von <i>gagaku</i> und des »klassischen Altertums« vermitteln will.
<i>gaku-no-te</i>	<i>koto</i> -Stimme, die sich an der Spielweise des <i>sō</i> des <i>gagaku</i> -Orchesters orientiert.
<i>honte</i>	Haupt-Instrumentalstimme; Gegenbegriff zu <i>kaete</i> (vgl. dazu Bd. I, Kapitel 3.5.4.4.) und zu <i>ji</i> .
<i>ji</i>	Zusatz-Instrumentalstimme, die jedoch keine voll durchgestaltete musikalische Eigenständigkeit besitzt; oft Ostinato-Stimme.
<i>kakegoe</i>	Ruf des Instrumentenspielers.
<i>kinuta</i>	Zwischenspiel, welches die Atmosphäre des Walkens vermitteln will.
<i>makura</i>	Einleitung zu einem Zwischenspiel.
<i>otoshi</i>	Beliebig häufige Wiederholung eines Einzeltons in immer kürzeren Abständen; meistens durch deutlichen Abschlußton gestoppt (Näheres vgl. Bd. I, S. 398).
<i>tegoto</i>	Verhältnismäßig kompliziert und in der Regel mehrteilig gebautes Zwischenspiel.

1.2. Zum *koto*-Part

1.2.1. Stimmung des Instruments

In den übertragenen Stücken kommen folgende Anfangsstimmungen vor:

hira-jōshi (wörtlich »flache/gewöhnliche Stimmung«)

kumoi-jōshi (wörtlich »Stimmung in den Wolken«)

han-kumoi-jōshi (wörtlich »halbes *kumoi-jōshi*«)

kata-kumoi-jōshi (wörtlich »einseitiges *kumoi-jōshi*«)

hira-jōshi

kumoi-jōshi

han-kumoi-jōshi

kata-kumoi-jōshi

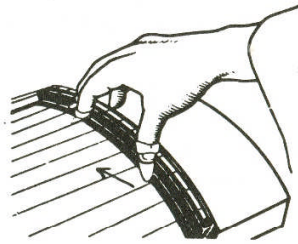
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Saite 1 des *koto* ist heute bei »gewöhnlichen« Spielern und Stücken mäßigen Schwierigkeitsgrades e' gestimmt; bei Stücken hohen Schwierigkeitsgrades beziehungsweise bisweilen beim Spiel professioneller Meister ist die erste *koto*-Saite e (ungestrichen) gestimmt. Bei den Stücken »Yuya« und »Shichifukujin« wurde in den Übertragungen für die Saite 1 die Tonhöhe (ungestrichenes) e angenommen.

Um Saite 1 und Saite 5 in der Übertragung auseinanderhalten zu können, wenn beide gleich gestimmt sind, ragt im ersten Fall der Notenhals nach unten, im zweiten Fall nach oben. Bei allen übrigen Noten spielt die Position des Halses keine Rolle.

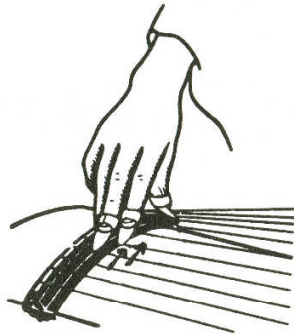
1.2.2. Einzelne Spieltechniken

1. Grund-Spielweise:



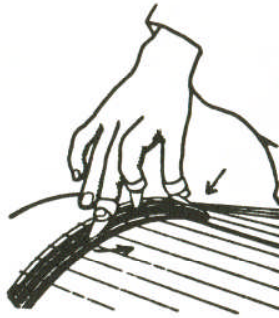
Eine als normal geltende Note auf dem *koto* wird mit dem Daumen ausgeführt.

2. Vereinzelt werden Noten mit Zeige- oder Mittelfinger ausgeführt:



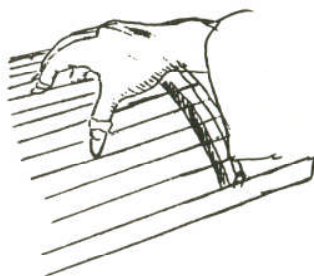
In den Übertragungen sind solche Noten durch $\frac{1}{2}$ beziehungsweise $\frac{1}{3}$ gekennzeichnet. Folgen sich mehrere Noten $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2}$ oder $\frac{1}{3} \frac{1}{3} \frac{1}{3}$, so wird normalerweise nur die erste deutlich angeschlagen, die anschließenden entstehen durch kräftiges Schleifen des Fingerplektrums über die Saiten.

3. *awasezume* (wörtlich »vereinigt [anschlagende] Fingerplektren«): Gleichzeitiges Anschlagen zweier Töne durch Daumen und Mittelfinger:

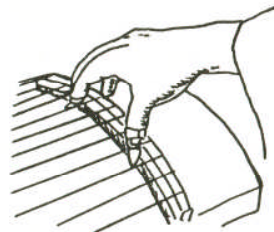


In den Übertragungen erscheint ein *awasezume* als $\text{f})$ oder $\text{f})$ (im Falle der Saiten 1 und 5 als $\text{f})$).

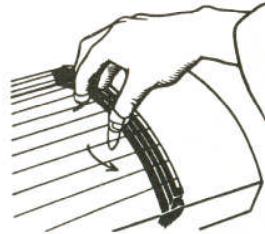
4. Beim Vermerk »etwas weiter links anzupfen« entsteht ein wesentlich weicherer als der normale *koto*-Ton.



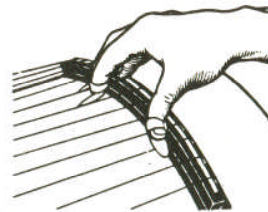
statt



5. *sukuizume* (wörtlich »schöpfende Fingerplektren«): Die Saite wird von unten gezupft:



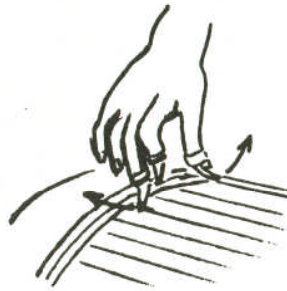
Anfangsposition



Endposition

In den Übertragungen ist ein *sukuizume* als $\overset{v}{\downarrow}$ oder $\overset{v}{\uparrow}$ gekennzeichnet. *sukuizume* muß zwar kräftig ausgeführt werden, doch erreicht der Klang nicht ganz dieselbe Fülle wie beim Normalanschlag; um diese Tatsache zu unterstreichen, wird ein einzelner *sukuizume*-Ton $\overset{v}{\downarrow} \text{ z}$ dargestellt, während in derselben Position ein Normalton mit $\overset{p}{\downarrow}$ wiedergegeben wird.

Werden zwei Saiten gleichzeitig unter Verwendung von Daumen und Mittelfinger von



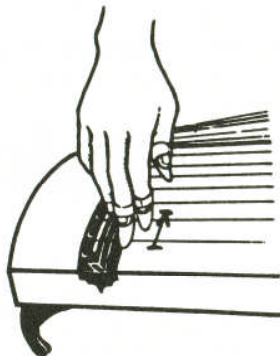
unten herauf angezupft (= eine Art umgekehrtes *awasezume*), wird dies als $\overset{v}{\uparrow}$ oder $\overset{v}{\downarrow}$ dargestellt.

6. *furizume* (wörtlich »schüttelnde/schwingende Fingerplektren«): Eine Folge von sehr rasch ausgeführten Normaltönen + *sukuizume*. Darstellung in der Übertragung:



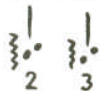
7. *kakizume* (wörtlich »kratzen/scharrende Fingerplektren«), *warizume* (wörtlich »gespaltene/geteilte/verteilte Fingerplektren«) und *oshi-awase* (wörtlich »drücken und sich treffen lassen«):

Bei *kakizume* werden zwei nebeneinanderliegende Saiten mit einem einzigen Anschlag des Mittelfingers zum Klingen gebracht:

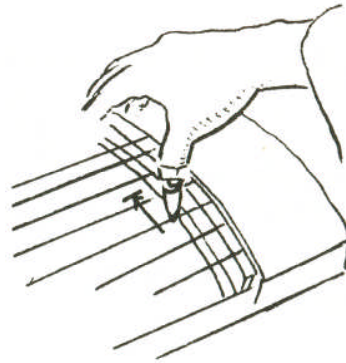



In der Übertragung erscheint ein *kakizume* als $\begin{array}{c} | \\ \text{---} \\ \cdot \\ \cdot \end{array}$ oder $\begin{array}{c} | \\ \cdot \\ \cdot \\ \text{---} \end{array}$. Im Prinzip erklingt der jeweils tiefer liegende Ton zuerst, doch beginnt natürlich ein *kakizume* auf den Saiten 1 und 2, sofern Saite 1 auf e' gestimmt ist, mit dem höheren Ton.

warizume sind zwei *kakizume*, die rasch nacheinander ausgeführt werden, das erste mit dem Zeige-, das zweite mit dem Mittelfinger; in der Übertragung erscheint *warizume* als



Das ungefähre Gegenteil von *kakizume*, nämlich der mehr oder weniger rasche Anschlag zweier Töne mit dem Daumen von der höher nummerierten Saite her,

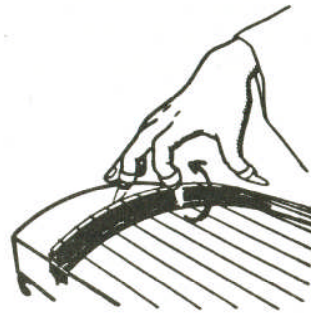


wird als  übertragen. Einen Spezialfall eines solchen »umgekehrten *kakizume*« bildet das *oshi-awase*, bei dem beide Saiten die gleiche Tonhöhe besitzen und stets unmittelbar hintereinander erklingen:




(Im Beispiel ist die h-Saite durch Druck zu c erhöht; die Reihenfolge der Töne wird durch einen Pfeil verdeutlicht.)

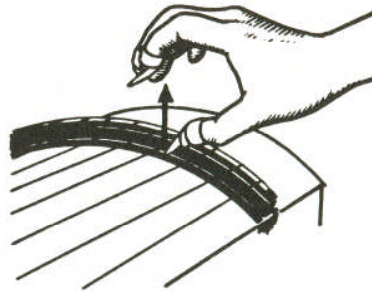
8. *hajiki* (wörtlich »schnippen/wegschnellen«): Kräftiges Anzupfen der Saite von unten her mit dem Zeige-, seltener mit dem Mittelfinger; der Effekt ist ein leicht knall-artiger Klang.



In der Übertragung ist ein *hajiki* als  oder  gekennzeichnet.

Aus ähnlichen Gründen wie bei *sukuizume* erscheint auch ein einzelnes *hajiki* in einem Takt als , das heißt, mit einer Pause.

9. *kozume* (wörtlich »kleines Fingerplektrum«; der Begriff geht auf eine Spielfigur des *gagaku-sō* zurück): Eine Art *hajiki* mit dem Daumen:

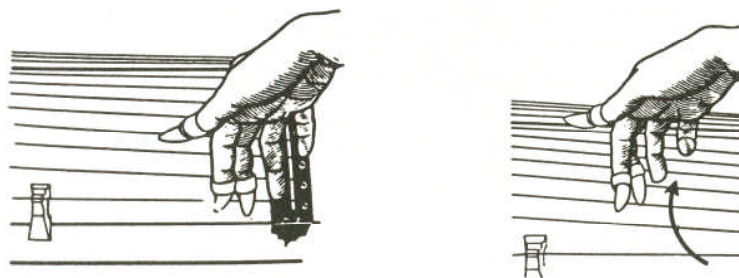



In der Übertragung als  wiedergegeben.

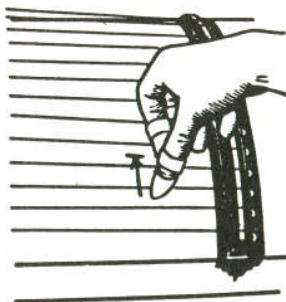
10. *uraren* (wörtlich etwa »mit der Rückseite verbinden/aneinanderreihen«): Diese Spielfigur beginnt mit einem Anprallen an die oberste Saite von unten her,



wonach die Hand rasch gedreht wird, damit die Plektren sozusagen auf dem Rücken über das *koto* hinweg »schlittern« können:



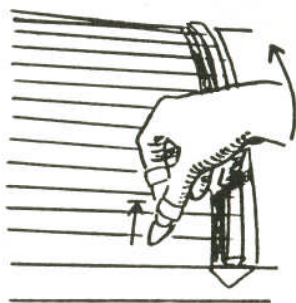
In der Übertragung wird dieser Teil des *uraren* bis hierher als  wiedergegeben.
Den Abschluß eines *uraren* bildet in der Regel das rasche Anschlagen zweier Saiten nacheinander in der Reihenfolge von der höher zur tiefer nummerierten:



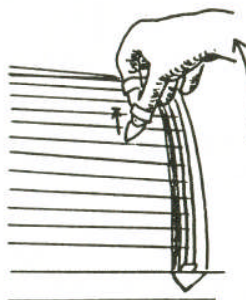
In der Abbildung ist der Spieler im Begriff, das *uraren* auf den Saiten 11 und 10 zu beenden, was (falls Saiten 11 und 10 *f'* beziehungsweise *e''* gestimmt sind) für die ganze Spielfigur folgende Übertragung ergäbe:



11. *nagashizume* (wörtlich »treibende/fließende Fingerplektren«): Aus einer einzigen Bewegung des Handgelenks heraus werden mit dem Daumen zuerst die beiden obersten und dann zwei nebeneinanderliegende weitere Saiten von der höher nummerierten her angeschlagen:



Anfang



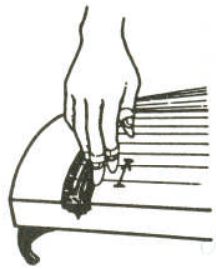
Ende

In der Übertragung ist ein *nagashizume* als

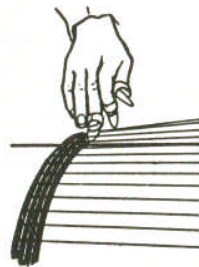


wiedergegeben.

12. *hikiren* (wörtlich etwa »ziehend verbinden/aneinanderreihen«) und *hikizute* (wörtlich »ziehen und wegwerfen/aufgeben«): Diese beiden Spielfiguren bilden sozusagen umgekehrte *nagashizume*. Bei *hikiren* schlägt der Mittelfinger aus einer einzigen Bewegung des Handgelenks heraus zuerst die Saiten 1 und 2 und dann 12, 13 an:



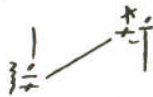
Anfang



Ende

hikizute unterscheidet sich von *hikiren* durch den Abschluß der Spielfigur, bei dem es der Zeigefinger ist, der zwei beliebige nebeneinanderliegende Saiten von der tiefer nummerierten her anschlägt.

In der Übertragung ist *hikiren* als

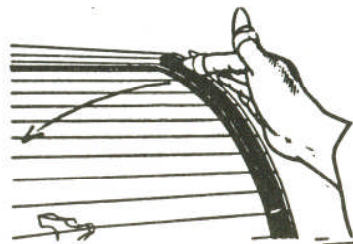


wiedergegeben,

hikizute als

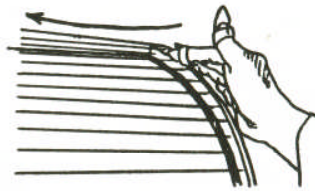


13. *waren* (wörtlich etwa »kreisförmig verbinden/aneinanderreihen«): Erzeugung eines Schrap- oder Kratzgeräusches durch leichtes »Hinwegfegen« mit den Kanten der Fingerplekten des Mittel- oder Mittel- und Zeigefingers über die *koto*-Saiten:



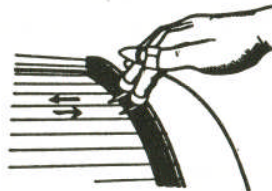
Die onomatopoetische Bezeichnung für *waren* lautet »shu«; in den Übertragungen ist deshalb ein *waren* direkt als SHU eingetragen, was eine unmittelbare Klangvorstellung ermöglicht.

14. *chirashizume* (wörtlich »zerstreut/aufgelöst + Fingerplektrum«): Im Effekt ähnlich wie *waren*, doch »fegt« die Kante des Plektrums des Mittelfingers nur gerade über eine bestimmte Saite hinweg; trotz des Schrapgeräusches besitzt *chirashizume* daher eine deutlich faßbare Tonhöhe:



In der Übertragung erscheint ein *chirashizume* als \downarrow
SHU

15. *surizume* (wörtlich »reibende Fingerplektren«): Ziemlich hartes Reiben oder Kratzen mit den Kanten der Plektren am Zeige- und Mittelfinger (in der Regel) den Saiten 6 beziehungsweise 5 entlang, zuerst nach links bis an die mittleren Stege, dann wieder nach rechts in die Ausgangsposition zurück:



Ausgangsposition

In den Übertragungen wird gerade die onomatopoetische Bezeichnung für *surizume* verwendet und die Spielfigur als ZÜ ← ZÜ → dargestellt.

16. *oshi-iro* (wörtlich »Druck-Farbe«): Herunterdrücken der Saite links vom beweglichen Steg zwecks Tonerhöhung:





In den Übertragungen erscheinen folgende Varianten von *oshi-iro*:

- Δ
 \downarrow = durch leichtes Drücken um einen Halbton erhöhte Note
 \blacktriangle
 \downarrow = durch starkes Drücken um einen Ganzton erhöhte Note
 Δ
 \downarrow = durch sehr starkes Drücken um anderthalb Töne erhöhte Note
 Δ
 \downarrow oder Δ = der obere Ton eines *awasezume* ist erhöht
 Δ
 \downarrow = der untere Ton eines *awasezume* ist erhöht
 Δ Δ
 \downarrow \downarrow = zwei Töne sind gleichzeitig erhöht durch Auflegen des Daumens beziehungsweise des 2. + 3. Fingers auf je verschiedene Saiten.

7. *oshitome* (wörtlich »drücken und halten«): Zuerst Anschlagen der nicht erhöhten Saite, dann nachträgliche Erhöhung des noch klingenden Tons durch *oshiro-iro*.
In den Übertragungen ist ein *oshitome* dargestellt als




In den Nakanoshima-Tabulaturen wird unterschieden zwischen sofortiger Erhöhung

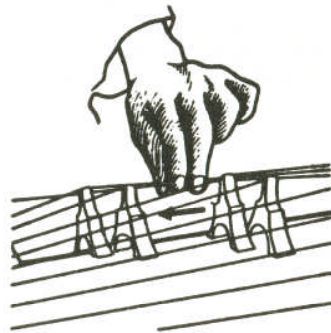
des Klangs () und Erhöhung erst nach einer gewissen Zeitspanne, meistens auf den folgenden Schlag ().

8. *oshihanashi* (wörtlich »drücken und loslassen«): Umkehrung des *oshitome*; beim Anschlag ist die Saite bereits erhöht, doch wird der Druck entfernt, so daß der noch klingende Ton absteigt auf die Höhe, in der die Saite gestimmt ist.

In den Übertragungen ist *oshihanashi* dargestellt als



9. *hiki-iro* (wörtlich »Zug-Farbe«): Nach dem Anschlag ergreift die linke Hand die Saite unmittelbar links vom beweglichen Steg und zerrt sie nach rechts. Dadurch erniedrigt sich der noch klingende Ton, was in den Übertragungen als  dargestellt ist.



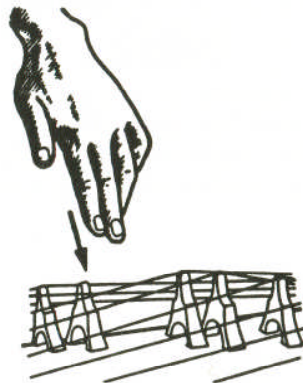
20. *oshihibiki* (wörtlich »drücken und klingen [lassen]«): Ähnlich wie *oshitome* (1.2.2./17.), doch wird der Druck auf die Saite so schnell wieder entfernt, daß die Rückkehr der Höhe des noch klingenden Tons in die Ausgangslage deutlich vernehmbar ist. In der Übertragung dargestellt als



beziehungsweise



21. *tsuki-iro* (wörtlich »Stech-/Stoß-Farbe«): Der bereits klingenden Saite wird an derselben Stelle, an der beim *oshi-iro* Druck ausgeübt wird, von oben her ein kurzer, kräftiger Stoß versetzt:

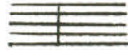


In der Übertragung ist ein *tsuki-iro* dargestellt als



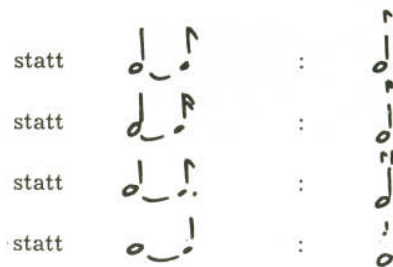
1.3. Zum Vokalpart

1. Die Stimme singt generell 1 Oktave tiefer als angegeben. (Im Folgenden wird auf diese Tatsache nicht mehr hingewiesen und beispielsweise ein e'' auf dem *koto* und ein e' des Gesangs als unisono bezeichnet, was vermutlich auch der Empfindung des *koto*-Musikers entspricht.)
2. Im Text eingeklammerte Vokale, z.B. KI MI (I), sind nicht eigenständige Silben, sondern zeigen an, daß nach einer Zäsur die vorangehende Silbe (im genannten Beispiele das MI) wieder aufgenommen wird.
3. Grundsätzlich steht in der Übertragung für einen Ton im Vokalpart ein und nie mehr als ein Notenkopf. Jede Note gilt bis zur nächstfolgenden Note, bis zu einem durch



gekennzeichneten Phrasenschluß oder (in den auf Itō/Takao-Tabulaturen beruhenden Übertragungen) bis zu einer durch ' markierten Zäsur.

Um in der Übertragung gebundene Noten zu vermeiden, erscheinen (außer bei Phrasenschlüssen) zur Verdeutlichung der Länge eines Tons Zusatzzeichen nach folgendem Prinzip:



Bei Raumknappheit können solche Zusatzzeichen auch etwas neben der zugehörigen Note stehen.

4. Ein Glissando wird in der Regel durch einen Pfeil angedeutet. Glissandi über mehrere in der Tabulatur ausdrücklich verzeichnete Einzeltöne hinweg werden






dargestellt.

5. In genauer Entsprechung zur Darstellungsweise in der Tabulatur werden in den Übertragungen einzelne Stellen als



oder ähnlich wiedergegeben. Dies bedeutet, daß von einem bestimmten Ausgangston aus die Stimme eine etwa der punktierten Linie entsprechende Bewegung ausführt, ohne daß die Tonhöhen jedoch festlegbar wären; es handelt sich dabei eigentlich um emphatisches Sprechen und nicht um Gesang.

Die Vierecke stellen rhythmische Impulse dar (im Prinzip Viertelnoten);  entspricht einer Achtelnote,  einer Sechzehntelnote.

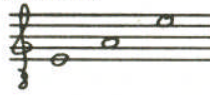
6. Mit einem Punkt () bezeichnet werden diejenigen Noten des Vokalparts, die über den auf dem *koto* produzierbaren höchsten Ton hinausgehen.

1.4. Zum *shamisen*-Part

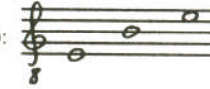
1.4.1. Stimmung des Instruments

Die 3 hauptsächlich *shamisen*-Stimmungen sind:

hon-chōshi (wörtlich »Grundstimmung«):



ni-agari (wörtlich »zwei[te Saite] erhöht«):

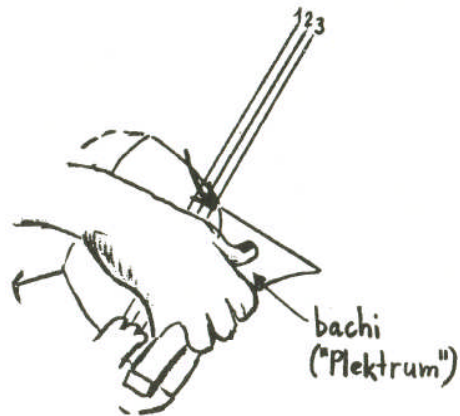


san-sagari (wörtlich »drei [= dritte Saite] erniedrigt«):

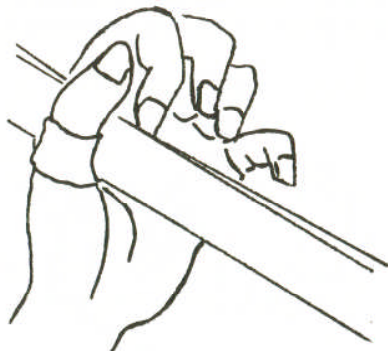


1.4.2. Einzelne Spieltechniken

1. Grund-Spielweise:



Normale Fingerposition beim Greifen einer Saite:



Das Greifen der Saite ist auch mit dem Mittel- oder Ringfinger möglich, doch ist in der Übertragung kein Fingersatz vermerkt.

Auf der ersten, tiefsten und zugleich dicksten Saite gespielte Note: ▮

Auf der mittleren Saite gespielte Note: ♪

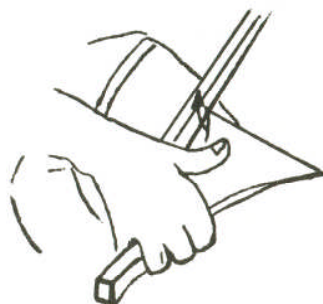
Auf der dritten, höchsten und zugleich dünnsten Saite gespielte Note: ♫

2. Zwei gleichzeitig erklingende Noten gleicher Tonhöhe sind umringt, beispielsweise:

Ⓢ = derselbe Ton auf den Saiten 1 und 2 zugleich

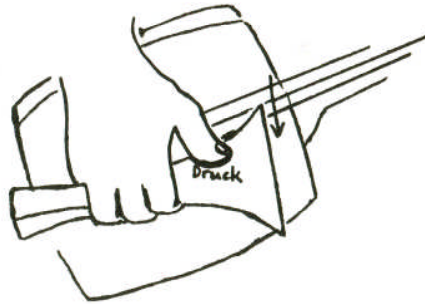
Ⓢ = derselbe Ton auf den Saiten 2 und 3, je durch eine verschiedene Technik zum Klingen gebracht

3. *sukui* (wörtlich »schöpfen«): Anzupfen der Saite von unten her:



In der Übertragung als $\overset{\vee}{\jmath}$ oder $\overset{\vee}{\lrcorner}$ dargestellt.

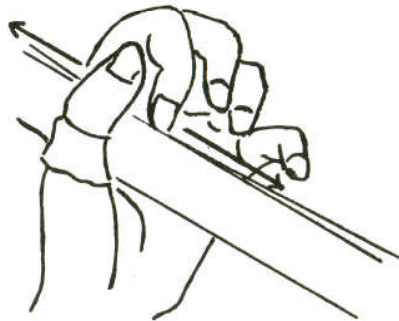
4. *oshibachi* (wörtlich »angedrücktes *bachi*«): Zwei oder drei Saiten werden nicht durch Einzelanschläge zum Klingen gebracht, sondern indem das *bachi* sie fest an die Membran gedrückt hält und dann im Verlauf einer Abwärtsbewegung an ihnen abschnellt:



In der Übertragung durch drücken gekennzeichnet (z.B.



5. Erhöhung oder Vertiefung eines bereits angeschlagenen Tons durch Rutschen mit dem greifenden Finger:



Erhöhung um Halb- beziehungsweise Ganzton ist als  /  dargestellt.

Vertiefung um Halb- beziehungsweise Ganzton ist als  /  dargestellt.

6. Erhöhung oder Vertiefung eines bereits angeschlagenen Tons mit anschließender Rückkehr in die Ausgangslage wird dargestellt als



7. Die Bezeichnung *yuri* (wörtlich »beben«) bedeutet, daß einander ausgeführt wird. Auch *yuri-iro* genannt.

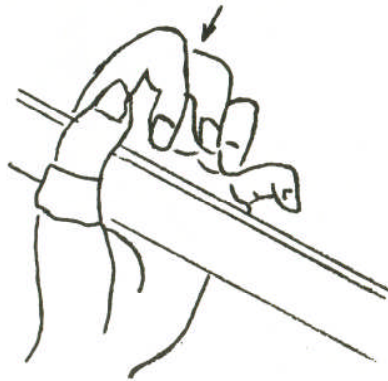



8. Glissando ist durch  gekennzeichnet.

9. *keshi* (wörtlich »löschen«): Unmittelbar nach dem Anschlag werden die Finger der linken Hand auf die Saiten gelegt, wodurch der Ton »gelöscht« wird. In der Übertragung dargestellt als

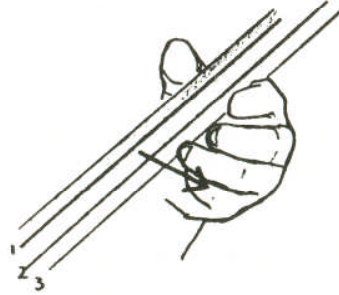




10. *uchi* (wörtlich »schlagen«): Der Ton entsteht durch leichtes Anschlagen der Saite mit einem Finger der linken Hand:



In der Übertragung als  dargestellt.

11. *hajiki* (wörtlich »schnippen/wegschnellen«): Kurzes Anzupfen der Saite mit einem Finger der linken Hand; bei offener Saite wird der Zeige- oder Mittelfinger verwendet, bei gegriffener Saite wird die Tonhöhe durch den Zeigefinger bestimmt, während das Anzupfen (meistens) mittels des Ringfingers geschieht:



In der Übertragung als  oder  dargestellt.

12. *ura-hajiki* (wörtlich etwa »von der Rückseite her schnippen/wegschnellen«): Zuerst Anlegen der gerundeten Finger der linken Hand an den *shamisen*-Hals wie in folgender Abbildung:



Sodann wird bei plötzlichem Hochspickenlassen der Finger in der Reihenfolge 5 – 4 – 3 – 2 oder 4 – 3 (– 2) die dritte Saite leicht berührt und in Schwingung versetzt:




In der Übertragung ist ein *ura-hajiki*-Ton als  oder  dargestellt.

13. *kokibachi* (wörtlich vermutlich »fein zerschneiden/zerhacken + *bachi*«): Gleichzeitig mit dem Anschlag des *bachi* bewegt sich der Zeigefinger der linken Hand leicht auf der gerade in Schwingung kommenden Saite gegen den *shamisen*-Körper zu wie in folgender Abbildung:



Anschließend an das so entstehende und durch ein schwaches Kratzgeräusch charakterisierte Glissando folgt ein deutlich angeschlagener Abschlußton. Die ganze *kokibachi*-Spielfigur wird in einem Schwung und mit großer Geschwindigkeit ausgeführt.

In der Übertragung wird *kokibachi* als  dargestellt.

Beispiel: *kokibachi* mit deutlich angeschlagenem Abschlußton auf e:

