

Michael Assies

Rheingold

Nach Motiven des Librettos zur Oper DAS RHEINGOLD

Bestimmungen über das Aufführungsrecht

Dieses Stück ist vollumfänglich urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung sowie die teilweise oder vollständige Verwendung in elektronischen Medien sind vorbehalten.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen oder Weitergeben des Textes, auch auszugsweise, muss als Verstoß gegen geltendes Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt.

Sämtliche Rechte liegen beim Deutschen Theaterverlag Weinheim, <http://www.dtver.de>. Bitte kontaktieren Sie uns.

Kurzinfo:

Statt aufwändiger Bühnenbilder schnelle Übergänge, statt Gesang atmosphärische Hintergrundmusik in dieser mit viel Zauberei aufgeladenen Geschichte, deren Mythos immer wieder aktuelle Bezüge offenbart.

Die drei Rheintöchter langweilen sich sehr beim Bewachen des Schatzes und so beginnen sie mit Zwergenkönig Alberich ein grausam demütigendes Spiel. Im Leichtsinne verraten sie ihm dann aber das Geheimnis des Rheingoldes, dass, wer der Liebe entsagt, aus dem Gold einen Ring formen und damit unendliche Macht über die Welt erlangen könne. Derweil ist bei den Göttern auf der Baustelle zur Walhalla dicke Luft: Fricka nimmt Wotan übel, dass er ihre Schwester Freia an die Riesen verschachert hat, damit diese mit ihren gewaltigen Kräften beim Bau helfen. Das war sehr unklug und kurzfristig gedacht, denn nur Freia verfügt über die Äpfel, die den Göttern das ewige Leben geben. Lüge, Betrug und Machtgier führen dazu, dass die Gewalt uferlos wird - in der Oper Richard Wagners, nicht jedoch in diesem Stück, das sich die Freiheit nimmt, ein versöhnliches Ende herbeizuführen.

Spieltyp: Jugendstück mit Musik
Bühnenbild: Im/am Rhein, Bauplatz der Walhall, Höhle in Nibelheim, an der Loreley
Spieler: 15 Spieler/innen, (davon mind. 5m) + Nbr.
Spieldauer: Ca. 70 Minuten
Aufführungsrecht: 12 Bücher zzgl. Gebühr
Musikalisches Material: CD mit Soundtracks

PERSONEN

GÖTTER

WOTAN - Gott Vater

DONNER - Gott der Macht und des Zornes

FROH - Gott über die Sonne und den Regen

LOGE - Halbgott

GÖTTINNEN

FRICKA - Frau Wotans

FREIA - Schwester von Fricka, Hüterin des Gartens der Äpfel der ewigen Jugend

NIBELUNGEN

ALBERICH - König der Zwerge

MIME - Alberichs unterdrückter Bruder

NIBELUNGEN - unterdrücktes Volk, auch stumme Rollen

RIESEN

FASOLT

FAFNER

DIE RHEINTÖCHTER

WOGLINDE

WELLGUNDE

FLOSSHILDE - älteste Schwester

SIEGFRIED - Held

Vorwort

Nachstehende Erläuterungen wollen einige Informationen und Interpretationshilfen zu diesem Stück geben und damit die Erarbeitung durch eine Theatergruppe unterstützen.

Grundlage des vorliegenden Stücks ist das Libretto der Oper "Das Rheingold" von Richard Wagner. In der Tetralogie des "Ring der Nibelungen" wird das "Rheingold" als "Vorabend" bezeichnet und dient quasi zur Einführung in die gesamte Problematik des "Ring" und der meisten auftretenden Figuren.

Nun ist beim "Rheingold" auffällig, dass es im Vergleich zu den anderen Teilen erstaunlich kompakt und vergleichsweise kurz ist. Dennoch wartet es mit einer Vielzahl von Motiven und Problemfeldern auf, die aus verschiedenen Versionen der nordischen Mythologie und aus Märchen gespeist sind. Daraus ergibt sich eine inhaltsträchtige und spannungsgeladene Geschichte, die eigentlich am Ende fast auserzählt wäre, würde nicht zu Beginn der auf das "Rheingold" folgenden "Walküre" durch den neu hinzugekommenen Skandal des Inzestes der Zwillingenkinder Wotans, Siegmund und Sieglinde, und den aus dieser Verbindung hervorgegangenen Sohn Siegfried doch noch einmal über drei sehr lange Opern hinweg Fahrt aufgenommen werden. Dieser Fortgang ist aber im Zusammenhang dieser Bearbeitung nicht weiter von Interesse. Sie orientiert sich am Handlungsstrang des Wagnerschen Librettos, geht aber im Verlauf darüber hinaus, um zu einem schlüssigen und überraschenden Abschluss zu kommen. Es ist eine mit viel Zauber aufgeladene Geschichte, die trotz märchenhafter und mythologischer Zutaten in

ihrem Gehalt immer wieder aktuelle Bezüge offenbart, die auch für heutige Jugendliche von großem Interesse sind.

Einführung:

Wagner hat für seinen Stoff verschiedene Quellen genutzt, die er zum Teil abänderte und zu einem eigenen Kosmos zusammenfügte. Hierbei zeigt sich eine beinahe archetypische Struktur der handelnden Klassen und ihrer Auseinandersetzungen. Die Geschichte ist vergleichsweise einfach gebaut, wirft aber bei näherem Hinschauen durchaus komplexe Fragen auf.

Das Opening

Drei junge, übermütige Töchter plantschen im Rhein. Fabelwesen, Nixen vielleicht, denen der Vater die Aufgabe übertrug, einen Goldschatz zu bewachen. Dieses Motiv hat insofern einen historischen Kern, als bis ins 18. Jahrhundert hinein in der Nähe größerer Ansiedlungen am Rhein tatsächlich Gold geschürft wurde.

Die Aufgabe der Bewachung ist natürlich eher langweilig, so dass die Rheintöchter nach Ablenkung suchen. Flosshilde als älteste Schwester ist dabei eher die Vernünftige, Bedächtige, Wellgunde die unbedacht vor sich hin Plappernde und Woglinde die eher zurückhaltende, die man schon mal zur Wache des Schatzes verdonnern kann, während die Schwestern an der von Sonnenstrahlen erwärmten Rheinoberfläche herumtollen.

In einem unter dem Rhein liegenden Höhlensystem haust das Zwergen- bzw. Elfenvolk der Nibelungen, deren Herrscher Alberich ist. Alberich ist klein, ungelent, gekrümmt und auch hässlich, was er unter seinesgleichen aber nicht wahrnimmt. Dann und wann steigt er nun, was den anderen Nibelungen verboten ist, aus dem Höhlengrund zur Erdoberfläche empor, um zu sehen, wie die Welt dort oben beschaffen ist. Da entdeckt er eines Tages die schönen, begehrenswerten Wesen. Zu diesem Zeitpunkt ist ihm das Geheimnis des Hortes noch nicht bekannt. Ihn betört vielmehr die Schönheit der weiblichen Geschöpfe aus der "Oberschicht". Er entbrennt vor Verlangen und ist auf für ihn unerklärliche Weise höchst erregt. Die Rheintöchter sind sich ihrer Wirkung durchaus bewusst, haben sogar selbst mit Gott Wotan zumindest schon geflirtet. Für sie kommt Alberich aus der "Unterwelt" oder "Unterschicht", für die es oben keinen Platz gibt. Solche wie er sind *Persona non grata*, vor der auch schon der Vater warnte. Das hinterhältige Spiel mit ihm, das sie nun beginnen, resultiert aus pubertärem Übermut, aber auch aus der Sicht von oben auf "unwürdige Unterwesen", mit denen man gefahrlos Schabernack treiben kann: "Die Schönen und das Biest" treten zu einem Kampf mit ungleichen Mitteln an, der von vornherein kein Happy End offenhält. Alberich kann nach den erniedrigenden Erfahrungen folgerichtig auf die Liebe verzichten, denn wer wiederholt gedemütigt wurde, neigt zu Hinterlist und Tücke, um doch noch einen Sieg zu erringen, und sei es nur ein Pyrrhussieg. Die Revolte frisst ihre Kinder, Alberich wird zum Potentaten, der sein Volk nach der Rückkehr unterjocht und ausquetscht.

Die 2. Szene nun zeigt einen Bauplatz oder eine provisorische Unterkunft, den temporären Wohnsitz der Götter.

Betrachten wir die hierarchische Struktur des Stücks, so stehen die Götter deutlich über der Unterschicht der Nibelungen, aber auch über dem deutlich höheren Status der Rheintöchter. Sie leben in privilegierter Stellung mit einem eigenständigen Wertesystem. Wenn schon Götter, dann doch auch richtig. Andererseits haben sie als Lenker und Denker auch eine Vorbildfunktion, um das Erdengeschehen im Lot zu halten und prosperieren zu lassen. Dieser moralischen Verpflichtung werden sie aber nicht gerecht. Besonders Wotan entzieht sich dieser Verantwortung mit Bedacht oder aus Fahrlässigkeit immer wieder. So wurden in der Vorgeschichte des Stücks bereits Dispositionen getroffen, die das Göttergeschlecht massiv gefährden. Schauen wir uns aber zunächst die göttlichen Akteure an.

Die Götter

Wotan ist Gottvater und hauptsächlicher Lenker des göttlichen Geschehens. Allerdings ist er weitaus angreifbarer als beispielsweise Zeus. So musste Wotan, um in den Besitz von Weisheit und Macht zu gelangen, eines seiner Augen opfern. Aus der Weltesche hat er sich einen starken Ast gebrochen, aus dem er sich einen Speer zur Vergegenwärtigung seiner Macht fertigt.

Fricka ist die Gemahlin Wotans, Göttin und Hüterin von Ehe und Sitte. Doch so sehr sie sich auch müht, es gelingt ihr nicht, Wotans amouröse Interessen auf den heimischen Hafen zu begrenzen.

Zur Göttergemeinschaft gehören außerdem die Brüder Frickas, Donner und Froh und die Schwester Freia.

Donner (Thor), Gott des Blitzes und des Donners, löst Probleme gern dadurch, dass er kräftig zulangt und seinen Hammer schwingt, ohne sich vorher allzu viele Gedanken zu machen.

Froh dagegen versucht, mit allen in Einklang zu leben und Problemen möglichst aus dem Wege zu gehen.

Freia ist die jüngere Schwester Frickas, eher zurückhaltend, freundlich und hilfsbereit. Mit Bescheidenheit und Hingabe kommt sie ihrer Berufung nach, den Garten der "Äpfel der Jugend" zu pflegen. Nur sie ist in der Lage, jene Äpfel zu ernten, die ewige Jugend garantieren. Pflichtschuldig reicht sie den Göttern allmorgendlich die Äpfel und sichert ihnen damit Jugend und Unsterblichkeit.

Loge ist ein Halbgott, dem abgesehen von Wotan, keiner der übrigen Götter so recht über den Weg traut. Abgelehnt wird er, weil er einerseits nicht ganz über den göttlichen "Stallgeruch" verfügt, andererseits aber von Wotan geschätzt und auch häufig zu Rate gezogen wird, was den übrigen ein Dorn im Auge ist. Wotan schätzt ihn, weil er ihm bei allen seinen Ränkespielen zu Diensten ist, ein Windhund, der seinem Herrn mit geschickten Schachzügen den Rücken freihält. Dabei ist Loge kein bedingungsloser Lakai, schon gar kein Speichellecker, vielmehr ist er ambivalent, er vertritt eigene Interessen ebenso wie die anderer, sofern sie ihm zupass kommen.

Die Riesen

(Nach der Nibelungensage ist Fafner - Fafnir - der Lindwurm, der den Nibelungenhort bewacht. Die erstaunliche

Wandlung vom Riesen in einen Lindwurm wird in dieser Geschichte aber keine Rolle spielen)

Fafner ist der rationale der beiden Riesen. Er behält die eigenen Interessen immer im Auge und setzt diese notfalls auch gegen seinen Bruder durch.

Fasolt ist eher emotional und orientiert sich häufig an seinem Bruder. An Ruhe ist ihm mehr gelegen als an Konflikt.

Die Mutter Wotans (Odin) ist übrigens die Riesin Bestla. Es ist also durchaus möglich, dass beide Riesen entfernte Verwandte Wotans sind. Sie spielen aber im göttlichen Clan keine Rolle, erfahren dort auch keine Wertschätzung, sondern werden eher im Bedarfsfalle für handwerkliche Arbeiten herangezogen. Sie sind Männer fürs Grobe, aber eben doch nicht nur, denn immerhin haben sie Walhalla erbaut, ein architektonisches Meisterstück, das seinesgleichen sucht.

Walhalla ist den Riesen also vortrefflich gelungen und erfährt von allen Seiten Zustimmung und Lob. Warum nur braut sich mit der Fertigstellung so viel Ungemach zusammen?

Der Vertrag

Ein Vertrag ist eine schriftliche oder mündliche Vereinbarung, in der eine bestimmte Angelegenheit rechtsverbindlich zwischen zwei Parteien geregelt wird.

Wotan sehnsüchtigster Wunsch ist es, eine gewaltige, beeindruckende Burg zu besitzen und von dort die Geschicke der Welt zu lenken. Bauplaner und Erbauer sind rasch gefunden: Die Riesen Fafner und Fasolt. Diese verfügen über entsprechendes Knowhow und haben einen guten Namen. Das wirkt sich folgerichtig auf den Preis aus. Die geforderten finanziellen Mittel aber kann Wotan nicht aufbringen. Der Vertrag droht zu platzen. An Landrechten oder Naturalien sind die Riesen nicht interessiert. Da lockt Loge, der bei allen Vertragsverhandlungen dabei ist, mit der Übergabe Freias als Lohn. Das nun ist ein wirklich beachtlicher Wert. Fasolt hat Freia schon mehrere Male gesehen und schwärmt für sie. Entscheidender noch und deutlich wertsteigernder jedoch ist die Tatsache, dass nur Freia Zugang zu den Äpfeln der ewigen Jugend hat. Also willigen die Riesen ein, nachdem sie auch das Kleingedruckte intensiv gelesen und keine zuwiderlaufende Klausel entdeckt haben. Mit der Unterschrift Wotans, Loges, Fafners und Fasolts ist der Vertrag besiegelt und die Riesen machen sich rasch ans Werk, denn je eher man zur Jugend zurückkehren kann, umso besser.

Wie vermessen muss aber ein Gott sein, um ein solches Vertragswerk überhaupt in Erwägung zu ziehen? Da wird ein Mitglied der eigenen Familie verhökert, um sich eine Protzburg bauen zu lassen.

Lassen wir einmal unberücksichtigt, dass der Einsatz von Freia als Lohn ohne deren Einverständnis sittenwidrig ist, so wissen wir, dass derartige Vereinbarungen im Mittelalter nicht gerade selten waren. Dabei wurde zur Absicherung eines Vertragsgegenstandes, einer bilateralen Vereinbarung oder einer Allianz ein Faustpfand, also der Austausch nahestehender Familienmitgliedern, vereinbart, eine Form moderater Geiselhaft, um einen Vertragsbruch möglichst auszuschließen. Ein solcher Fall liegt hier aber nicht vor. Möglicherweise ist Freia Wotan gänzlich unsympathisch oder aber, was für ihn schwerer wiegen könnte, unempfänglich für seine Avancen, sodass er sie aus dem Haus haben will.

Das wäre aber höchst ungeschickt, weil er dadurch sehenden Auges seine Frau Fricka gegen sich aufbringen würde.

All diese Vermutungen verblassen aber vor dem Hintergrund, dass nur Freia im Zaubergarten die Äpfel der Jugend ernten kann. Wotan gefährdet also durch das Vertragswerk die Existenz der Götter einschließlich seiner eigenen Person.

Das ist eigentlich nur dann verständlich, wenn er sich von vornherein über das Recht stellt und Verträge für ihn keine oder eine nur untergeordnete Rolle spielen. Oder aber er geht von der irrigen Meinung aus, dass sich alles richten ließe, dass Loge schon Mittel und Wege finden würde, ihn da rauszuhauen, in der Hoffnung, dass nichts so heiß gegessen wird, wie es gekocht wurde.

Im äußersten Fall gäbe es ja zudem noch die finale Lösung einer Liquidierung der Riesen, was ihn aber in Teufels Küche bringen würde, weil Fricka als Göttin von Sitte und Anstand ein solches Vorgehen niemals tolerieren oder gar verzeihen würde. Also wurschtelt er sich durch nach dem Motto "Kommt Zeit, kommt Rat" und schiebt die Sache auf die lange Bank.

Diese Strategie ist aber untauglich, weil die Burg ohne die kleinsten Beanstandungen in Windeseile erstellt wird. Ehe Wotan sich versieht, wird der ganze Schlamassel offenkundig, ohne dass er, geschweige denn Loge, eine erfolversprechende Strategie entwickeln konnte.

Hier zeigt sich exemplarisch die Arroganz oder auch Bedenkenlosigkeit der Mächtigen, die sich über die Gesetze stellen und mit entwaffnender Naivität glauben, dass man schon alles vertuschen und richten könne.

Die Riesen jedenfalls pochen auf ihr vertraglich vereinbartes Recht, und die Götterwelt steht vor dem Supergau. Da kommt es gerade recht, dass Loge von dem Diebstahl des Rheingoldes durch Alberich berichtet und dem Wunsch der Rheintöchter, den entwendeten Hort wiederzubekommen. Allgemeine Empörung macht sich breit. Da wagt doch ein verabscheuungswürdiger Zwerg aus der Unterschicht, sich ein Kapital anzueignen, über das Wotan nicht einmal im Traum verfügt, um daraus auch noch einen Ring zu schmieden, der unendliche Macht verspricht. Sofort bilden sich neue Allianzen. Aus Gegnern werden Partner.

Die Riesen erkennen sofort, dass Schatz und Ring ein überzeugendes Äquivalent für Freia wären, zumal die Macht Alberichs für Riesen wie für Götter existenzbedrohend sein könnte. Also schwenkt man um, richtet die Fahne nach der neuen Windrichtung aus und gibt sich mit dem in Aussicht stehenden Schatz zufrieden, nicht aber, ohne Freia als Faustpfand bis zum Austausch gegen das Gold mit nach Riesenheim zu nehmen.

Die moralischen Grundsätze werden jetzt, wo es die eig'ne Familie betrifft, auch von Fricka äußerst großzügig ausgelegt, lässt sie sich doch zu dem fragwürdigen Schluss hinreißen, dass einem Dieb das Gestohlene entwendet werden könne, ohne dass man es danach dem rechtmäßigen Eigentümer zurückgeben müsse. Das ist zwar für eine Sittenwächterin bedenklich, aber mittlerweile macht sich der ausbleibende Verzehr der ewigen Jugend garantierenden Äpfel bemerkbar. Die Rechtsbeugung spiegelt nackte Existenzangst wider - ein Tatbestand, den allein Wotan zu verantworten hat.

Nibelheim

Warum nun Wotan trotz ausbleibender Apfelzufuhr noch die Kraft aufbringt, mit Loge in das Höhlensystem von Nibelheim

hinabsteigen zu können, dürfen wir allein den Wundern der Märchen und Mythen zuschreiben. Hier nun finden sie völlig aus dem Ruder gelaufene despotische Verhältnisse vor. Alberich verfügt nach dem Schmieden des Ringes über uneingeschränkte Macht, die er gnadenlos gegen alle Nibelungen einsetzt. Die Tarnkappe ermöglicht ihm dabei ein perfektes Überwachungssystem, das alle in Angst versetzt, weil kein Nibelung weiß, ob Alberich nicht gerade unsichtbar hinter ihm steht. Big brother is watching you. Mime, der Bruder Alberichs, dient als Projektionsfläche für Alberichs Minderwertigkeitsgefühle. So konzentriert sich auf ihn der geballte Zorn des neuen Herrschers über dessen vermeintliche Unzulänglichkeiten und die fehlende Anerkennung durch die Wesen oberhalb Nibelheims. Mime selbst bleibt nur absolute Unterwürfigkeit übrig, wenn er nicht ständig verprügelt werden will. Dabei nimmt er insofern eine Sonderposition ein, als er von Alberich als Sprachrohr benutzt wird, um seine Wünsche an die Nibelungen weiterzugeben. Diese Position führt er zwar notgedrungen aus, er nimmt sie aber nicht an und macht sich so auch nicht zum bedingungslosen Befehlsempfänger. Sein innerer Widerstand ist ungebrochen und wartet nur auf den richtigen Zeitpunkt, sich zu entfalten. Dabei sinnt er nicht nur nach persönlicher Rache an seinem Bruder. Er verfügt auch über ein soziales Bewusstsein, über Vorstellungen wie Gleichheit und Gerechtigkeit für alle, die er aber erst sehr viel später im Stück ansatzweise umzusetzen vermag.

Das gegenwärtige Gefüge in Nibelheim scheint unveränderlich und Alberichs Macht unantastbar, wäre da nicht Selbstüberschätzung gepaart mit Geltungssucht. Weit oben ist die Luft eben doch sehr dünn und man lechzt nach Bewunderung und Anerkennung von Außenstehenden. Also heizen Wotan und Loge Alberichs Prahlucht dermaßen an, dass sie ihn in eine Falle locken können. Das Motiv aus dem Märchen DER GESTIEFELTE KATER funktioniert auch hier. Alberich lässt sich herausfordern, verliert dabei den Überblick und steht von einem Moment zum anderen machtlos da, der Wut der gedemütigten Massen schutzlos ausgeliefert.

Der weitere Hergang der Geschichte ist beinahe folgerichtig. Wotan erobert das Gold, die Tarnkappe und den Ring, der von Alberich verflucht wird. Die Riesen kehren mit Freia zurück, sind aber in ihrer Gier nun nicht mehr nur auf das Gold, sondern auch auf den Ring und die Tarnkappe aus. Dem widersetzt sich Wotan, so dass die Situation schon wieder auf des Messers Schneide steht. Schließlich kann Wotan dem Druck der Götter nicht mehr standhalten und gibt alles her, was urplötzlich die Unersättlichkeit der Riesen entfacht. Der Brudermord ist die Folge. Die Verfluchung des Ringes durch Alberich hat ein weiteres Opfer gefunden. In dem gesamten Problemfeld des "Ring" ist eine Person der auslösende "Zankapfel", um den herum sich die Konflikte wie ein Geschwür entzünden. Wagner behandelt diese Person im Grunde nur als hilfloses Opfer, was ihrer Rolle in der Götterwelt eigentlich überhaupt nicht entspricht.

Freia, Hüterin der Äpfel der Jugend

Der Apfel spielt in vielen Kulturen eine herausragende Rolle. In der Schöpfungsgeschichte steht der Apfelbaum im Garten Eden, dessen Früchte als einzige Hervor-

bringungen des Paradieses von Adam und Eva nicht angetastet werden dürfen. Ein Verbot, dessen Übertretung bekanntlich zum Sündenfall führt. In Märchen und Mythologien ist der Apfel die Frucht, die ewige Jugend erhält. In der nordischen Mythologie ist Iduna die Göttin der Jugend und Unsterblichkeit. Sie hütet die goldenen Äpfel, deren Verzehr die Götter unsterblich macht. Hier nun ist es Freia, die selbstlos den Apfelgarten hütet, pflegt und täglich die Ernte einholt. Dabei ist es allein nur ihr vergönnt, dies zu tun. Eigentlich müsste sie ständig geehrt und gepriesen werden, weil nur sie den dauerhaften Erhalt des Göttergeschlechtes garantiert. Dieser kolossale Wert aber wird nur gering geschätzt. Und so nimmt man die großzügigen Gaben gedankenlos entgegen, als handle es sich um den Service einer Aushilfskraft. Wotan ist hier besonders achtlos, und so verwundert es nicht, dass er Freia sogar als Lohn in den Bauvertrag einsetzt. Als Verhandlungsmasse abgewertet, aus der Familie gerissen, den Riesen in eine ungewisse Zukunft hinein versprochen, muss sich selbst das duldsamste Gemüt seine Gedanken machen. Und so kommt bei Freia ein eigenständiger Bewusstseinsprozess in Gang, der die immerwährende Fremdbestimmung und fehlende Wertschätzung einzuordnen sucht.

Als Wotan schließlich im Konflikt mit den Riesen vom Ring partout nicht lassen will, ist der Endpunkt des Erträglichen erreicht und Freia zeigt zum ersten Mal aktiven Widerstand. Ob es sich hierbei um Kalkül oder schlichte Hoffnungslosigkeit handelt, sei dahingestellt. Jedenfalls nimmt sie ihr Schicksal erstmals selbst in die Hand und sei es um den Preis, fortan bei den Riesen zu leben. Damit verlässt sie die göttliche Geborgenheit, die aber ohnedies brüchig geworden ist, und spricht indirekt so auch das Todesurteil über die Götter, die durch ihren Weggang ihre Unsterblichkeit aufgeben müssen. Jetzt erst wird allen das Fiasko deutlich, in das Wotan sie führte. Zwangsläufig muss er nachgeben und die Riesen befriedigen, um Freias Weggang zu vermeiden. Doch die Welt ist fortan nicht mehr die Gleiche. Freia erkennt, dass sie einen eigenen Weg nur finden kann, wenn sie sich Wotan widersetzt. Der versucht, mit den alten Denkmustern und Strategien die Konfliktsituation zu befrieden, doch untergründig spürt er, dass sich durch die Ereignisse, wohl auch durch sein eigenes, unbeabsichtigtes Dazutun, eine Persönlichkeit entwickelt hat, die sich nicht mehr manipulieren lässt. Zwar bringt er Freia noch dazu, mit den anderen Göttern zusammen die Burg Walhalla zu beziehen. Sie tut es aber nur, um in Zukunft aus dem inneren Machtzentrum heraus die Wertvorstellungen umzusetzen, die sie für moralisch notwendig und unverzichtbar hält. Dafür schließt sie mit Loge einen temporär und strategisch ausgerichteten Pakt, denn der Halbgott war an dem Vertragswerk mit den Riesen beteiligt, was ihn sicher nicht zu einem verlässlichen Partner macht.

Loge

In der nordischen Mythologie ist Loki (Loge) der Sohn eines Riesen und einer Göttin, also ein Halbgott. Der Name lässt sich in seiner Bedeutung nicht zweifelsfrei klären, er könnte aber so viel wie der "Luftige" oder "Luftgott" bedeuten, dabei eher im Sinne von Luftikus, Schelm, Piffikus, Leichtfuß oder auch Nichtsnutz, Taugenichts. Interessant wäre in diesem

Zusammenhang, welche entsprechenden Begriffe sich im heutigen, jugendlichen Sprachgebrauch dafür finden ließen. Loge ist eine Figur, die vornehmlich dem Gott Wotan zu Diensten ist (beide verbindet auch eine Blutsbrüderschaft), die andererseits aber auch die Götter gegeneinander ausspielt oder zumindest verdeckt gegen sie operiert. Loge ist eine ambivalente Persönlichkeit, ein Trickser, Intrigant, dem nur wenig heilig ist. Welche Ursachen sind hierfür ausschlaggebend?

Loge ist schon durch seine Geburt benachteiligt. Als Halbgott ist er von vielen göttlichen Privilegien ausgeschlossen, zum Beispiel von der Unsterblichkeit. Er verfügt über einen scharfen Verstand, den er aber nur mittelbar einsetzen kann. Wenn er auch viele Dinge durchschaut und über viel Weitblick verfügt, so kommt er doch an der Götterkaste niemals vorbei, sondern muss sich ihrer bedienen oder sie geschickt manipulieren, immer Gefahr laufend, dass er durch allzu offensives Auftreten von einem Augenblick zum anderen seinen Einfluss verliert und verstoßen oder gar beseitigt wird. Vielleicht gehen die Klagen der Rheintöchter ihm wirklich zu Herzen, sodass er sich massiv und über das vertretbare Maß hinaus für die Rückführung des Goldes einsetzt. Vielleicht aber ist auch dies wieder nur eines seiner Ränkespiele.

Tips zum Bühnenbild / zur Raumgestaltung

Das Stück spielt an verschiedenen Schauplätzen:

Im / Am Rhein
Bauplatz vor Walhall
Höhle in Nibelheim
An der Loreley

Von Wagner wissen wir, dass er für die Inszenierung seiner Tetralogie eine ungeheure Bühnenmaschinerie einforderte, die vieles überstieg, was bis dato auf der Opernbühne üblich war. Auch heute noch werden die Techniker eines Opernhauses bei der Realisierung des "Rings" erheblich herausgefordert.

Ein derartiger Aufwand muss bei der Umsetzung dieses Stückes gewiss nicht betrieben werden. Auch ist es nicht notwendig, aufwändige Bühnenbilder herzustellen. Das ist insofern schon nicht ratsam, als die Übergänge der Szenen schnell und ohne Unterbrechung gestaltet werden sollten. Grundsätzlich sind das Spiel, der Körper im Raum und die Stimme die determinierenden Faktoren des Theaterspiels mit Kindern und Jugendlichen. Gleichwohl ist das Auftreten in Shirt und Leggings auf schwarzer Bühne mittlerweile auch ziemlich verbraucht, sodass einige optische Reize das Auge des Zuschauers schon erfreuen. Wie kann man also mit einfachen, simplen Mitteln Wirkung erzeugen?

Video als räumliche Verortung

Video wird im Theaterspiel von Schulen und freien Gruppen sehr vielfältig eingesetzt. Der Einsatz von Video ist mitunter eine Herausforderung, weil er mit dem Bühnenlicht so abgestimmt sein muss, dass das projizierte Bild nicht überblendet wird. Diese Probleme sind aber in der Regel lösbar.

Hier geht es nun nicht grundsätzlich um den Einsatz von Video, sondern lediglich um die Bebilderung mit Hilfe dieser

Technik, um Räume näher zu definieren. Dabei geht es um ganzflächige Projektionen, nicht um separierte Flächen. Die Beamer der heutigen Generation sind zumeist so lichtstark, sodass sie die gesamte Bühne ausfüllen können. Selbst ein schwarz ausgestaffter Raum lässt noch das Erkennen der Projektionen zu. Die Frage von Vor- oder Rückprojektion soll hier nicht weiter erörtert werden. Bei geschickter Anbringung des Beamers können aber weitgehend Schatten der agierenden Spielerinnen und Spieler bei Vorprojektion vermieden werden. Und selbst beim Spiel auftretende Schattenbildungen können einen Reiz ausmachen. Mitunter kann es problematisch sein, allzu naturalistische Bilder oder Bildfolgen zu verwenden, da sie nicht selten einen Gegensatz zum fiktionalen Spiel auf der Bühne darstellen, sodass das Gesamtkonzept nicht aufgeht. Daher bieten sich bewusste Manipulationen des verwendeten Materials an, zum Beispiel die Veränderung der Farben oder der Körnung des Bildes. Diese Effekte lassen sich leicht mit kleinen Bildbearbeitungsprogrammen bewerkstelligen.

Zur Szenenfolge

Im / Am Rhein

Hier bieten sich über die ganze Fläche Wellen an, vielleicht sogar mit Sonnenstrahlen, die sich in ihnen brechen. Derartige Aufnahmen finden sich im Netz, sie sind aber leicht auch selbst herzustellen. Dabei ist darauf zu achten, dass das Szenario auf einen Fluss hinweist und nicht etwa auf das Meer.

Bauplatz vor Walhall

Hier könnte die Burg Walhall im Hintergrund zu sehen sein, etwa die Walhalla bei Regensburg. Je nachdem, welchen Subtext man im Stück verfolgt und bebildern will, können aber auch Macht suggerierende Gebäude gezeigt werden, etwa der Präsidentenpalast Nicolae Ceaușescu', der heute immer noch als das größte Gebäude der Welt gilt, oder der von Erdogan, der Trump Tower usw.

Die Höhlen von Nibelheim

Hier lassen sich im Netz beeindruckende Höhlenansichten finden. Vielleicht sogar mit Stalaktiten und Stalakmiten.

An der Loreley

In dieser Szene kann eine Ansicht des Loreleyfelsens verwendet werden. Farblich verändert ergeben sich hier wirkungsvolle Effekte. Eine dämmerige oder abendliche Stimmung kommt der Szenerie besonders zugute. Dabei könnte beispielsweise auch eine historische alte Postkarte des Loreleyfelsens bei Nacht verwendet werden, die in ihrer romantischen Verklärung besonders wirkungsvoll ist.

Nun ist Video nicht jedermanns Sache und vielen ist die Technik vielleicht auch zu aufwändig. Und natürlich ist der Einsatz von Video nur eine Möglichkeit, Räume atmosphärisch zu gestalten. Klassisch ist der Einsatz von Licht im Theater. Die Möglichkeiten richten sich dabei in der Regel nach der technischen Ausstattung der jeweiligen Spielstätte. Daher ist es wenig sinnvoll, hier Hinweise über ein Lichtkonzept zu geben. Deshalb einige allgemeine Ideen, wie die jeweiligen Szenen gestaltet werden könnten.

Im / Am Rhein

Das Spiel der Reintöchter

Die erste Szene gibt vor, dass sich die Rheintöchter im Wasser oder an der Wasseroberfläche aufhalten. Hierbei gilt es mit den Spielerinnen zunächst zu erarbeiten, nach welchen Bewegungsmustern sie sich bewegen. Dabei geht es nicht um die Imitation von Schwimmbewegungen, sondern um eine Bewegungscharakteristik, die auf das besondere Umfeld Wasser reagiert. Tücher in den Händen der Spielerinnen wären eine Möglichkeit, die Fortbewegung im Wasser zu verdeutlichen, aber hiermit sollte sorgsam umgegangen werden, um nicht den Eindruck esoterischer Selbstfindungstänze zu erwecken.

Das Licht kann in grün-bläulicher Ausrichtung hier unterstützend sein.

Eine Möglichkeit wäre auch, die gesamte Szene hinter einer Gaze-Front oder einer transparenten Bauplane zu spielen, auf der sich bei Vorderbeleuchtung teilweise noch das Licht bricht und so den Eindruck einer Wasseroberfläche erweckt.

Ein Welleneffekt lässt sich auch mit dem guten alten OH-Projektor erzielen, indem auf seine Glasfläche eine viereckige Glasschale gestellt wird, die mit Wasser gefüllt ist. Leichte Anstöße des Projektors bringen dann den gewünschten Effekt zustande.

Etwas aufwändiger wäre es, den Boden einer mit Wasser gefüllten größeren Schale mit Spiegelsplittern auszulegen. Beleuchtet durch einen Scheinwerfer im richtigen Einfallswinkel lässt sich so auf der Bühne auch der Eindruck glitzernden Wassers erzielen.

Bauplatz vor Walhall

Die Gestaltung des Bühnenbildes kann hier vergleichsweise einfach sein: Ein Bauplatz, vielleicht ein Absperrgitter oder nur Flatterbänder, Wurfzelt oder Wurfstrandmuschel als temporäre Unterkunft der Götter, Bauarbeiterklamotten, (mit denen sich Wotan und Loge später verkleiden) usw.

In erkennbarer Entfernung (eventuell im Zuschauerraum gegenüber der Bühne) sollte Walhalla erkennbar sein. Hier reicht auch der Schattenriss einer Burg oder Ähnliches. Eine besondere Herausforderung stellen die Riesen dar. Hier gibt es verschiedene Varianten, um den Effekt des Riesenhaften zu erzielen: Die Spieler tragen sehr hohe Hüte oder sie tragen auf der Schulter über ihren eigentlichen Köpfen Gesichtsmasken (wie z.B. im "König der Löwen") oder aber sie laufen auf Plateauschuhen, Stelzen oder Kothurnen. Besonders wirkungsvoll sind Riesen schon, wenn ihr Gesichtsfeld deutlich über dem der übrigen Figuren liegt.

Höhle in Nibelheim

Im Grunde bedarf die Höhle keinerlei Kulisse, wenn die Bühne eine schwarze Moltonbehängung hat. In dieser Szene kommt es ja, vom Visuellen aus betrachtet, auf zwei markante Kontraste an: Kleingruppe - Großgruppe und kahle Höhle - goldgefüllte Höhle. Zu Beginn ist es günstig, wenn sich das Publikum auf die Protagonisten Alberich und Mime bzw. Mime, Wotan und Loge vor neutral-schwarzem Hintergrund in kaltem, fokussierten Licht konzentrieren kann. Im Kontrast hierzu stehen die Nibelungen, die in kompakten Gruppentableaus geführt werden sollten. Sehr wirkungsvoll ist es, wenn die Nibelungen eigene Lichtquellen bei sich tragen. (LED-Lämpchen oder Stirnlampen). Bei spärlicher

Bühnenbeleuchtung ist dies immer wieder ein eindrucksvoller Effekt.

Dieser verstärkt sich noch, wenn die Nibelungen das Gold auf die Bühne tragen. Der Goldschatz ist ja eines der zentralen Themen des Stücks. In der ersten Szene wird er ja nur schlicht (vielleicht durch einen Lichteffekt) angedeutet. Hier nun sollte er tatsächlich auch in Erscheinung treten. Aber wie ist das kostengünstig und glaubhaft zu realisieren? Rettungsdecken in Gold sind dafür ein hervorragendes Material. Beispielsweise lassen sich leere Schuhkartons damit einwickeln. So können die Nibelungen mit ihren aus dem Fels geschlagenen "Goldnuggets" erscheinen und durch deren geschickte Beleuchtung mit ihren Lampen blinkende Effekte hervorrufen.

Das Verschwinden und Erscheinen Alberichs mit Hilfe der Tarnkappe lässt sich mit verschiedenen Mitteln erzielen. Dabei kommt es auch darauf an, die Zuschauenden für Sekunden abzulenken, seinen Fokus also kurzzeitig zu verlagern. Lichttechnisch kann man das mit Blitzen von Scheinwerfern oder Stroboskop erreichen, die auf das Publikum ausgerichtet sind. Das Geschehen auf der Bühne wird so gewissenmaßen überblendet, bis zu der intendierten Reaktion, dass das Publikum für Bruchteile die Augen schließt. Hat es sich nach dem Blitz wieder an das allgemeine Licht gewöhnt, ist Alberich längst verschwunden.

Eine ähnliche Wirkung ist mit einem Blackout zu erzielen: Beim Verschwinden oder Erscheinen von Alberich geht das Licht schlagartig und kurzzeitig aus. Dabei ist zu empfehlen, dass alle Spieler/innen kurz vor und nach dem Verschwinden im Freeze verweilen. Die Wirkung wird noch gesteigert, wenn dieser Vorgang mit einem lauten Geräusch, einem Knall oder einer kurzen Klangsequenz gekoppelt ist. In jedem Falle ist darauf zu achten, dass sich Alberich im gemeinsamen Freeze erst dann bewegt, wenn das Bühnenlicht vollständig erloschen ist! Selbst bei einem Blackout braucht jedes Leuchtmittel eine gewisse Zeit, um vollständig auszugehen.

Natürlich lassen sich Verwandlungen auch mit dem Einsatz von Nebel erreichen.

Ohne Lichteffekt kann das Verschwinden bewerkstelligt werden, wenn Alberich durch eine geschickte Gruppenkonstellation so verdeckt wird, dass er vom Publikum ungesehen verschwinden kann. Gut inszeniert ist auch das überzeugend. Das Publikum erwartet ja von Theateraufführungen nicht den Täuschungsgrad computerunterstützter Filmsequenzen. Es goutiert aber durchaus, dass Theatermittel sauber angewendet werden. Die Verwandlung Alberichs in Drache und Kröte kann mit dem gleichen lichttechnischen Mitteln geschehen. Nebel macht sich da gut, er ist aber keinesfalls zwingend.

Eine billige Gummikröte ist leicht zu beschaffen. Sie kann offen durch einen schwarzgekleideten Akteur bewegt oder aber an einer Stange geführt werden.

Eine Möglichkeit ist auch, dass sich der Spieler/die -spielerin hinter einer Kulisse verbirgt (viele Goldkartons, ein Ölfass, ein angedeuteter Felsen oder Ähnliches) und die Puppe vom Publikum ungesehen animiert.

Die Gestaltung des Drachens ist da schon etwas aufwändiger. Um Natürlichkeit geht es hierbei nicht, sondern nur um die Behauptung. Man kann im Theater einen Stuhl mühelos als Auto verkaufen. Also ist Reduktion, Zurückführung auf das Wesentliche angesagt.

Zwei Möglichkeiten von vielen:

Das Publikum bekommt nur zwei riesige Augen zu sehen oder ein riesiges Maul oder aber beides nacheinander. Wenn dann noch das Brüllen eines Drachen zu hören ist, wird die Behauptung zur theatralen Realität. Der Einsatz von Schwarzlicht ist dabei besonders wirksam.

Eine andere, raumgreifendere Möglichkeit wäre der Einsatz eines großen Tuches, unter dem sich einige Spieler/innen verbergen. Wenn dieses vermeintliche Urvieh dann vergleichsweise formlos auf der Bühne erscheint, unter dem Tuch vielleicht noch zwei Taschenlampen die Augen andeuten (das Tuch muss dafür lichtdurchlässig sein), dann ist die Illusion perfekt.

An der Loreley

In der letzten Szene ist die Lichtstimmung deutlich heller zu gestalten als in der Höhle, sie sollte aber dennoch im bläulich-grünlich Diffusen bleiben, um insbesondere die Priesterinnen in ihren Kutten mystisch wirken zu lassen. Das Szenarium bedarf eigentlich nur eines Blocks oder Opfersteins, auf dem Apfel und Ring zur Krone verschmelzen sollen.

Ein Problem stellen die Handlungsebenen dar, nämlich Rheinufer und Rhein. Fafner soll ja vom Ufer ins Rheinwasser gezogen werden. Eine Möglichkeit ist die Nutzung der Bühnenrampe, was bedeutet, dass Alberich und Fafner von der Rampe hinab in den Zuschauerraum gezogen werden. Oder aber man deklariert über Wegschilder das Rheinufer und zum Beispiel einen Bootssteg, der durch Flatterbänder markiert ins Wasser führt.

Die Musik

Die Musik von Wagner ist überwältigend, aber eben auch sehr prägend. Zwingend ist sie für dieses Stück keineswegs. Die bereitgestellte Bühnenmusik ist ein Angebot, das eher atmosphärisch unterstützen soll, um Szenenwechsel zu gestalten oder einen akustischen Hintergrund zu schaffen.

Track 1 – Rheintöchter

ERSTE SZENE

Woglinde, Wellgunde, Flosshilde, Alberich

Auf dem Grunde des Rheins. Im Hintergrund ist der Hort des Rheingoldes zu sehen, der von Woglinde gelangweilt bewacht wird.

WOGLINDE:

Ich wache in wogendem Wasser am Grund.
Ich wache und harre schon so manche Stund.
Den Auftrag zur Wache der Vater uns gab.
Doch ist die Pflicht öde, langweilig und fad.

(Eventuell noch einmal von vorn, gelangweilt deklamierend, vor dem Schatz, der nur - vielleicht durch eine Lichtquelle - angedeutet sein kann. Wellgunde schwimmt beiläufig an ihr vorbei)

WELLGUNDE:

Woglinde, bist du allein?

WOGLINDE:

Siehst du hier sonst jemanden? Während ich vor Langeweile eingehe, vergnügt ihr euch an der Oberfläche im sonnigen Rheinwasser und flirtet mit wem auch immer.

WELLGUNDE:

(taucht auf und umtanzt Woglinde neckend)

Du bist nun mal für diese - intelligente Aufgabe am besten geeignet.

WOGLINDE:

Intelligent? Du verspottest mich - na warte!

(schwimmt Wellgunde nach, beide kreischen)

FLOSSHILDE:

Schwestern, was macht ihr für ein Geschrei?

WELLGUNDE:

Pass auf, Flosshilde. Woglinde dreht durch.

(Flosshilde fängt die Streitenden ein und beruhigt sie)

FLOSSHILDE:

(die älteste Schwester, eher vernünftig)

Beruhigt euch. Wir hatten unseren Spaß. Nun bewachen wir den Schatz.

WOGLINDE:

Spaß? Ich hatte keinen Spaß und das macht auch keinen Spaß. Wozu stehen wir tagein, tagaus vor dem Hort, wenn eh nie was passiert.

FLOSSHILDE:

Wir können doch auch hier spielen.

WELLGUNDE:

Hier unten ist es aber dunkel und kalt. Oben ist es viel wärmer.

FLOSSHILDE:

Gut. Spielen wir halt oben, aber am Abend bewachen wir wieder den Hort.

(Die Rheintöchter bewegen sich scheinbar zur Oberfläche und beginnen dort sogleich mit heiteren Spielen, so dass auch ihr Lachen zu hören ist.

Alberich, eher unansehnlich und humpelnd, taucht auf und schaut dem Spiel der Rheintöchter eine Zeit lang zu)

ALBERICH:

(zu sich)

Sind das süße Fischchen. Glatt zum Verlieben.

(begibt sich in ihre Nähe)

Hey, ihr Hübschen, darf ich mitmachen?

(Die Mädchen verharren und halten ihre Harpunen kampflustig bereit)

WOGLINDE:

Wer bist du, dass du es wagst, uns zu belästigen?

ALBERICH:

(beschwichtigend)

Entspannt, seid entspannt. Ich bin es doch nur, der nette Alberich aus Nibelheim.

WOGLINDE UND WELLGUNDE:

Pfui, der alte Zwerg.

FLOSSHILDE:

Schnell zum Gold und Augen auf! Vater Rhein hat uns vor ihm gewarnt.

ALBERICH:

Warum denn so abweisend? Ich will doch nur ein bisschen mit euch spielen.

WONGLINDE:

Du willst mit uns spielen?

WELLGUNDE:

Bist du von Sinnen? Wir bewachen das Gold des Rheins. Das ist doch kein Spiel.

FLOSSHILDE:

Verschwinde in deine Höhle, woher du gekommen bist.

ALBERICH:

Seid doch nicht so garstig. Ich würde gern mit euch befreundet sein. Ihr seid so schön.

FLOSSHILDE:

(zu den Schwestern)

Das glaube ich jetzt nicht.

WONGLINDE:

(zu den Schwestern)

Hat sich der alte Gockel womöglich in uns verliebt.

(Sie lachen)

WELLGUNDE:

Der alte Bock!

WONGLINDE:

Dem spielen wir einen Streich!

FLOSSHILDE:

Ich weiß nicht so recht. Das Gold ...
(zeigt nach unten zum Goldhort)

WONGLINDE:

Komm schon, sei kein Spielverderber. Das wird lustig.

(Im Chor)

DIE RHEINTÖCHTER:

Alberich, Alberich,
Oh du göttergleicher Wicht.
Bist so stattlich und galant.
Komm, wir reichen dir die Hand.
Alberich, Alberich,
Einen Schönren gibt es nicht.
(lachen und bewegen sich aufreizend)

ALBERICH:

Ihr reizenden Elfen, plötzlich so nett?

WONGLINDE:

Komm zu uns, wir warten sehnsüchtig auf dich!

(Alberich bringt sich in eine galante Position und versucht, sich mit tänzelnden, aber letztlich doch lächerlichen Bewegungen den Töchtern zu nähern)

ALBERICH:

Gleich hab' ich euch, meine Süßen.

WONGLINDE:

Du herrlicher Mann.

(Alberich versucht Woglinde zu fassen, die entschlüpft ihm aber immer wieder)

ALBERICH:

Warum so scheu, du glitschiges Fischlein?

WONGLINDE:

Fischlein? Du bringst mich ganz durcheinander.

ALBERICH:

(kratzt sich den Kopf, hat Schwierigkeiten, den Töchtern zu folgen)

Ihr fixen Nixen müsst schon auf mich warten, ich bin nicht so schnell.

WONGLINDE:

Du bist doch der flotteste Dorsch im Revier.

ALBERICH:

Das schon, aber meine Knochen ...

WONGLINDE:

Nun komm schon ...

WELLGUNDE UND FLOSSHILDE:

... wir warten auf dich.

(Alberich ist verwirrt, schaut zu allen, humpelt heran, wenn er aber eine erreicht, springen sie auseinander und stehen verteilt in sicherer Entfernung von ihm)

RHEINTÖCHTER:

(locken abwechselnd, auch in modifizierter Form)

Hier bin ich, schnell herbei.

(Alberich schaut von einer zur anderen, nicht wissend, welcher er sich nähern soll)

ALBERICH:

Welche nehme ich, die Kleine, die Niedliche oder die Stramme?

RHEINTÖCHTER:

(locken ihn jede für sich)

Komm zu mir, liebst du mich nicht ...
(usw.)

ALBERICH:

Sie wollen mich alle. Dann wähle ich die Stramme.

(bewegt sich auf Flosshilde zu. Die öffnet die Arme und umfasst Alberichs Kopf, schaut ihm tief in die Augen)

ALBERICH:

Streichle meinen klugen Kopf.

FLOSSHILDE:

(stößt ihn von sich)

Du buckliger, stinkender Zwerg. Such dir einen Bimsstein, an dem du dich reiben kannst. Hahaha.
(Flosshilde entweicht)

ALBERICH:

Giftige Schlange, verlogene Moräne.

WONGLINDE:

Ärgere dich nicht. Ich bin es, die dich wirklich begehrt.
Komm zu mir, Held meiner Träume.

ALBERICH:

(zu sich)

Nicht leicht machen es einem die Fischchen. Die Niedliche da ist aber zu putzig.

(zu Woglinde)

Warte, zarte Flunder. Gleich liebe ich deine Flossen.

(humpelt zu Woglinde, versucht sie zu umfassen, die entschlüpft immer wieder, neckt ihn)

WOGLINDE:

So fass doch richtig zu, oder kannst du das nicht?

ALBERICH:

Schleimiger, kalter Fisch, du flutschst mir doch immer davon.

WELLGUNDE:

(ruft Alberich zu sich)

Was plagst du dich mit der Glitschigen. Ich bin schöner als die anderen. Ich werde dich für immer glücklich machen.

ALBERICH:

Ja bitte! Die anderen sind böse und hässlich wie die Nacht. Du aber glänzt wie ein Stern am Horizont.

WELLGUNDE:

Oh ja, der Stern der Liebe. Sing mir ein Liebeslied.

ALBERICH:

(unangenehm überrascht)

Was? Ich und singen?

WELLGUNDE:

Begehrt du mich denn überhaupt nicht?

ALBERICH:

Bis zum Wahnsinn. Aber ich singe vielleicht ... nicht ganz sauber ... aber wenn du willst ...

WELLGUNDE:

Unbedingt, mein Gott.

(Im Sinne des Ausspruches "mein Gott" betont)

(Alberich räuspert sich, singt dann schräg und falsch, während sich die Rheintöchter zusammenreißen, um nicht losprusten zu müssen)

Track 2 – Ich will mit dir zusammen geh'n

(kann ggf. gesungen werden)

ALBERICH:

Ich will mit dir zusammen geh'n.
Du bist so zart, du bist so schön.
Denn wenn wir zwei zusammen steh'n,
wird unser Leben wunderschön.
So lass uns jetzt gemeinsam geh'n.
Du bist so schön, ich bin so schön.

(Die Rheintöchter brechen in lautes Lachen aus)

ALBERICH:

Was lacht ihr?

WELLGUNDE:

Du bist ein wahrer Dichter.

(zieht ihn an sich)

Mein Held.

ALBERICH:

Meine Süße.

WELLGUNDE:

(schaut ihm tief in die Augen)

Dein blöder Blick, mir wird ganz kalt,
die schaurige Krötengestalt,
dein unfassbar strenger Geruch,
dein alberner Gesangsversuch,
was mir geschieht, ich glaub' es kaum:
Was ist das denn nur für ein Traum?

ALBERICH:

(ganz entzückt)

Was denn für einer?

ALLE RHEINTÖCHTER:

Ein Albtraum, du Schwachsinniger!

ALBERICH:

(wach werdend, die Schmach erkennend)

Lacht ihr mich etwa aus?

WELLGUNDE:

Was denn sonst? Wer könnte dich schon lieben? Nicht mal ein Wattwurm.

ALBERICH:

So habt ihr mich die ganze Zeit betrogen?

FLOSSHILDE:

Einer wie du kann überhaupt nicht betrogen werden.

ALBERICH:

Hab' ich denn nicht auch ein Recht auf Liebe?

WOGLINDE:

Du? Niemals! Tauche hinab in deine Grabesgrotte, wo du hingehörst.

(Das Licht des Rheingoldes erstrahlt)

FLOSSHILDE:

Das Rheingold ruft. Wir müssen hinunter auf unseren Posten.

(Rheintöchter wechseln die Position, Alberich hinterher)

ALBERICH:

So wartet doch, was leuchtet denn da?

WELLGUNDE:

Blöder Zwerg, kennst du das Rheingold nicht?

ALBERICH:

(listig)

Wozu? Ist doch nur billiges Gefunkel?

WOGLINDE:

Der Idiot kennt Macht und Wunder des Goldes nicht.

ALBERICH:

(abwinkend)

Ihr lügt doch nur wieder. Was soll damit schon sein?

FLOSSHILDE:

Der Vater befahl uns, den Hort vor Dieben und Lüstlingen wie dir zu schützen.

ALBERICH:

Schön dumm, wer da gehorcht.

WELLGUNDE:

Wer aus dem Gold einen Ring formt, erlangt unendliche Macht über die Welt.

FLOSSHILDE:

(zu Wellgunde)

Wellgunde, sei still! Kein Wort mehr!

ALBERICH:

(winkt ab)

Unfug. Alles nur Märchen.

WELLGUNDE:

Märchen? Wer der Liebe entsagt, ein Herz aus Stein hat, dem wird das gelingen.

FLOSSHILDE:

(zu Wellgunde)

Bist du wahnsinnig?

WOGLINDE:

Halt' endlich die Klappe.

WELLGUNDE:

Ach was. Niemand kann auf die Liebe verzichten, am allerwenigsten dieser Gockel.

WOGLINDE:

Da hat sie Recht. Der wird uns ewig lieben!

(an Alberich gewandt)

Oder etwa nicht, Nachtalb?

FLOSSHILDE:

Hört endlich auf. Seht ihr nicht die Gefahr?

WELLGUNDE:

Welche Gefahr?

(zu Alberich)

Du liebst mich doch wie ein Wahnsinniger, oder?

(hält ihm die Hand entgegen, Alberich winselt, geht auf Wellgunde zu, macht aber im letzten Augenblick einen Haken und dringt an den Rheintöchtern vorbei zum Hort)

ALBERICH:

Ihr verspottet mich? Wenn es für mich sowieso keine Liebe gibt, verzichte ich für immer auf sie. Ich knipse euch das Licht aus, meine Damen, entreißt euch das Gold und schmiede den Ring.

(ausholende Geste)

Ich kenne keine Liebe mehr. Mein Herz ist aus Stein.

FLOSSHILDE:

Ihr törichten Schwestern. Alles ist verloren.

WELLGUNDE:

(zu Alberich)

Hab' doch Erbarmen.

ALBERICH:

(hält sich triumphierend das Herz)

Keine Liebe mehr. Herz aus Stein, das Gold ist mein.

(Gelächter)

(Die Rheintöchter stürzen geschlagen zu Boden, Alberich fällt über den Schatz her)

Track 3 – Edle Götter, lebet ewig

ZWEITE SZENE

Wotan, Fricka, Freia, Fasolt, Fafner, Donner, Froh, Loge
*Bauplatz, eine Zeltstadt/Zelt, im Hintergrund die Burg/
Wallhall*

(Fricka tritt auf die Baustelle, vielleicht aus dem Zelt heraus, ihr Blick fällt auf die Burg, sie staunt und erschrickt)

FRICKA:

Wotan, mein Gemahl, erwache.

(Wotans Beine ragen aus dem Zelt. Er knurrt)

WOTAN:

Lass mich schlafen, Fricka.

(Er dreht sich schlafend in eine andere Position)

FRICKA:

(zerrt an seinen Beinen)

Steh auf. Das musst du sehen.

WOTAN:

(erwacht umständlich, erhebt sich)

Was ist so wichtig, dass du mich weckst?

(Fricka zeigt auf die Burg, Wotan umarmt Fricka begeistert)

Wahnsinn! Die Burg ist tatsächlich fertig. Endlich können wir Walhall beziehen. Freust du dich?

FRICKA:

Ich? Du wolltest doch unbedingt den Palast, damit dich alle Welt bewundert und beneidet. Nur um deine Macht und Anerkennung geht es dir.

WOTAN:

Na und, was ist so schlimm daran? Zeus hat den Olymp, Jupiter das Kapitol, da darf ich doch wohl auch ein klein bisschen Luxus beanspruchen.

FRICKA:

Und was ist mit Freia?

WOTAN:

Was soll mit ihr sein?

FRICKA:

Laut Vertrag ist sie der Lohn für die Arbeit der Riesen. Du hast sie einfach verschachert, weil die sonst nie mit dem Bau begonnen hätten.

WOTAN:

Mach nicht so einen Aufstand. Die Riesen werde ich schon mit irgendetwas abspeisen. Die können mit Freia eh nichts anfangen.

FRICKA:

Stell dich doch nicht dümmer, als du bist. Ewig jung wollen sie bleiben. Alle wissen, dass nur Freia im Garten der Jugend die Äpfel ernten kann, durch die man ewig jung bleibt. Ist Freia fort, altern selbst wir wie gewöhnliche Menschen. Dann ist es vorbei mit dem göttlichen Leben.

WOTAN:

Das passiert nie, vertraue mir.

FRICKA:

Dir vertrauen? Pah!

(Freia kommt mit einem Korb in der Hand, um die Äpfel aus dem Garten der Jugend zu pflücken)

FREIA:

Ihr seid schon auf? Hab' ich etwa verschlafen? Ich hole schnell die Äpfel, damit wir frühstücken können.

(erblickt Frickas besorgtes Gesicht)

Was ist, Schwester? Warum so besorgt?

(Fricka weist auf die Burg)

Ist der Bau etwa fertig? Die Riesen werden mich doch jetzt nicht holen wollen, oder?

WOTAN:

Mach dir keine Sorgen. Wo Loge nur bleibt?

FRICKA:

Loge, immer Loge. Was hast du an diesem krummen Hund nur für einen Narren gefressen? Immer wieder fällst du auf seine Tricks herein. Der hat doch diesen wahnsinnigen Vertrag mit den Riesen aufgesetzt.

WOTAN:

Das verstehst du nicht. Keiner ist so listig und verschlagen wie Loge. Wenn einer Verträge machen kann, dann er.

Track 4 – Riesenschritte

FRICKA:

Und wo ist er jetzt, dein Genie? Sitzen lässt er uns.
(horcht)

Was ist das für ein Gestampfe?

FREIA:

(erschrocken)

Die Riesen! Ich hole meine Brüder, die werden mir helfen.

(Freia ab, Fasolt und Fafner, beide in riesiger Gestalt, treten auf)

FASOLT:

(mit einem großen Schlüssel)

Wotan, es ist vollbracht. Unermüdlich bauten wir die Burg, Stein auf Stein, Turm für Turm, Saal für Saal. Schau!

(auf die Burg deutend)

Sie ist fertig. Prachtvoll und uneinnehmbar! Zahlt unseren Lohn und Ihr könnt den Bau beziehen.

(hält ihm den Schlüssel hin)

WOTAN:

Was für ein Lohn?

FASOLT:

Machst du Witze? Kennst du deinen eigenen Vertrag nicht? Freia, die Schwester deiner Göttergattin, kommt nun für immer zu uns nach Riesenheim.

WOTAN:

(schnell)

Seid ihr noch bei Trost? Das wird niemals geschehen.

FASOLT:

(fassungslos)

Was soll das? Du hast den Vertrag doch selbst unterschrieben.

FAFNER:

(höhnisch)

Ich habe dir doch immer gesagt, den Göttern ist nicht zu trauen.

FASOLT:

Hüte dich, Wotan. Was du bist, bist du nur durch Verträge. Bin ich auch ein dummer Riese und du ein strahlender Gott, so musst doch auch du dein Wort halten.

FAFNER:

Die wollen dich nur einlullen, die feinen Götter.

WOTAN:

Das war doch nur ein Scherz. Was könnt ihr Riesen schon mit der kleinen Freia anfangen?

FAFNER:

Haltet ihr uns alle für Idioten? Nur Freia kann die Äpfel der Jugend pflücken. Das bedeutet ewige Jugend. Unsterblichkeit! Was spielt es da für eine Rolle, ob sie groß oder klein ist?

FRICKA:

Das gilt nur für Götter.

FAFNER:

(abwinkend)

Ja, ja. Wer's glaubt, wird selig.

FASOLT:

Die Burg ist fertig, Freia ist unser Lohn. Basta!

WOTAN:

(zu sich)

Wo Loge nur bleibt.

(zu den Riesen)

Wir müssen reden.

FAFNER:

Genug geredet. Jetzt wird gehandelt.

(Freia betritt die Bühne, mit ihr Froh und Donner)

FASOLT:

(zu Freia)

Da ist sie ja. Komm zu mir, mein Butterblümchen.

(macht Schritte auf Freia zu, Freia versteckt sich hinter ihren Brüdern)

FREIA:

Hilfe, schützt mich vor ihnen.

FROH:

(Froh springt vor, verharrt dann)

Ihr wagt es? - Meine Güte, die sind ja wirklich riesig.

(Donner springt vor Froh mit einem mächtigen Hammer in einer Hand)

DONNER:

Lass mich vor, Bruder. Die Kerle wollen meinen Hammer spüren.

FASOLT:

(beschwichtigend)

Beruhigt euch. Wir wollen doch nur, was uns zusteht.

DONNER:

(schwingt den Hammer)

Ich schleudere euch bis nach Riesenheim.

WOTAN:

(geht dazwischen)

Jetzt wartet mal. So kommen wir nicht weiter.

FREIA:

Was soll das heißen? Lässt du mich etwa fallen wie eine heiße Kartoffel?

FRICKA:

(zu Wotan)

Das kann nicht dein Ernst sein.

(beruhigt Freia)

Ich lass' dich nicht gehen.

(Donner und Fafner stehen sich nun Aug' in Aug' gegenüber)

DONNER:

Ich mach' dich kalt!

FAFNER:

Dein Hämmerchen zerquetsche ich wie eine Fliege.

WOTAN:

(fasst sich an den Kopf)

Hört endlich auf. Mit Gewalt kommen wir nicht weiter.

(sieht Loge kommen)

Endlich kommst du, Loge. Er wird uns aus der Patsche helfen.

FRICKA:
Der? Der reißt uns nur noch tiefer hinein.

LOGE:
(als einziger von allen frohgestimmt)

Komme gerade von der Burg. Hab' alles geprüft. Ein stolzer, guter Bau, der Götter würdig. Die Riesen haben gute Arbeit geleistet.

WOTAN:
Und, was nun?

LOGE:
Was soll sein?

FRICKA:
Da hast du's. Der Lumpensack kommt dir frech.

WOTAN:
(warnend zu Loge)
Du hast geschworen, einen anderen Lohn als Freia für die Riesen zu suchen.

LOGE:
Das habe ich auch. Ich suchte, überlegte, erwägte und suche auch jetzt noch ...

FRICKA:
(zu Wotan)
Der führt dich wie ein Tanzbär am Nasenring durch die Manege.

FROH:
(zu Loge)
Lässt ihn doch erst mal zu Atem kommen.

DONNER:
(drohend zu Loge)
Klärt der das Problem nicht, hat eh sein letztes Stündchen geschlagen. Ein Schlag, Freundchen, und du bist platt.

LOGE:
Wer wollte denn unbedingt die Burg, ohne das nötige Geld dafür zu haben?

(Donner stöhnt auf und holt in Richtung Loge aus)

DONNER:
Jetzt ist er fällig!

FROH:
Sei doch nicht immer so brutal.

WOTAN:
(tritt dazwischen)
Schluss, Schluss, Schluss!
(zu Loge)

Die Lage ist brenzlich, auch für dich. Lass dir was einfallen!

FAFNER:
Die reden und reden, und wir stehen da wie die Ölgötzen.

FASOLT:
(zu Freia)
Freia, komm mit uns. Mein Butterblümchen.

WOTAN:
(zu den Riesen)

Wartet!
(wendet sich drängend an Loge)

Keine Ausflüchte mehr. Was - können - wir - tun?

(Loge stellt sich in Position, als würde er eine wichtige Enthüllung machen können, alle gespannt, auch die Riesen)

LOGE:
Unentwegt durchforschte ich jeden Winkel der Welt, um etwas zu finden, das auch die Riesen zufriedenstellt. Aber nichts ...

FAFNER:
(spontan in Loges Rede)
Ich habe die Schnauze voll! Gehen wir! Freia, komm!

(Theatralisch hebt Loge den Arm)

LOGE:
Da ...
(zeigt beschwörend in Richtung Rhein)
... am Rhein hörte ich jämmerliches Klagen. Die Rheintöchter betrauertem den Raub des Rheingoldes. Alberich, der Nibelung, hatte die Armen bedrängt, belästigt und ihnen schließlich auch noch das Rheingold gestohlen. Das verleiht ihm nun ungeheure Macht.

(zu Wotan)
Sie flehen dich an, ihnen das Gold wiederzubeschaffen.

WOTAN:
Was kommst du mir mit dieser Geschichte, wo mir selbst das Wasser bis zum Halse steht?

FAFNER:
(der seit der Nennung des Namens Alberich aufmerksam zuhörte, zu Fasolt)

Hast du das gehört? Dieser widerliche Zwerg Alberich. Wie oft hat der uns schon betrogen. Dem gönne ich nicht einmal das Schwarze unter seinen Nägeln.

FASOLT:
(zu allen)
Wie soll dieser Giftzwerg denn zu Einfluss kommen?

LOGE:
Nur wer der Liebe abschwört, ein Herz aus Stein hat, kann aus dem Gold einen Ring schmieden, der ihm ungeheure Macht verleiht.

WOTAN:
Das kann uns allen gefährlich werden.

FRICKA:
(laut zu Wotan)
Du musst das Gold beschaffen, sonst gehen wir unter.

WOTAN:
Aber wie kann ich den Ring schmieden? Ich liebe euch doch alle ...

LOGE:
Da kommst du zu spät. Alberich hat ihn bereits geschmiedet.

(Allgemeines Entsetzen)

DONNER:
(zu Wotan)
Dieser Gnom wird uns alles nehmen, wenn wir ihn nicht aufhalten.

WOTAN:
Ich muss den Ring haben!

FROH:
Sonst wohnt der bald auf Walhall.