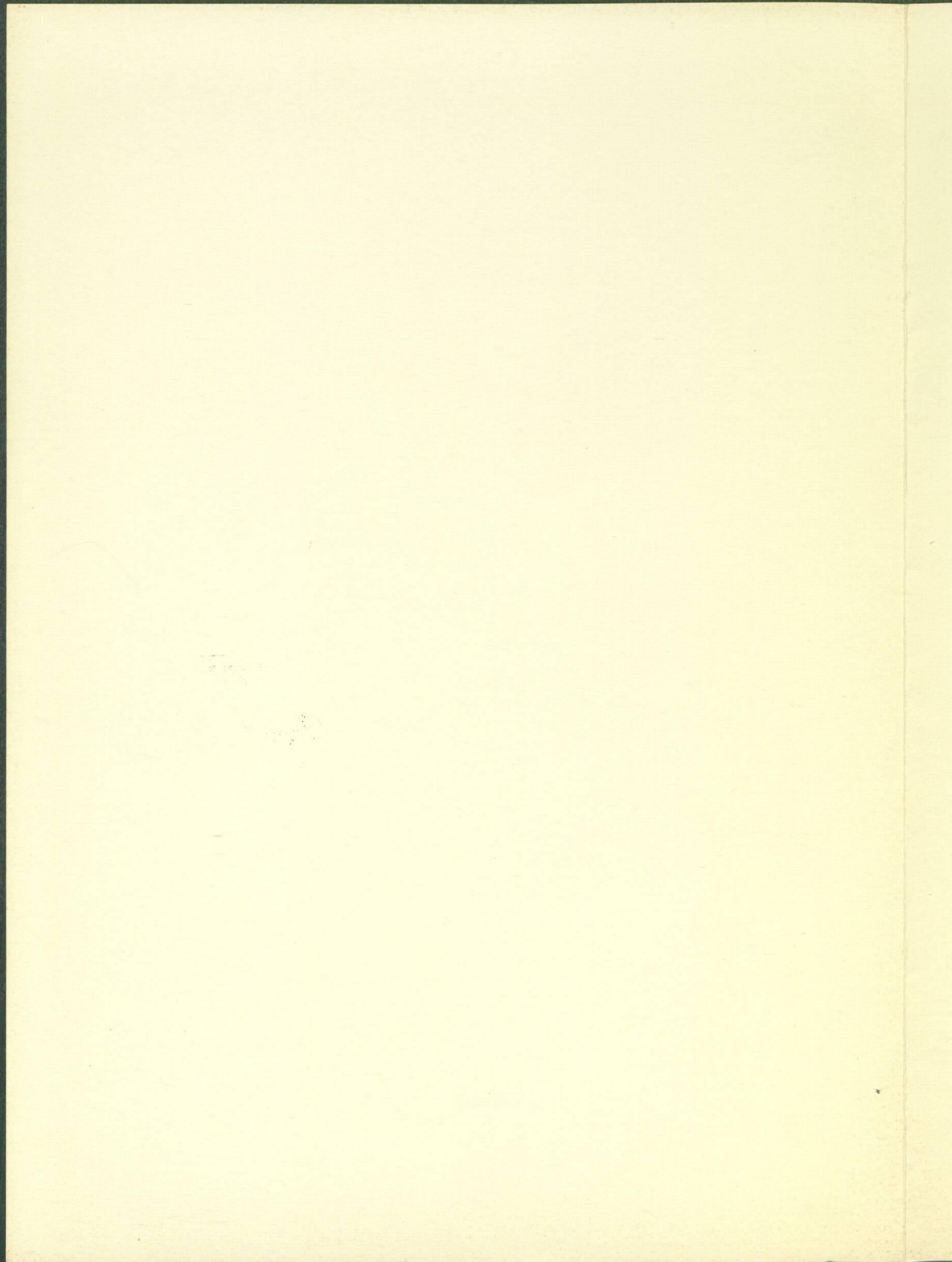






# Stadtarchiv Mannheim

## Nachlaß

Hans Schüler

Zugang: 38/1969

186

1 - 7



An alle meine Mitarbeiter bei der Einstudierung der "Kluge" von Orff

Es ist sonst nicht meine Art als Regisseur, meine Mitarbeiter mit "Exposés" zu langweilen. Ich ziehe die praktische Zusammenarbeit vor. Die Kluge ist aber ein Werk, das so abseits der üblichen Operntradition liegt, daß ich es ausnahmsweise für notwendig halte, schon einen Monat vor der ersten Bühnenprobe Ihnen vorzutragen, wie es sich mir darstellt und welchen Stil die Aufführung bekommen soll. Sie können sich dann bei dem Studium Ihrer Partien sowie den technischen, kostümlichen und tänzerischen Vorarbeiten schon ein wenig auf die neuartige Aufgabe innerlich einstellen. Vergewissern wir uns zunächst einmal den Gang der Handlung.

Der Bauer hat beim Pflügen einen goldenen Mörser gefunden. Er will ihn an den König abliefern, da diesem der Acker gehört. Seine kluge Tochter warnt davor, da der Stößel fehlt. Der biedere Bauer läßt sich aber nicht beirren. Der König wirft ihn in den Kerker, weil er glaubt, er habe den Stößel für sich behalten. Der Bauer jammert - und damit beginnt das Stück -, seiner Tochter nicht geglaubt zu haben. Der König hört es und befiehlt dem Bauern, das Mädchen zu holen. Der König fragt die "Kluge" aber nicht nach dem Stößel, den sie später, wie er zynisch meint, schon gemeinsam finden werden. Er gibt ihr drei Rätsel auf, durch deren Lösung sie sich, wenn sie wirklich so klug sei, freiraten könne. Zur Verblüffung des Königs löst sie alle drei. Bezaubert durch ihren Geist verbunden mit fast kindlich weiblichem Reiz macht er sie kurzerhand zu seiner Frau. Alle Gefangenen, also auch den Vater der Klugen, läßt er zur Feier des Tages frei.

Die Eselin des rechtschaffenen Eselmanns hat nachts in einer Schenke ein Füllen geworfen. Der durchtriebene Mauleselmann aber nimmt das Füllen für sich in Anspruch, da es am Morgen näher beim Maulesel als bei der Eselin gelegen haben soll. Als sich der Eselmann dagegen wehrt, ruft der Mauleselmann scheinheilig den Urteilsspruch des Königs an. Er bedient sich dabei der Hilfe dreier Strolche, die wie eine Art Chorus durch das ganze Stück geistern. Der König fühlt sich in den Freuden der Liebe zunächst nur unliebsam gestört, widmet dann aber doch dem Räpelspiel der Strolche, die die Szene im Stall mit einer für den Mauleselmann günstigen Tendenz darstellen, einige Aufmerksamkeit, verliert infolgedessen das Zabelspiel, bei dem er sich gerade mit der Klugen befindet. Ärgerlich fällt er sein Urteil nach dem äußeren Schein zugunsten des Mauleselmannes, ohne sich um die Binsenwahrheit des Eselmannes zu kümmern, daß ein Maulesel nach den Gesetzen der Natur nicht gebären kann. Bedrückt über die fahrlässige Handhabung des Rechts durch den König bleibt der Eselmann allein. Wie eine Vision erscheint die Kluge und verheißt ihm Hilfe.

Die drei Strolche wollen das Geld, das sie vom Maul-



eselmann für ihre Mitwirkung bekommen haben, vertrinken. Durch Schleichhandel erwerben sie vom Kerkermeister, der zugleich Kellermeister ist, aus des Königs Vorräten einen guten Tropfen, der ihnen bald in die Krone fährt. Da sehen sie - ist es ein Gaukelspiel des Weines, ist es Wirklichkeit? - den Eselmann sich auf dem Trockenen als Fischer betätigen. Auch der König, der sich gerade zur Jagd begeben will, sieht es. Vom König befragt, erklärt der Eselmann mit verhaltenem revolutionärem Unterton:

"Maulesel kriegen jetzt die Jungen  
und ist mal solch ein Wurf gelungen,  
was sollt' ich auf dem Land nicht fischen?  
Ist's auch kein Fisch,  
so werd' ich schon ein ander Vieh erwischen."

Der König läßt ihn in den Kerker werfen. Er hat sofort erkannt, daß dem Eselmann nur die Kluge diese hintergründigen Worte eingegeben haben kann. Seine Liebe zu ihr läßt sofort Eifersucht aufflammen. Er verdächtigt sie nicht nur der Konspiration, sondern auch eines innigeren persönlichen Bivernehmens mit dem Eselmann. In seiner unbeherrschten Wut weist er ihr die Tür. Er tut sich dabei selber schrecklich leid und gestattet ihr in etwas selbstgefälligem Edelmut, in einer Truhe, auf die sie sich bei seinem Ausbruch vor Schreck gesetzt hat, das Liebste mitzunehmen, was sie besitzt. Unbeirrt bedient ihn die Kluge zum letzten Mal beim Essen. Gekränkt läßt es sich der König gefallen. Heimlich mischt sie ihm einen Schlaftrunk und singt ihn liebevoll in den Schlummer. Der Kerkermeister läßt den erstaunten Eselmann frei, spricht ihm sein Füllen zu und händigt ihm einen Sack Gold aus, angeblich auf Befehl des Königs. Diesen hat die Kluge, während er schlief, in die Truhe gepackt und als das Liebste, was sie besitzt, mit sich genommen, in ihr eigenes lichtiges Reich der Liebe und Treue.

"Am End' hat sie den Stöbel doch gefunden."

Das Werk ist ein kleines Mysterium. Der König vertritt eine alternde Herrscherschicht, die durch Generationen gewohnt, zu herrschen, verlernt hat, sich selbst zu beherrschen. Das Recht des Bauern bricht er durch Willkür, das des Eselmannes durch Fahrlässigkeit, die Kluge verstößt er aus Eifersucht. Im Grunde hat er sich aber den Instinkt für das Echte und Gute bewahrt, was seine Liebe zur Klugen beweist. Wie der König ist auch die Kluge ein Ergebnis von Generationen, ein Bauernkind, das in Verbundenheit mit Natur und Menschen in allen Lebenslagen Gleichmut, Besonnenheit und Heiterkeit zu wahren gelernt hat. Unter dem sprunghaft-impulsiven Herrscher leiden die Gerechten, kommen die Ungerechten zu Ehren, wird das Volk zu Strolchen.



- 3 -

Es ist halt bloß ein Unterschied,  
 Wie etwas und nicht was geschieht.  
 Das wahre Recht gar nimmer da erblüht,  
 Wo man ihm auf die Finger sieht.  
 Des Horzens Einfalt laß drum walten,  
 Daß unsere Segel sich entfalten:  
 Wer klug ist, wählt Betrug und List,  
 Weil anders nichts zu holen ist.

Durch ein schlichtes Mädchen aus dem Volk wird  
 das königliche Blut verjüngt, die Gebrechen des Staates  
 werden geheilt. Der Frieden zieht im Reich des Königs  
 wieder ein.

Der Text des Werkes ist betont einfach, erfüllt  
 von einem skeptischen Humor, der in seiner Hintergründig-  
 keit manchmal an Wilhelm Busch erinnert. Auch die Musik  
 ist fast einfältig. Sie ist Gefühlsüberschwang und tech-  
 nischer Kunstfertigkeit betont abgewandt. Aber die Be-  
 schränktheit der Ausdrucksmittel und die Einfachheit der  
 Form sind der Innigkeit und dem Humor des dramatischen  
 Vorwurfs angemessen. Diese Schlichtheit ist allerdings  
 keine naive Primitivität. Sie hat nicht die unbewußte Gra-  
 zie etwa der Musik Haydns. Aber sie hat, wie es in Kleists  
 "Marionettentheater" heißt, "vom Baum der Erkenntnis geges-  
 sen, um in den Stand der Unschuld zurückzufallen. . . .  
 Wir sehen, daß in dem Maße, als in der organischen Welt  
 die Reflexion dunkler und schwächer wird, die Grazie dar-  
 in, immer strahlender und herrschender hervortritt. - Doch  
 so, wie sich der Durchschnitt zweier Linien, auf der einen  
 Seite des Punktes, nach dem Durchgang durch das Unendliche,  
 plötzlich wieder auf der anderen Seite einfindet, oder das  
 Bild des Hohlspiegels, nachdem es sich in das Unendliche  
 entfernt hat, plötzlich wieder dicht vor uns tritt: so  
 findet sich auch, wenn die Erkenntnis gleichsam durch ein  
 Unendliches gegangen ist, die Grazie wieder ein." Freilich  
 befinden wir uns nun auf einer anderen Ebene als derjeni-  
 gen der Schlichtheit Haydns oder der Unbekümmertheit eines  
 Fastnachtsspiels von Hans Sachs. Wir können und wollen  
 nicht verleugnen, daß wir uns auf dem Umwege über eine  
 unendlich reiche und weitverästelte Kulturentwicklung  
 wieder zur Einfachheit zurückgefunden, vielleicht in sie  
 gerettet haben. Wir haben uns abgekehrt von der Romantik,  
 nicht von jener echten Romantik, die stets durch ein Körn-  
 chen Ironie gezügelt war, doch von jenem pseudoromanti-  
 schen Rausch, der absterbenden Generationen von Theater-  
 und Konzertbesuchern noch heute das Herz unter der Smoking-  
 brust zucken läßt. Was unsere Zeit zu sagen hat, sagt sie  
 knapp und präzise, der Gefühlsausdruck ist da, aber er  
 ist gleichsam eingefroren, daß er nicht hinschmelzend un-  
 sere Seelen mit sich fortreißen und auflösen kann. Wir  
 wollen nicht vor dem Kunstwerk zerfließen, sondern uns ge-  
 wissermaßen wie in jenem Kleistschen Hohlspiegel konzen-  
 triert und objektiviert selbst erkennen. Wir wollen nicht  
 die Illusion der Wirklichkeit, sondern das Sinnbild der  
 Wahrheit in der Kunst. Wir bleiben uns jeden Augenblick



des spiegelnden Spieles bewußt und verlieren uns auch bei einer märchenhaften Handlung nicht in den Traum, sondern suchen in ihr das Symbol unseres Seins, unserer Gegenwart. Gegenwartsnah ist daher Orffs Musik mit ihren hämmernden Ostinatis, ihren einprägsamen Formulierungen in fast propagandistisch endlos wiederholten kurzen Motiven, ihren stampfenden zusammenraffenden Rhythmen und ihren klaren objektivierten Gefühlsausdruck. Der Geist der Gegenwart spiegelt sich in dieser Musik, der das Verzweigte zu sammeln, das Verschwimmende zu klären, das Ekstatische zu disziplinieren sucht. Auch dieser scheinbaren Kargheit wohnt eine Mystik inne, vielleicht erwächst aus ihr der Mythos unserer Zeit. Das kleine Welttheater der "Klugen" von Orff sucht den Weg dahin.

Der gegenwartsnahen Symbolkraft des Werkes, ihrem bewußten Spielcharakter hat der Stil der Aufführung zu entsprechen. Jeder Kulissenzauber wäre verfehlt. Kein Bühnenbild wird benötigt, sondern das Sinnbild eines klar aufgeteilten Spielraumes. Drei Bereiche der Handlung überlagern und überschneiden sich vielfach: das des Volkes (im Grundriß V), das des Königs (K) mit Saal (K 1), Kerkar (K 2) und Weinkeller (K 3) sowie das von "Wolkenkuckucksheim" (W), das lichte Reich derer, die reinen Herzens sind, aus dem auch die "Klugen" zum König herabsteigt, in das sie ihn am Schluß hinaufführt. Die drei Reiche verbindet die aus dem "Orkus" der Unterbühne aufsteigende Treppe (T) "vom Himmel durch die Welt zur Hölle". Außer diesen drei symbolhaften Räumen gibt es nur das notwendigste aber typische Spielgerät an Möbeln und Requisiten. Anstelle malerischer Prospekte und Farben tritt als stimmunggebendes optisches Äquivalent zur Musik das Licht; denn wir wollen ja nicht ein Stück Natur vortäuschen, sondern uns ehrlich zum beleuchteten Spielraum bekennen. Wie wir den Stützen der verschiedenen Spielebenen kein dekoratives Feigenblatt vorhängen, scheuen wir uns nicht, gelegentlich auch Scheinwerfer, wenn es zweckmäßig ist, dem Publikum sichtbar anzuordnen. Die Podeste dürfen keine "Theaterzargen" sein, sondern müssen aus über Böcke gelegten ungestrichenen Brettern bestehen. Überhaupt ist nicht nur jede Malerei, sondern auch jeder Anstrich von Übel. Das Spielgerüst steht naturfarben vor naturfarbenen Vorhängen. Die Farbe bleibt dem Kostüm vorbehalten. Dieses ist gegenwartsnah und märchenhaft zugleich. Der König ist ein Dandy in Hermelin, jene gespenstische Mischung von Snobismus und Tradition, die wir bei Staatsakten in England noch heute finden. Die Kluge ganz schlicht, Kind, Weib und Heilige. Ihr Vater, ~~ist~~ der Bauer, ist der rechtschaffene Mann aus dem Volke, jener etwas dumpfe, aber zukunftssehendere Typ der "Vorfahren" der meisten genialen Menschen. Auch alle übrigen Personen sind im Kostüm mehr Typen als Charaktere. Der Eselmann, auch zum Bereich von Wolkenkuckucksheim gehörend, ist die unschul-



- 5 -

dige Einfalt selbst. Aus seiner großen Klage schreit das ganze Elend des von einem undisziplinierten Herrscher unterdrückten Volkes auf. Der Lauleselmann ist der Schiebertyp, der sich in einem solchen Staat besonders breitmachen kann. Die Strolche sind die Untertanen, die aus ihrer schwachen Moralität heraus zu Strolchen werden mußten, Opfer eines Systems, in dem "anders nichts zu holen" ist, als daß man sich wandlungsfähig jeder Konjunktur anpaßt und daraus seine kleinen Vorteile zieht. Der Korkermeister ist der Typ des sturen Beamten, wie er nicht sein soll, der vom System lebt in jeder Beziehung, legal in seiner Eigenschaft als Korker-, illegal in der als Kellermeister. Alle diese Typen müssen schon durch Maske und Kostüm eindeutig gekennzeichnet sein, keine snobistischen Karrikaturen, nicht Simplicissimus oder gar George Groß, sondern eher modernisierter Wilhelm Busch, allenfalls Daumier. Der König trägt elegante Reitstiefel, eine weiße Reithose, Weste und darüber einen Purpurmantel mit Hermelin besetzt. Neben ihm liegen Krone, Szepter und Reichsapfel. Später in der 8. Szene trägt er den roten Frack des Parforcejägers mit einer Krone um die Jockeymütze. Die Maske ist die eines ein wenig degenerierten, von Leidenschaften gepeitschten aber nicht unsympathischen Mannes mit leicht angegrauten Schläfen. Die Kluge trägt ein Dunkles, schlichtes Vollkleid. Sie muß urgesund und zugleich transzendental wirken. In der Zabelspielszene trägt sie darüber einen kostbaren blauen Mantel und ein Krönchen im Haar. In der 6. Szene erscheint sie mit demselben blauen Mantel, doch ohne Krönchen. In der 9. Szene trägt sie über ihrem Bauernkleid eine helle frisch gebügelte Hausschürze. In der 10. und 12. Szene ist ihre ganze Gestalt in einen schwarzen Schleier eingehüllt, den sie am Schluß abwirft, sodaß sie wieder wie zu Anfang aussieht. Der Bauer trägt eine schwarzgraue lange Hose, offenes Hemd und eine Filzkappe in der Form eines Mörsers (zum Spiel: "So lag er da!"). Der Esolmann ist ein bäuerliches Männchen, dem das strohblonde Haar in die Stirn hängt. Graue Hose, graue Filzstiefel, graues Hemd mit Stehbund, das über die Hose hängt. Dazu eine graue Kappe, deren Ohrenklappen zum Rüpelspiel wie Esolshoren hochgeklappt werden. Der Lauleselmann ist ein brutaler, unternehmungslustiger, fast ein wenig jüdischer Pferdehändler-typ. Große Stiefel, Reithosen, Melone in den Nacken geschoben, im Sportpelz oder Lederjacke. Er trägt zwei altmodische, etwas abgeschabte Lederkoffer mit den Requisiten für das Rüpelspiel. Er ist etwa 40 Jahre alt. Die drei Strolche tragen schwarze, oben sehr eng, nach unten übertrieben weite Hosen mit bunten Flecken, Leder-gürtel, weiße Stehkragen, die in den meisten Szenen durch ein farbiges Halstuch verdeckt sind. Der 1. Strolch hat blondes pomadisiertes anliegendes Haar mit Mittelscheitel und einem schwarzgelb quergestreiften Sweater. Er ist klein und dick. Der 2. Strolch hat krauses schwar-



zes Haar und einen schwarzgrün diagonal gewürfelten Sweater. Der lange und dünne 3. Strolch trägt einen grauen, hochgekämmten Bürstenkopf und einen schwarz-rot längsgestreiften Sweater. In der 4. Szene ziehen die 3 Strolche für den Gang zum König über das beschriebene Kostüm einen altmodischen schwarzen Frack, schwarzen Zylinder, schwarzen Regenschirm, Röllchen und weiße Handschuhe. In diesem Kostüm tragen sie in der 5. Szene das Recht zu Grabe. Für das Rüpelspiel bekommen sie dazu einige Requisiten als kennzeichnende Attribute. In der 7. Szene tragen sie graue Havelocks über ihren Sweatern und schwarze Halbmasken vor dem Gesicht. Später gehen sie dann wieder wie zu Anfang. Der Korkkormeister trägt eine hochgeschlossene dunkelgrüne Litowka ohne Knöpfe, die grauen langen Hosen in "Knobelbechern", Schnauzbart unter der Dienstmütze. Das Kostüm für das Ballett geht aus dem unter folgenden grundsätzlichen Gedanken zur Aufgabe des Balletts in diesem Stück hervor. Wo das milieugebende Bühnenbild fehlt, müssen die Gestalten um so klarer die tiefere Bedeutung dieses kleinen Mysteriums oder Lehrstückes, wie wir es nun nennen wollen, zum Ausdruck bringen. Dem Lehrstück entspricht auch die den Ausager vertretende "Programmwand", auf der durch Projektionen oder abrollende Zeichnungen für den Zuschauer Erläuterungen zu der sich entwickelnden Handlung gegeben werden sollen.

"Zum Schluß noch ein Wort zur "Postmusik" der 3. Szene bei des Königs erster Begegnung mit der Klugen. Die Musik selbst wird nicht von einer "Bande" auf der Bühne, sondern vom Orchester im Orchesterraum ausgeführt. Ich weiche hier bewusst von der Regieanweisung des Autors ab, der die Musik von Statisten in narrenhaften Kostümen mit phantastischen Instrumenten auf der Bühne markiert haben will. Das scheint mir eine künstlerisch nicht einwandfrei lösbare Forderung zu sein. Hier liegt vielmehr eine lohnende Aufgabe für unser Ballett. Wie unser ganzer Darstellungsstil nicht naturalistisch sondern bewußtes Spiel ist, so sollen wir auch hier keine Täuschung. Deshalb verzichten wir auf alle Instrumente, lassen das Ballett in Kostümen etwa wie die musikalischen Clowns im Zirkus auftreten. Jeder von ihnen ist das Symbol eines der Instrumente, die laut Partitur die Postmusik ausführen. Durch den Tanz, doch ohne das Requisit eines kaschierbaren Instrumentes, werden die Tänzenden selbst zum Symbol der Instrumente. Sie nehmen an der dramatischen Handlung keinen Anteil, erscheinen mit Beginn der Postmusik, erstarren jedesmal, wenn sie verstummt, und verschwinden, wenn sie zu Ende ~~sind~~ ist. Sie haben keine dramatische Funktion, sondern sind nur szenisches Äquivalent dieser Musik selbst.

Natürlich sind alle diese Ideen nur als Re-



- 7 -

gieentwurf zu werten, als allgemeine Richtlinien für den Gesamtstil, innerhalb dessen jedem meiner Mitarbeiter wie stets, so auch hier, Gelegenheit zur Entfaltung der eigenen Persönlichkeit gegeben wird. Auch Abänderungs- und Ergänzungsvorschläge sind mir höchst willkommen, und es wird sorgfältig gemeinsam erwogen werden, ob sie dem großen Ganzen einzufügen sind. Notwendig waren diese Ausführungen, daß Sie sich schon im ersten vorbereitenden Stadium ihrer Arbeit deren ungewohnter Art und Schwierigkeit bewußt werden. Ich bitte alle Sänger, mit fertig auswendig beherrschten Partien schon auf die erste Bühnenprobe zu kommen, und alle Techniker, problematische Fragen nicht erst auf der Hauptprobe auszuprobieren. Auch die Kostüme für die Strolche werden mindestens 14 Tage vor der Hauptprobe benötigt. Vier Wochen Bühnenproben mit Klavier, mit Orchester, Dekorations-, Haupt- und Generalprobe sind für diese ungewohnte Arbeit eine kurze Zeit. Ich bitte, diese Schwierigkeit nicht zu verkennen und sich schon jetzt aufs innigste mit Ihren Aufgaben vertraut zu machen!

Lzg., 17.4.44

(gez.) Dr. Schüler



