

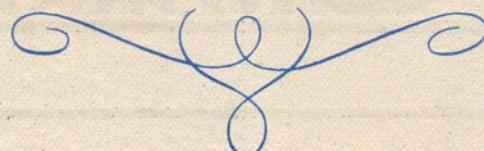


*Festivales*

**MOZART  
WAGNER  
SCHTRAUSS**

**GRAN TEATRO *del* LICEO**  
*TEMPORADA DE INVIERNO - 1942 - 1943*

DIRECCIÓN ARTÍSTICA  
EMPRESA AÑO XXVII-XXVIII  
*Juan Mestres Calvet*



42071-3-1



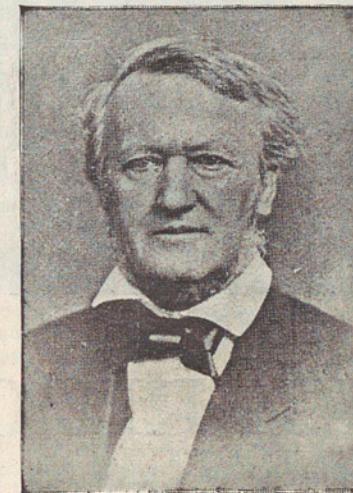
*Perutz*

**EL MATERIAL  
FOTOGRÁFICO  
DE CONFIANZA**

GRAN TEATRO DEL LICEO

VIERNES 5 DE FEBRERO DE 1943  
*Sabado 30*

FESTIVALES WAGNER



SEGUNDA REPRESENTACION

de la segunda jornada en 3 actos de la  
TETRALOGIA EL ANILLO DEL  
NIBELUNGO, de Ricardo Wagner

**S I G F R I D O**



## SIGFRIDO

Drama musical en tres actos, segunda jornada de la Tetralogía "El Anillo de los Nibelungos", música y libreto de Ricardo Wagner, se estrenó en Bayreuth el 16 de agosto de 1876.

### ACTO PRIMERO

*Escena: Un bosque. A un lado, una cueva y en ella, una forja.*

Han pasado algunos años desde la escena final de la Walkyria, en la que Brünnhilde, castigada por su padre Wotan, por su desobediencia, queda dormida sobre una roca, rodeada de llamas, en espera del héroe que ha de despertarla y hacerla suya.

Siglinda, hermana de Sigmundo y amante incestuosa de éste, después de haber sido salvada por Brünnhilde, anduvo errante por los bosques y murió después de dar a luz a Sigfrido. Este joven héroe ha sido criado por el enano Mime, que espera, por

medio de él, rescatar el tesoro de los Nibelungos que se halla en poder del gigante Fafner, convertido en dragón para custodiarlo. Pero Sigfrido, que, criado en contacto con la ruda naturaleza, es una magnífica criatura, un héroe sin miedo, siente un instintivo desprecio por aquel ente vil que con fines egoístas ha tomado a su cargo el papel de padre y de madre y que, atento sólo a satisfacer su ambición, se pasa la vida en la forja intentando en vano rehacer la espada "Notung", cuyos fragmentos dejó Siglinda a su hijo Sigfrido.

Al empezar la ópera, Sigfrido entra en la cueva donde Mime, con la espada en la mano, refunfuña sobre la forja. El joven, que lleva una rara vestidura de pieles y colgando de su cuello, un cuerno guerrero, asusta al enano con un gran oso que lleva del dogal. Luego toma la espada que Mime acaba de forjar y, golpeando el yunque

con ella, la rompe, diciendo que aquello no es una espada, sino una débil varilla. Mime, escondido detrás de la fragua protesta de la ingratitud de Sigfrido. Para reconciliarse con él se ofrece para traerle alimentos, pero Sigfrido, obsesionado con la espada, le contesta que él buscará su propio alimento. Mime se siente ofendido, y se lamenta de sus vanos esfuerzos para complacerle. Sigfrido no comprende por qué siente tanta aversión hacia el enano, cuando todo ser viviente en el bosque es su amigo. Pregunta a Mime sobre su nacimiento, y éste le habla por primera vez de Siglinda, su madre, muerta al nacer él, y de Sigmundo, su padre, que arrancó del árbol la mágica espada "Notung" y murió castigado por Wotan. Al oír el legendario relato Sigfrido ordena a Mime que componga la espada y parte hacia la espesura del bosque.

Cuando Mime murmura sobre su difícil tarea, entra en la cueva Wotan disfrazado de Viandante. El nibelungo se atemoriza al ver al monofálico guerrero, especialmente cuando éste toca la tierra con su larga lanza y se escucha el ligero estallido de un rayo. El Viandante se ofrece a contestar al precio de su vida tres preguntas cualesquiera que Mime le haga, y después de responder a lo que el enano inquierte respecto a los Nibelungos, los gigantes y los dioses, hace a su vez a Mime tres preguntas al mismo precio. El nibelungo contesta acertadamente a las dos primeras relativas al nacimiento de Sigfrido, pero se siente lleno de terror cuando el Viandante le pregunta cómo puede repararse la espada. Esto es precisamente lo que Mime quisiera conocer, pues sabe que con la espada mágica Sigfrido podrá matar a Fafner, el dragón que guarda el tesoro de los Nibelungos y que él espera arrebatar al héroe con artificios y engaños. Al no poder contestar a esta pregunta, el enano considera su vida perdida; pero el Viandante le dice, entonces, que la espada sólo podrá ser reconstruida por aquel que desconozca lo que es el miedo, y después de decirle esto, sale de la cueva y desaparece en el bosque.

Sigfrido vuelve y al preguntar a Mime por la espada, éste le dice que el Viandante le ha referido que sólo podrá forjarla el que ignore lo que es el miedo. El joven héroe, que oye por vez primera esta palabra, pregunta al enano qué es el miedo, y Mime trata de acobardarlo describiéndole al dragón Fafner; pero sólo consigue aumentar la impaciencia de Sigfrido por enfrentarse con el monstruo. Decidiendo no

esperar más tiempo a que el enano componga la espada, se pone a forjarla él mismo. Con una mano hunde el acero en los carbones, mientras con la otra, mueve el fuego que sopla sobre la fragua, cantando mientras trabaja el famoso tema de la espada. Los fragmentos quedan soldados y Sigfrido hunde la hoja al rojo vivo en el agua. La profecía del Viandante se ha realizado; el héroe, que desconoce el miedo, ha cumplido su misión. Levantando la espada golpea con ella sobre el yunque y éste se parte en dos pedazos. Mime, asustado, se deja caer en el suelo. La orquesta canta triunfalmente al bajar el telón.

### ACTO SEGUNDO

*Escena: Un bosque espeso. En el fondo la entrada de la cueva del Dragón.*

Alberico está tendido sobre un risco de la montaña vigilando la entrada de la cueva. El nibelungo espera siempre el momento propio para arrebatar el tesoro al gigante Fafner que, convertido en un dragón, lo custodia celosamente. Una luz ilumina el fondo al brotar los rayos de la luna. Llega el Viandante y Alberico le dice jactanciosamente que si el anillo vuelve otra vez a sus manos no lo usará como los estúpidos gigantes, sino que hará temblar bajo su poder a los dioses del Walhalla y el mundo será suyo. A su vez el Viandante previene al nibelungo que Sigfrido, sin más ayuda que su gloriosa fuerza, dominará al dragón y obtendrá el oro. Alberico decide entonces prevenir a Fafner sobre la llegada de Sigfrido.

Al despuntar el alba, el Viandante y el enano se marchan. Entra Sigfrido seguido por Mime. Cuando el héroe que lleva ceñida su mágica espada avanza hacia la cueva del dragón, el enano intenta de nuevo aterrizarle describiéndole la terrible bestia; pero el joven se ríe del pusilánime gnomo que se retira prudentemente. Al quedarse solo, Sigfrido escucha los suaves murmullos de la selva, el zumbido de los insectos, el susurro de los árboles y finalmente la voz de los pájaros que le hablan en un lenguaje que no puede comprender.

Tomando un junco que corta con la espada intenta imitar el canto de las aves y como esta improvisación no le satisface, sopla en su cuerno y hace estremecer el bosque. Al oír el sonido del cuerno guerrero Fafner sale, arrastrándose, de su cueva y lanza un rugido estruendoso. El héroe, lejos de inmutarse, le contesta con una carcajada. Empieza la lucha y Sigfrido hunde en el corazón del dragón su terrible



Jean Stern



Theo Herrmann

espada "Notung". El agonizante Fafner, comprendiendo que sobre él ha caído también la maldición de Alberico, se esfuerza por prevenir a Sigfrido en el último aliento de la vida que se le escapa. El joven héroe, saca su espada del pecho del dragón y éste en sus posteriores convulsiones salpica con su sangre las manos de Sigfrido. Instintivamente limpia éste la sangre con sus labios y al punto descubre que ha adquirido el mágico poder de entender el lenguaje de los pájaros que le hablan de los tesoros de la cueva del dragón, advirtiéndole que debe solamente tomar el yelmo mágico "Tarnhelm" y el anillo. Sigfrido, que ignora el valor de lo que va a poseer, entra en la cueva y regresa con los ricos tesoros.

Cuelga el "Tarnhelm" de su cinto y se pone el anillo en un dedo. El pájaro le había nuevamente, previniéndole de que Mime es el más falso de sus amigos y que sólo intenta arrebatarte los tesoros que ha conquistado valerosamente. Mime se acerca con lisonjeras palabras, preguntándole si ha descubierto lo que es el miedo y si ha logrado matar al dragón. Las altivas respuestas del héroe hacen hablar al enano, que no puede disimular su codicia. Finigiendo solicitud paternal vierte en un cuerno una bebida venenosa y se la ofrece a Sigfrido. Este, furioso, golpea a Mime con su espada, matándole. El héroe levanta el cuerpo del enano y lo lleva a la cueva, tapando la entrada con el cadáver de Fafner.

Contempla nuevamente las ramas de los árboles y confiesa a las selvas amigas que siente anhelos de poseer una compañera. El pájaro, después de cantar triunfalmente celebrando la victoria de Sigfrido sobre el enano, le dice que su futura compañera duerme rodeada por un círculo de fuego que solamente podrá atravesar el hombre que desconozca el miedo. Sigfrido ríe alegramente, afirmando que él es ese hombre, y se dispone a seguir al pájaro que después de turbarle saltando de una a otra rama, vuela hacia la roca de las Valkyrias, mientras Sigfrido, espada en mano, se apresura a emprender su más grande aventura en busca del amor.

### ACTO TERCERO

#### Cuadro primero

*Escena: Una región silvestre al pie de la montaña en cuya cumbre está la roca de las Valkyrias.*

En una noche tempestuosa, el Viandante (Wotan) busca a Erda (la diosa de la tierra). El tema musical de la invocación de

Wotan está basado sobre el motivo del "Crepúsculo de los Dioses" y de la "Cabalgaña de las Valkyrias". En una asombrosa culminación se revela en su forma más preciosa el motivo del "Oro del Rhin". Después viene un "diminuendo" y el telón se levanta.

El Viandante, de pie ante la entrada de una caverna abierta en la roca y apoyado en su lanza invoca a Erda. La caverna se ilumina con una luz azulada y Erda, lentamente, se levanta, entre un tenue resplandor. Wotan le pregunta cuál es el destino de los dioses y ella le contesta que debe pedir consejo a Brunilda, hija de ambos. El dices, que teme que con la unión fatal de Sigfrido y Brunilda, el dominio de los dioses sobre el mundo puede pasar a manos del hombre, cuenta a Erda que su hija, por haberle desobedecido, duerme ahora en la montaña rodeada de fuego y le explica cómo espera y teme que Sigfrido despertare a Brunilda y liberte el mundo. Erda le dice entonces que su consejo sería inútil, pues él mismo, Wotan, padre de los dioses, ha decretado su propio destino. El dios, entonces, se resigna a aceptar su destrucción.

Sigfrido, siguiendo al pájaro que le guía, llega a aquel paraje. El pájaro se agita vacilante y luego huye. El Viandante pregunta a Sigfrido a dónde se dirige y Sigfrido espera que el anciano le muestre el camino de la Roca encantada. El Viandante se siente entonces humillado por lo altanero de las palabras del joven héroe; pero le sigue interrogando con buen humor, de dónde ha sacado su espada. Sigfrido dice que él la ha forjado de otra hecha pedazos. Wotan pregunta de dónde sacó los pedazos y Sigfrido dice que eso no importa, pues una espada sólo puede llamarse así cuando está bien forjada. Wotan vuelve a reír y el héroe, impaciente, le dice que se aparte de su ruta y le indique el camino de la roca. El Viandante señala con su lanza a lo alto de la montaña, mientras aparece en la dirección señalada un resplandor de llamas, y amenaza a Sigfrido con ser devorado por el fuego si persiste en su empeño de llegar a la roca. El joven desafía a Wotan, haciendo mofa de sus consejos. El dios al ver que en verdad Sigfrido no tiene miedo, se adelanta para cerrarle el paso con su lanza, diciéndole que aquella misma lanza hizo pedazos, en otro tiempo, la espada que ahora lleva el joven héroe. El temerario Sigfrido comprende que aquél es el enemigo de su padre y, por lo tanto, el suyo, y grita su alegría al ver próxima la esperada venganza. Al chocar la espada de



Josef Herrmann



Dr. Hans Meissner

Sigfrido contra la lanza de Wotan se produce el resplandor de un rayo, y la lanza, y con ella la fuerza de los dioses, cae hecha pedazos. El motivo del "Pacto" se escucha con asombrosa precisión. La música cama sobre el trémolo de los violines, mientras el Viandante recoge trágicamente los pedazos de su lanza y exclama: "Prosigue, no puedo yo detenerte". Luego desaparece en la oscuridad. El creciente brillo del resplandor que emana de la cúspide de la montaña baña los ojos de Sigfrido. La música se hace más animada y el motivo del Pájaro de la Floresta se escucha nuevamente. Sigfrido hace sonar su cuerno llamando al pájaro para que vuelva a ser su guía.

El motivo del Fuego domina en la orquesta combinado con la melodía del cuerno de Sigfrido. Las llamas se hacen más brillantes. La orquesta expresa este paraje esplendorosamente. Surge de nuevo el motivo del Sueño y Sigfrido se lanza hacia las llamas para llegar hasta donde duerme Brunilda.

#### Cuadro segundo

Amanece. El fuego se ha calmado. Sigfrido aparece en la cúspide de la Roca de las Walkyrias y mira a su alrededor, asombrado. Con paso lento se acerca al lugar en que Brunilda duerme. Levanta el escudo, corta suavemente con su espada las anillas del peto, y al despojarla de la armadura aparece Brunilda cubierta de una blanca túnica. Encantado ante la primera mujer que ven sus ojos, Sigfrido queda absorto y fascinado, posa sus labios en los de Brunilda y la despierta con un beso. Cuando abre los ojos y recupera el conocimiento, se levanta saludando al cielo y a la tierra en una alegre canción: "Sol, yo te saludo". Sigfrido, que había permanecido inmóvil contemplándola, le cuenta cómo logró atravesar las llamas y llegar hasta ella y cómo

cortó las mallas de su armadura y la despertó besándola. La voz de Brunilda se levanta con alborozo cuando habla a Sigfrido de Siglinda, su madre, y del desafío de ella contra la voluntad de Wotan. El pasado queda aclarado y el futuro es su amor. Pero Brunilda, que se siente atraída por Sigfrido, se entristece al contemplar a "Grane", su alado corcel de Walkyria que tantos héroes condujo al Walhalla y su armadura que la espada de Sigfrido le ha arrancado. Cuando éste la abraza, ella se aparta con un gesto de terror, diciendo que los dioses y los héroes la habían respetado y pura salió del Walhalla. Llena de vergüenza esconde su cara entre las manos.

Día 15: Extraordinaria función, fuera de abono, organizada por la Ilustre Junta de Gobierno de la Sociedad del Gran Teatro del Liceo, la Empresa del mismo, y la Dirección General de la Compañía Alemana A BENEFICIO DE LAS FAMILIAS DE LOS HERÓICOS CAÍDOS DE BARCELONA DE LA GLORIOSA "DIVISIÓN AZUL". Detalles por carteles y programas. - A los Sres. Abonados "a diario" a la actual temporada se les reservarán sus localidades hasta el día 9, transcurrido dicho plazo los organizadores dispondrán de las que no hubiesen sido retiradas.

## DER RING DES NIBELUNGEN

### Zweiter Tag. Siegfried.

Personen: Siegfried = Tenor, Mime = Tenor, Der Wanderer = Bariton, Alberich = Bariton, Fafner = Bass, Erda = Alt, Brünhilde = Mezzosopran, Walvgogel = Sobran, Bayreuth 1870.

Sieglinde hat im Fafnerwald den Siegfried geboren und bei ihrem Tode den Sohn und die zerstörten Stücke des von ihr geretteten Wälsungenschwertes dem Schmied Mime übergeben, der sie im Walde bei der Geburt Siegfrieds gefunden. Mime ist feig und sieht mit Schrecken des heranwachsenden Pflegejähnes gewaltige Stärke.

1. Alt. Mimes Schmiede, eine Felsenhöhle im Walde. Vergeblich sucht der Kunstreiche Mime das Schwert Wälse, Notung gebeizten, zusammenzuschweißen, denn mit dieser Waffe könnte Siegfried Fafner töten, der als furchtbare Lindwurm die von Wotan erhaltenen Nibelungenköpfe bewacht, und für Mime den Hort gewinnen. Siegfried geht aus dem Walde zurück und erschlägt den feigen Nibelung mit einem gefangenem Bären, den er dann wieder laufen lässt. Der junge Held zerstößt mit leichter Mühe ein neues Schwert, das ihm Mime geschniedet und verlangt unmutig, nun einmal zu wissen, welcher Absprung er sei. Mime weigert sich, doch da ihn Siegfried zornig packt und erwürgen will, erzählt er ihm von Siegmund und Sieglinde und zeigt die Stücke des Wälsungenschwertes. Als Mime nun vergeblich Siegfrieds Wunsch, das Schwert zu schmieden, zu erfüllen sucht, tritt Wotan als Wanderer zu ihm und erzwingt Gastfreundschaft, indem er sich an den Herd setzt. Er wettet mit Mime um dessen Haupt, daß er drei Fragen befriedigend beantworten wolle, und nun verlangt auch Wotan Antwort auf drei Fragen oder das Haupt Mimes. Zwei Fragen beantwortet der Schmied, aber die dritte, wer das Schwert Notung neu zu schmieden vermöge, kann er nicht lösen. Da sagt ihm Wotan, der werde Notung schmieden, der nie das Fürchten gelernt, und dieser werde auch das ihm verfallene Haupt Mimes nehmen. — Siegfried, der davongeeilt war, bevor Wotan kam, kehrt zurück, zerstößt die Schwertteile und macht daraus eine neue, gewaltige Waffe. Der ängstliche Mime heißt nun Siegfried auf Fafner, damit er das Fürchten lerne und ihm so unschädlich werde. Er selbst braut einen Schlaftrunk, um den jungen Helden, wenn er vom Kampf mit Fafner ermüdet einschläft, zu erschlagen und sich die Schäze anzueignen.

2. Alt. Die Neidhöhle. Alberich lauert vor der Höhle auf den, der Fafner erschlagen wird, um sich wieder in den Besitz des Ringes zu setzen. Wotan verkündet ihm das Nahen Siegfrieds. Vergebens fordert Alberich von Fafner den Ring, ihm die Rettung des Lebens dafür versprechend. Da kommt Siegfried, von Mime geleitet, scheucht den Lindwurm auf und tötet ihn mit Notung. Als Siegfried einen mit Drachenblut bespritzten Finger zufällig zum Munde führt, wird er der Sprache der Vögel fundig und bemächtigt sich auf Rat eines Waldbogels der Tarnkappe und des Ringes, den Alberich mit Schreden in Siegfrieds Besitz erblickt. Durch die Wunderkraft des Drachenblutes kann Siegfried nun auch die Gesinnung Mimes erkennen und erschlägt den mit dem Schlastrunk Nahenden. — Von neuem hört Siegfried die Stimme des Waldbogels, der von der herrlichen Jungfrau auf dem Walkürenfelsen singt, die nur ein unerschrockener Held erwecken könne. Vom Waldbogel geführt, macht sich Siegfried auf den Weg zu Brünhilde.

3. Alt. Wilde Hellsengegend. Wotan ruft Erda aus der Tiefe, und als diese weitere Auskunft verweigert, sagt er ihr, daß er die Götterdämmerung nicht mehr fürchte, seitdem er selbst wolle, was kommen müsse. An Siegfried, den Walsung, der Alberichs Ring besitze, und Brünhilde erwerben werde, will er der Welt Erbe abtreten. — Er tritt jetzt dem nahenden Siegfried entgegen, der Wotans Speer, welcher die Weltherrschaft sichert, mit Notung zerplatzt. Die wabernde Lohe, welche Brünhilde umgibt, schlägt dem jungen Helden entgegen, doch ohne Furcht springt Siegfried hinein.

Verwundlung: Der Brünhildenstein. Siegfried kommt durch die Flamme, löst der schlafenden Walküre die Brünne und erwacht sie durch seinen Kuß. Mit einem herrlichen Liebesduett schließt dieser Teil der Tetralogie.



Orquesta notablemente aumentada y con los instrumentos especiales que exige el original de esta obra, a cargo de notabilísimos profesores solistas del Teatro Municipal de la Ópera de Frankfurt, am Main.



A mal tiempo . . .

El mal tiempo es el aliado de los enfriamientos.  
Debemos combatirlos con **Instantina** que corta los resfriados y sus dolores.



# Instantina