

**EINSENDESCHLUSS  
COMIC-  
WETTBEWERB  
5. FEB. 2021**

**7. COMICWETTBEWERB  
DER OPER KÖLN**

Richard Wagner

**GÖTTER-  
DÄMMERUNG**

in einer Fassung für die Oper Köln von  
Brigitta Gillessen und Rainer Mühlbach  
Arrangement für die Oper Köln von Stefan Behrisch  
Text und Musik von Richard Wagner (1813 – 1883)

**PREMIERE** SAMSTAG, 10. APRIL 2021 › 18:00 UHR  
**ORT** STAATENHAUS SAAL 3

# 1. AUFGABE UND ZIEL DES WETTBEWERBS

Ihr zeichnet gerne und habt Lust, Eure Fertigkeiten in einem Wettbewerb unter Beweis zu stellen? Dann bekommt Ihr jetzt die Chance dazu! Die Oper Köln und Kinderoper Köln schreiben zum siebten Mal einen Comicwettbewerb aus. Teilnehmen könnt Ihr im Alter von 12 bis 20 Jahren, alleine oder in Gruppen.

Ihr habt die Aufgabe, die Handlung von Richard Wagners »Götterdämmerung« in Form eines Comics zu gestalten. Dieser wird als Programmheft gedruckt, sodass die Handlung für andere junge ZuschauerInnen anschaulich wird. Ihr selber habt die Möglichkeit, Musiktheater von einer anderen Seite kennen zu lernen und Euch künstlerisch mit einer Oper auseinander zu setzen.

Natürlich werden kreative Arbeiten belohnt. Abgesehen von der Veröffentlichung des Gewinner-Comics wird der Comic auf der Homepage der Oper Köln präsentiert. Auf den Gewinner oder die Gewinnerin warten Freikarten für das Stück und ein Blick hinter die Kulissen der Oper Köln. Da wir nicht nur eine einzige Arbeit auszeichnen möchten, werden die drei besten Comics als Poster gedruckt. Die schönsten Arbeiten werden zudem zur Premiere am 10. April 2021 in der Kinderoper Köln ausgestellt.

In diesem Flyer findet Ihr alle wichtigen Informationen rund um den Wettbewerb.

*Durchlesen, Stifte schnappen, loslegen!*

## 2. FORMVORGABEN

1	2
---	---

1	2	3
---	---	---

1	2
---	---

1
---

1	2
---	---

Damit Euer Comic als Programmheft abgedruckt werden kann, ist es äußerst wichtig, dass Ihr alle Vorgaben genau einhaltet! Dabei helfen Euch die folgenden Schritte:

1. Nehmt Euch DIN A4-Blätter (unbeschichtetes Papier) und schneidet jedes Blatt in jeweils drei gleich große Streifen. Jeder Streifen ist dann *9,9 cm hoch, 21 cm breit* und stimmt genau mit dem Zielformat des Programmheftes überein. Es dürfen nicht mehr als *16 Streifen* bemalt werden.
2. Jetzt müsst Ihr auf jedem Streifen noch oben, unten, links und rechts einen *Rand von 5 mm* frei lassen.
3. Jeder Streifen darf nur auf einer Seite bemalt werden.
4. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Streifen zu bemalen: siehe links.

## 3. ZUR HANDLUNG »GÖTTERDÄMMERUNG«

Die **drei Nornen** sind Schicksalsfrauen, die die Vergangenheit und Zukunft sehen, aber nicht in das Schicksal der Menschen eingreifen können. Sie berichten von der großen Weltesche, die einst das ganze Universum der Lebewesen beherbergte, aber jetzt gefällt am Boden liegt. Habgier und der Wille zur Macht von Menschen und Göttern haben die Natur an den Rand der Zerstörung gebracht.

Es gibt nur zwei Menschen, die möglicherweise einen Ausweg aus dieser Lage bewirken können:

**Siegfried und Brünnhilde.** Einst weckte Siegfried die Walküre aus ihrem Schlaf, in den sie von ihrem Vater, Gott Wotan, als Strafe für ihren Ungehorsam versetzt worden war. Nun sind Brünnhilde und Siegfried ein glückliches Paar. Siegfried, jung und unerfahren, sehnt sich jedoch nach Abenteuern und beschließt, in die Welt hinauszuziehen und neue Heldentaten zu bestehen. Als Zeichen seiner Liebe schenkt er Brünnhilde seinen goldenen Ring, dessen Zaubermacht er nicht kennt.

Einst tötete Siegfried den Drachen Fafner und eroberte damit den Nibelungenschatz mitsamt Ring und Tarnhelm, doch er weiß nicht, dass auf dem Schatz ein Fluch liegt.

Die Nornen schauen zu, wie Siegfried den Rhein hinab reist und an den Königshof der Gibichungen kommt.

Die Familie der Gibichungen besteht aus **König Gunther**, seiner Schwester **Gutrune** und ihrem finsternen Halbbruder **Hagen**. Hagen hat einen Plan, der ihm von seinem Vater eingeflüstert wurde: **Alberich**, der Nibelungenzwerg, der einst das Rheingold raubte und daraus den zaubermächtigen Ring sowie einen Tarnhelm schmiedete, will den Ring zurückgewinnen und hofft, mit Hilfe seines Sohnes wieder in dessen Besitz zu kommen.

Siegfried kommt nichtsahnend zu den Gibichungen und lässt sich in seiner Unwissenheit für Hagens Intrige benutzen: König Gunther schwört ihm Brüderschaft und Gutrune reicht ihm einen Vergessenstrank, so dass Siegfried Brünnhilde vergisst und sich augenblicklich in Gutrune verliebt. Siegfried verspricht Gunther, ihm dabei zu helfen, die Frau seiner Träume zu erobern, denn Gunther selbst ist zu schwach dafür.

Diese Frau ist niemand anderes als Brünnhilde, an die sich Siegfried wegen des Trankes nicht erinnern kann. Siegfried nimmt mit Hilfe des Tarnhelms Gunthers Gestalt an und reist gemeinsam mit diesem zum Brünnhildefelsen.

Inzwischen versuchen die Nornen Brünnhilde zu warnen, doch die will an das kommende Unheil nicht glauben und weigert sich, den Ring abzugeben. Die Nornen wissen, dass damit der Untergang der Welt besiegelt ist, und verschwinden.

Siegfried, in Gestalt von Gunther, erreicht den Felsen und nimmt Brünnhilde mit Gewalt den Ring ab. Ohne zu wissen, dass es in Wirklichkeit ihr geliebter Siegfried ist, verbringt Brünnhilde die Nacht mit dem Eindringling.

In den frühen Morgenstunden wacht Hagen am Ufer des Rheins und wird von seinem Vater Alberich heimgesucht. Alberich entlockt Hagen das Versprechen, den Ring in seinen Besitz zu bekommen, damit er endgültig Sieger über seinen Feind den Gott Wotan wird.

Siegfried kehrt triumphierend von seiner Reise zum Brünnhildefelsen zurück und wird von Gutrune liebevoll begrüßt. Wenig später treffen Gunther und Brünnhilde auch am Königshof ein. Als Brünnhilde Siegfried an diesem Ort und zusammen mit Gutrune sieht, bekommt sie einen furchtbaren Schock. Zudem erkennt sie den Ring an Siegfrieds Finger, den er ihr in der Nacht – getarnt als Gunther – abgenommen hatte. Brünnhilde weiß, dass ein furchtbarer Betrug im Gange ist und beschuldigt Siegfried des Verrats. Siegfried – immer noch durch den Vergessenstrank seiner Erinnerung beraubt – schwört,

dass er Brünnhilde nie zuvor gesehen hat. Siegfried und Gutrune verlassen den Saal, um ihre Hochzeit vorzubereiten.

Nun ist Hagens Stunde gekommen: Ihm gelingt es, die wütende und verzweifelte Brünnhilde davon zu überzeugen, am Mordkomplott gegen Siegfried mitzuwirken. Brünnhilde verrät ihm, dass Siegfried am Rücken eine verwundbare Stelle hat. Wenn Hagen diese Stelle trifft, kann Siegfried getötet werden. Auf einer Wildschweinjagd soll die Tat geschehen.

Siegfried und Gutrune kehren zurück und es wird eine Doppelhochzeit gefeiert: Gunther heiratet Brünnhilde und Siegfried Gutrune.

Im Rhein tummeln sich Wassernixen – die **drei Rheintöchter**. Seit ihnen von Alberich das Rheingold geraubt wurde, kennen sie keine echte Freude mehr. Siegfried hat sich von seinen Jagdgesellen getrennt und will am Ufer des Rheins rasten. Die Rheintöchter bezirzen ihn, weil sie den goldenen Ring von Siegfried zurückhaben wollen, aber er lacht sie nur aus.

Gunther und Hagen erreichen das Rheinufer. Zur Rast gibt Hagen einen Trank aus. Es ist wieder ein Zaubertrank, der dieses Mal jedoch Siegfried seine Erinnerungen zurückbringt. Aufgefordert von Hagen, aus seinem Leben zu erzählen, berichtet Siegfried von dem Drachen, den er einst erschlug und von der schönen Walküre Brünnhilde, die er aus dem Schlaf erweckte. Gunther begreift, dass es sich um seine Frau Brünnhilde handelt, die eigentlich Siegfrieds Frau war. In diesem Moment stößt Hagen Siegfried seinen Speer in die verwundbare Stelle am Rücken. Siegfried stirbt.

Unruhig wartet Gutrune darauf, dass die Männer von der Jagd zurückkehren. Als sie den toten Siegfried sieht, beschuldigt sie Hagen des Mordes. Hagen und Gunther wollen beide den Ring vom Finger des toten Siegfried ziehen, und es kommt zum Kampf, in dem Hagen Gunther tötet. Brünnhilde erscheint und nimmt den Ring an sich. Endlich kann der Zauberring, der so viel Unheil über die Welt gebracht hat, den Rheintöchtern zurückgegeben werden. Während Walhall, die Heimstatt der Götter, und die ganze Welt in Flammen aufgehen, stürzt sich Hagen in den Rhein, um sich den Ring zu holen, doch die Rheintöchter ziehen ihn hinab in die Tiefe.

Die Welt, wie sie war, geht unter, doch auf den Trümmern der alten Ordnung kann neues Leben entstehen.

## 4. TERMINE UND KONTAKT

Wenn Ihr am Wettbewerb teilnehmen wollt, dann meldet Euch mit Altersangabe an unter:  
**theaterpaedagogik@buehnen.koeln**

Euren fertigen Comic schickt Ihr bitte *per Post* an die untenstehende Adresse.

Einsendeschluss ist der *5. Februar 2021*. Danach nehmen wir keine Arbeiten mehr an!  
Bitte vergesst nicht, Euren Namen, Euer Alter und wie wir Euch am besten erreichen können, anzugeben.

Ende Februar wird eine Jury den Gewinner-Comic auswählen.

### **DIE JURY-MITGLIEDER SIND:**

- › Dr. Birgit Meyer, Intendantin der Oper Köln
- › Dr. Petra Hesse, Direktorin des Museums für Angewandte Kunst Köln (MAKK)
- › Ralph Caspers, Schirmherr der Kinderoper Köln
- › Brigitta Gillessen, Leiterin der Kinderoper Köln
- › Tanja Fasching, Dramaturgin Oper Köln
- › Sabine Kuhnert, Johanna Lindenberg, Nadine Syskowski, Anika Averstegge, Frank Rohde (ehemaliger Abteilungsleiter) und Jule Wendling (FSJ Kultur), Abteilung Theater und Schule der Oper Köln

Mitte März geben wir den oder die GewinnerIn bekannt.

Das Programmheft und die Poster sind ab der Premiere von »Götterdämmerung«  
am *10. April 2021* für ZuschauerInnen erhältlich.

Solltet Ihr noch Fragen haben oder sollten während des Arbeitsprozesses Unklarheiten auftreten,  
meldet Euch in unserer Abteilung.

*Wir freuen uns auf Eure Comics!*

### **KONTAKT**

Oper Köln / Theater und Schule  
Postfach 101061  
50450 Köln  
Tel.: 0221 221 28384  
E-Mail: theaterpaedagogik@buehnen.koeln