

Szenenfolge

Vorabend RHEINGOLD

1. BILD

Alberich im Gespräch mit den Rheintöchtern.

Über den Klippen des Rheingrundes (bei der Verschmutzung kein Wunder!) lagert grünliche Dämmerung. In der Höhe wogendes Gewässer, das unablässig zu strömen scheint; an schroffen Felsenriffen hat sich das Rheingold verfangen. In anmutig schwimmenden Bewegungen kreisen die Rheintöchter um den Felsen. Während sie das berühmte „*Wagalaweia*“ intonieren, verflucht Alberich die Liebe, um das Rheingold stehlen zu können.

2. BILD

Freie Gegend auf Bergeshöhen nahe Füssen im Allgäu.

Die Riesen Fasold und Fafner klagen den Lohn für den Burgbau ein, den sie mit vier Steinbeilen aus dem herangeschleppten Urfelsgestein der bayerischen Alpen ausführten.

Wotan, Freia und Fricka die Göttergattin sind ratlos. Die Riesen verschleppen Freia, die Göttin der ewigen Jugend, als Pfand bis ihnen andere Lösung gewährt wird, nämlich der Hort.

3. BILD

Die selbe Gegend am Abend.

Wotan stiehlt Alberich den Schatz in Nibelheim (nicht sichtbar).

Nun kann Wotan den Riesen das Lösegeld zahlen. Daraufhin erschlägt Fafner seinen Bruder.

Loge, der Feuergott, beendet mit Blitz und Donner den Vorabend des Rings.

1. Tag WALKÜRE

1. Bild:

Am Abend in Hundings Hütte in Schloß Linderhof.

Sieglinde begrüßt den ihr fremden und waffenlosen Siegmund (ihren Bruder). Hunding tritt hinzu, sofort herrscht schlechte Stimmung, bis Sieglinde ihrem Gatten einen Schlaftrunk gibt. Während der „*Wönnenacht im Wintersturm*“ findet Siegfried ein Schwert im Baum, mit dem er Hunding zu töten gedenkt.

2. Bild:

Im tiefen Tann.

Hunding stellt Siegmund im Zweikampf. Wotan tötet Siegmund, dann Hunding mittels zweier Blitze.

Währenddessen kann Sieglinde mit Hilfe Brünnhildes entfliehen.

3. Bild:

Ein wilder Vulkan in Italien.

Die Walküren in Furcht vor Wotan jagen in wildem Galopp über dem Krater. (*Walkürenritt Hoi hoh!*) Brünnhilde, von Wotan zur Rede gestellt, wird auf den Felsen verbannt und mit Feuer umgeben. (*Feuerzauber*), bis sie ein Held per Kuß erlöst

2. Tag SIEGFRIED

1. Bild

Mimes Werkstatt mit Schmiedehammer.

Siegfried kommt mit einem Bären und will mit seinem Ziehvater Mime ein Gespräch beginnen. Dieses artet sehr schnell in Streit aus, worauf Siegfried ein Schwert (*Nothung, so nennt sich mein Schwert....!*) am Amboß schmiedet.

2. Bild:

Im tiefen Tann.

Siegfried erschlägt den in einen Drachen verwandelten Fafner und raubt den Nibelungenhort.

3. Bild:

Wilde Gegend am Fuß des Vulkans.

Brünnhilde wird von Siegfried wachgeküßt. (*Wach auf....!*)

3. Tag, GÖTTERDÄMMERUNG

1. Bild:

Am Ufer des Rheins.

Siegfried kommt in einer Gondel aus Venedig und begrüßt Gunther, Hagen und Gutrune, die ihm einen Vergessenstrank reicht.

2. Bild:

Im deutschen Wald.

Hagen ersticht Siegfried hinterrücks während der Jagt. (*Hagen, was tust du...?*)

3. Bild:

Gibichungenhalle mit Wagners Kenotaph.

Brünnhilde, erscheint mit ihrem Roß „Grane“ und betrauert den toten Siegfried. Die Halle und die ganze Welt stürzt in sich zusammen, nur „Richard Wagner“ erhebt sich über den Wolken des Weltalls.

Neue verkürzte Version 2021

Spieldauer ca. 80 Min.