

VIDA, MORTE E MAGIA NO DRAMA MUSICAL *O ANEL DO NIBELUNGO (O OURO DO RENO E A VALQUÍRIA)*, DE RICHARD WAGNER

Luiz Cláudio Moniz
(NEA/UERJ)

O drama musical *O anel do Nibelungo*, de Richard Wagner, é uma obra na qual o autor se utiliza da mitologia germânica, seguindo os passos de Ésquilo, Sófocles e Eurípides, que encontraram nos mitos gregos a fonte perfeita para as suas criações. De fato, o mito é a matéria-prima por excelência das tragédias, já que “enuncia aquilo que aconteceu, acontece e acontecerá sempre, pois trata da própria essência do homem, ou melhor, do homem universal.” (1)

Wagner, para a realização desta mega ópera, pesquisou os mitos dos germanos do oeste e do norte, lendo obras como a *Edda em prosa*, a *Edda poética*, a *Völsunga saga*, *A canção dos Nibelungos*, *Mitologia germânica* e *Thidreks saga of Bern*, além dos clássicos gregos.

Carregado de dramaticidade, *O anel* “explora a força bélica das paixões, como desencadeadoras dos grandes acontecimentos cósmicos, das contínuas mortes e renascimentos de que se nutre o devir do mundo.” (2)

Encontrando em Wotan-Odin e em seu neto Siegfried-Sigurd, que são grandes afirmadores da existência, os seus principais protagonistas, “Wagner desenvolve uma trama diabólica, que acaba não só com a morte de Siegfried, mas com a destruição de todo o Universo. É o Ragnarök, o fim do mundo.” (3)

O Anel do Nibelungo, drama conhecido também como *Tetralogia* (4) (por ser composto de quatro partes), demorou cerca de 26 anos para ser concluído. Foi enfim encenado em agosto de 1876, no festival de Bayreuth, inaugurando o *Festspielhaus*, o teatro projetado por Wagner para a realização de suas obras.

Em *O ouro do Reno*, o prólogo da obra, a vida se manifesta por meio do próprio rio Reno. Wagner, provavelmente influenciado por Schopenhauer, representou o Reno, que por sua vez pertence ao reino mineral, com um som grave e persistente durante 136 compassos. O filósofo do pessimismo faz uma relação entre as modulações sonoras e os reinos da natureza: “o baixo fundamental, portanto, é para nós, na harmonia, o que no mundo da natureza inorgânica forma a massa mais bruta em que tudo repousa, e de que tudo se origina e desenvolve.” (5)

Extensões do rio e da própria vida, as filhas do Reno têm uma missão importante: guardar o ouro que jaz incrustado em um rochedo no fundo das águas.

Subitamente, em meio às suas brincadeiras, surge Alberich, o gnomo da estirpe dos Nibelungos. Encantado pela beleza das ninfas, apaixona-se imediatamente por elas. A princípio assustadas, percebem as intenções do anão e, acalmando-se, começam a tirar partido da situação. Se divertem às suas custas até que, de repente, o ouro se manifesta por meio de um forte brilho avermelhado. As ninfas começam a reverenciá-lo e o anão pergunta o que está acontecendo. Elas, então, revelam inadvertidamente o terrível segredo: “aquele que forjar um anel com o ouro do Reno será o ser mais poderoso do Universo.” No entanto, existe uma condição: “renegar o amor.”

Rejeitado pelas ondinas, Alberich, magoado e cheio de ódio no coração, abre facilmente mão do amor, arranca o ouro do rochedo e foge para Nibelheim (o reino das névoas, o lar dos Nibelungos), enquanto as filhas do Reno gritam desesperadas.

Alberich é um anão, um ser ctônico, que vive em Nibelheim, o Svartalfheim mencionado na *Edda poética*. O seu contato com as profundezas da terra faz com que

conheça os seus segredos, domine determinadas artes mágicas, já que “estas competências mágicas conviviam com o telúrico e o ctônico.” (6)

Não é de se estranhar que os mitos nórdicos apresentem situações nas quais a magia aparece com uma determinada freqüência. Johnni Langer, citando Boyer, diz que “a religião nórdica durante a Escandinávia Viking (séculos VIII a XI d.C.) não possuía centralizações em nível teológico ou organizacional, não tinha templos, dogmas, sacerdotes especializados (sem castas ou iniciações), orações, meditações, reduzindo-se a cultos e tendo a magia como essência.” (7)

Detentor da técnica da forja, Alberich tem plenas condições de fabricar o anel de poder com o ouro roubado às ninfas. Na mitologia germano-escandinava, os gnomos ou anões, “detêm o conhecimento, ou seja, o saber de transformar os metais em jóias e armas. São eles que, com suas inigualáveis habilidades, labutam incansavelmente em suas forjas para que, com o produto de seu trabalho, possam agradar e/ou negociar com deuses e homens.” (8) Além disso, parecem dominar a arte mágica denominada *seiðr* que, em muitos casos é descrita como uma espécie de “feitiçaria realizada para ‘ferver’ objetos imputados de poderes mágicos.” (9) É o caso não só da magia do anel, mas dos artefatos mágicos produzidos pelos filhos de Ívaldi (10) e pelos irmãos Eitri e Brokk (11), que acabaram por ser distribuídos entre os deuses, como pode ser observado na *Edda em prosa*, de Snorri Sturluson: “Loki ofertou a Óðinn a lança Gungnir, a Þórr os cabelos para Sif e a Freyr, o barco Skíðblaðnir. [...] Então Brokk apresentou seus tesouros. Ele ofertou a Óðinn o anel. [...] A Freyr, ele presenteou o javali. [...] Depois ele ofertou o martelo a Þórr.” (12) Cada um desses presentes possui uma qualidade mágica: a lança jamais se perde; os cabelos crescem na pele no momento em que a peruca for colocada; o barco, além de ter sempre um vento disponível quando suas velas são içadas, pode ser dobrado e guardado em uma bolsa; o anel goteja a cada nove noites, nove anéis de mesmo peso; o javali, cujas crinas de ouro reluzem na mais profunda escuridão, é capaz de correr mais rápido do que qualquer cavalo; e o martelo, apesar de ter saído com o cabo um pouco curto, é capaz de atingir o alvo e voltar para as mãos de quem o atirou.

Alberich pediu a seu irmão Mime, outro grande artífice, para forjar o Tarnhelm, um capacete capaz de não somente dar a invisibilidade a quem o porta, mas também a propriedade de se transformar em qualquer coisa que se queira. Verifica-se aí uma derivação do *seiðr* denominada *huliðshjálmar* (capacete de ocultamento ou invisibilidade). No entanto, apesar de ser mais hábil que o irmão, Mime parece desconhecer o feitiço próprio para que o elmo possa funcionar. Alberich não ensinou ao irmão as palavras mágicas que fariam o artefato funcionar: “noite e névoa... semelhança nenhuma!” (13)

O anel também funciona a partir de fórmulas mágicas proferidas, enquanto é tocado com os lábios. No quarto ato de *O ouro do Reno*, após ser capturado pelos deuses Wotan e Loge (14) em Nibelheim e levado à superfície, Alberich é obrigado a entregar todo o seu ouro. Para isso, após ser desamarrado parcialmente pelo semideus do fogo, “roça o anel com os lábios e murmura em segredo uma ordem.” (15) Tanto o capacete quanto o anel, para poderem atuar como objetos mágicos, precisam das palavras, fato que nos remete a uma outra derivação do *seiðr*: o *varðlokur*, o canto mágico.

Outra passagem de *O ouro do Reno* em que se percebe mais uma vez o *seiðr* é quando Freia, seqüestrada pelos gigantes, é levada temporariamente para Riesenheim, a morada dos gigantes (o Jötunheim mencionado nas *Eddas*). O resultado de tal ato é fatídico: os deuses começam a envelhecer. Com o afastamento de Freia, os deuses se tornam fracos e encanecidos, pois não consumiram as maçãs mágicas nesse dia. Diferentemente das divindades greco-romanas, as germano-escandinavas são mortais. Enquanto consomem as maçãs, retardam o seu fim, que se dará no Ragnarök. Mesmo sabendo que nas *Eddas* a guardiã dos frutos mágicos é Iðun, Wagner colocou a deidade nórdica do amor e da beleza como a responsável pelos mesmos, por ser ela também uma deusa da primavera. Eis mais uma característica da magia *seiðr*, criada pela própria deusa Freia e que está diretamente ligada à fertilidade e à fecundidade.

A magia rúnica também está presente na trama. Wotan, após subjugar os gigantes, gravou em sua lança runas mágicas, “estabelecendo regras de comportamento para os gigantes e anões, deuses e mortais.” (16) Estas runas parecem ser *sigrrúnar*, as runas da

vitória, fato atestado por Wotan quando fala com Fricka, sua mulher, sobre a construção do Valhalla pelos gigantes: “mediante um contrato, domei esta raça de insolentes e lhes fiz construir para mim esta fortaleza.” (17)

As runas estão diretamente ligadas a Óðinn/Wotan, já que o mesmo, segundo o mito, é o responsável pelo seu surgimento, como consta no *Hávamál*, poema da *Edda poética*:

"Eu penso que fiquei pendurado na árvore exposta ao vento, pendurado lá por nove noites inteiras; com a lança eu fui ferido e oferecido eu fui para Othin, eu para mim mesmo, na árvore que ninguém pode jamais conhecer que raiz abaixo segue. Ninguém me fez feliz com pão ou corno, e lá embaixo eu vi; eu levantei as runas, gritando eu as peguei, e em seguida de volta eu caí por terra." (18)

Antes disso, porém, Óðinn havia perdido o seu olho esquerdo na fonte da sabedoria, pagamento exigido por Mímir, o guardião da mesma, por tê-lo deixado beber de suas águas. Segundo Mircea Eliade:

"trata-se, sem dúvida, de um rito de iniciação de estrutura paraxamânica. Odhin permanece enforcado na árvore cósmica; Yggdrasil significa, aliás, 'o cavalo (drasil) de Ygg', um dos nomes de Odhin. A força é chamada 'o cavalo' do enforcado, e sabe-se que as vítimas sacrificadas a Odhin eram enforcadas em árvores. Ferindo-se a si mesmo com a lança, abstendo-se de água e de alimento, o deus sofre a morte ritual e adquire a sabedoria secreta do tipo iniciatório. O aspecto xamânico de Odhin é confirmado pelo seu cavalo de oito patas, Sleipnir, e pelos dois corvos que o informam de tudo o que se passa no mundo. Tal como os xamãs, Odhin pode mudar de forma e é capaz de enviar o seu espírito sob a forma de animais; ele procura, junto aos mortos, os conhecimentos secretos, e os obtém; declara no Hávamál (estrofe 158) que conhece um encantamento que pode forçar um enforcado a descer do patíbulo e a falar com ele; é especialista na arte do seidhr, técnica oculta de tipo xamânico." (19)

Em um outro trecho de *O ouro do Reno*, Wotan fala sobre o poder divinatório das letras germano-escandinavas: “As runas me falaram desse Ouro do Reno, seu brilho vermelho conteria um império; força e bens procedem sem fim de um Anel.” (20) Nessa passagem, o rei dos deuses usa as runas como oráculo. Porém essa espécie de magia também pode ser o *Galldr*, que parece se confundir com a magia rúnica. Inclusive, Óðinn é conhecido tanto como *galdrs föður* (o pai dos encantamentos mágicos), quanto *Galdsfaðir* (mestre do Galldr). (21) Segundo Johnni Langer, “a utilização mágica das runas também é denominada de *valgalldr*, derivado do grito de batalha dos chefes (*valr*.” (22)

Parece que o uso divinatório das runas já havia sido observado por Júlio César, como pode ser visto em seu livro *A guerra das Gálias*: “soube que era costume entre os Germanos que as mulheres consultassem a sorte e fizessem oráculos para saber se chegara ou não o momento de combater; ora elas diziam ‘que os Germanos não poderiam ser vencedores, se travassem combate antes da lua nova’.” (23)

Tácito, em sua *A Germânia*, também fala da utilização das runas como oráculo entre os germanos:

“Mais do que qualquer outro povo, têm fé nos auspícios e na adivinhação. A sua maneira habitual de consultar a sorte é muito simples; cortam duma árvore com fruto uma haste que separam em vários pedaços; depois de os terem marcado com certos sinais, lançam-nos ao acaso sobre um pano branco; em seguida, o sacerdote da tribo, se o caso é de interesse público, o pai de família, se se trata dum assunto de ordem privada, invoca os deuses, contempla o céu, ergue três vezes cada pedaço, um após outro, e, segundo a marca precedentemente traçada, tira o horóscopo. Se os fragmentos da haste se pronunciarem no sentido duma proibição, não se pode tornar a consultar a sorte nesse dia sobre o mesmo assunto; se, pelo contrário, é no sentido duma autorização, exige-se que a resposta seja confirmada ainda pelos auspícios.” (24)

As runas, na verdade compõe um alfabeto denominado FUTHARK. Langer, citando Raymond Page, diz que “as runas do *Futhark Antigo* (24 runas) desapareceram completamente a partir do século IX d.C., sendo empregadas como alfabeto as formas conhecidas como *Futhark jovem* (16 sinais), em suas variações dinamarquesas (rama longa) e sueco-norueguesa (rama curta). (25)

As runas não são exatamente glifos mágicos, pois servem para vários outros fins, além da magia propriamente dita. Com elas se escreviam poemas, inscrições em lápides e pedras comemorativas e registravam-se transações comerciais. Quanto ao uso mágico das runas, Langer diz que “apenas as 16 runas do sistema novo (ramas longa e curta) continuaram a ser utilizadas para operações mágicas entre os Vikings, mas não sobreviveram vestígios físicos para comprovar isto, a não ser espadas e lanças com a runa Tiwaz.” (26)

Percebe-se, não só nas fontes escandinavas, mas também em textos de outros autores, uma certa distinção entre a magia dos ases e a magia dos vanes, sendo esta última conhecida como o já citado *seiðr*. Dumézil fala de uma “magia baixa”, facilmente vergonhosa e condenável, oposta à ‘magia nobre’ que era a exclusiva de Óðinn, antes de ter sido ele instruído sobre a outra e como que contaminado por Freyja.” (27) Esta distinção vem da época em que ases e vanes eram inimigos e travaram uma guerra, se utilizando cada estirpe da sua magia característica. Depois acabaram por entrar em um acordo, inclusive com uma troca de reféns. Dessa forma, ases e vanes passaram a coabitar juntos e Freia ensinou o *seiðr* a Óðinn, que por sua vez, já dominava as técnicas do *Gallðr* e da magia rúnica.

Em *O ouro do Reno*, este conflito entre estirpes e entre magias se materializou no embate entre Wotan, representante da alta magia, e Alberich detentor dos segredos do *seiðr*. O anão pode, de uma certa forma, ser associado aos deuses vanes a partir do esquema dumeziliano da trinfuncionalidade, já que

"os gnomos (que são seres sobrenaturais assim como os deuses) entrariam na terceira função: a da classe dos camponeses, dos homens que dão suas vidas para sustentar com o seu trabalho os indivíduos das duas outras funções, ou seja, os sacerdotes (primeira função) e os guerreiros (segunda função). O próprio termo gnomo (gnóme), significa talento, conhecimento duma coisa. A terceira função é, então, a da praxis, tem pois o conhecimento dos processos de transformação dos elementos da natureza, tem a técnica (téchne). Portanto, Alberich é possuidor do saber para do ouro forjar o anel de poder." (28)

Alberich, após ter sido destituído de seus tesouros pelos deuses, é então libertado pelos mesmos. Antes, porém, de ir embora, lança uma terrível maldição sobre o anel:

"já estou livre? (rindo furiosamente) Realmente livre? Pois então, deixa-me que te dê a primeira saudação de minha liberdade. Por uma maldição chegou a ser meu, pois que agora o anel seja sempre maldito. Seu ouro me outorgou um poder ilimitado, que agora sua magia traga a morte àquele que o leva. Nenhum homem será feliz com ele, nenhum homem verá o sorriso do seu resplendor. Qualquer um que o possua se sentirá agoniado por problemas, e qualquer um que agora o tenha será acossado pela inveja. Todo o mundo ansiará por possuí-lo, mas ninguém tirará proveito dele. Sem benefício algum, seu dono deverá estar alerta, pois o anel o levará até seus assassinos. Convencido de que vai morrer, o covarde se verá possuído pelo medo. Enquanto viver, suspirará pela morte, e o senhor do anel se converterá em seu escravo, até que minhas mãos voltem a ter o que me foi roubado. Esta é a suprema bênção que o nibelungo outorga a seu anel. Agora pode ficar com ele... (rindo) Guarda-o bem! Não escaparás de minha maldição!" (29)

Maldições eram proferidas invocando-se a tríade principal dos deuses escandinavos, tal como aparece na Egill saga: "que os deuses (rögn) e Odhinn se irrite! Ase do país (= Thôrr), faça com que o opressor do povo afaste-se dessas terras! Que Freyr e Njördhr

odeiem o flagelo de homens que assolam os santuários!” (30) A espécie de encantamento que mais se aproxima disto é o chamada *nið*, que é um tipo de magia difamatória.

No final de *O ouro do Reno*, um outro tipo de magia se faz presente. Após o conflito entre os irmãos gigantes Fasolt e Fafner, no qual este último mata o primeiro por causa do anel e do tesouro do Nibelungo, o ambiente fica extremamente pesado. Eis o terrível efeito da maldição de Alberich. Para limpar essa atmosfera carregada, Donner invoca, com o seu martelo, uma tempestade: “a mim as névoas, a mim as brumas! Donner, o mestre, reúne o vosso exército! Que ao ímpeto do martelo, todos acorram: nuvens escuras, vapores aéreos, Donner, o mestre, reúne o vosso exército!” (31) É o *porgríma*, ritual mágico utilizado para originar tempestades.

A morte também está presente em *O anel dos Nibelungos*. Alfredo Naffah Neto, no livro *Ouvir Wagner: ecos nietzschianos*, desenvolve, entre outras coisas, a idéia das *mortes-acontecimentos*, que por sua vez, instauram um *processo de transmutação* que é responsável pelo “devir-criador que se segue, desde as forças naturais até a constituição e o ocaso do mundo dos deuses.” (32)

A primeira morte-acontecimento se dá, na realidade, em *O crepúsculo dos deuses*, o último drama d’*O anel*. As nornas, as deusas nórdicas do destino, enquanto fiam o destino de deuses e homens, falam sobre o momento em que Wotan deu o seu olho esquerdo em troca de um gole das águas da fonte da sabedoria. Logo depois, quebrou um galho da árvore do mundo, o freixo Yggdrasil, e confeccionou uma lança. Tal ato fez com que a árvore apodrecesse e a fonte secasse. Dessa forma, a árvore torna-se lança e lenha e a sabedoria da fonte se transforma no pensamento e na linguagem de Wotan. Este grava, então, sobre a lança (33), “as runas dos tratados concluídos, sob a forma de leis do mundo. Nesse sentido, a *razão* e a *justiça*, até então imanentes à natureza, pré-verbais, tornam-se verbo, discurso divino, escritura e lei. Com isso há uma perda de contato com a totalidade primordial, o que quer dizer, uma quebra na harmonia natural preexistente.” (34)

A segunda morte é o assassinato do gigante Fasolt por seu irmão Fafner que, após ir embora com o tesouro de Alberich, transforma-se em um dragão com o auxílio do Tarnhelm, e esconde-se em uma caverna afim de guardar o precioso butim. De acordo com Neto, este ato acaba por fundar o “universo dos heróis”. Simbolicamente, o dragão representa, entre outras coisas, a vaidade e a perversão, vícios a serem vencidos e superados pelo herói. No entanto, essa é uma tarefa complexa, pois ao matar o dragão, o herói não somente pode encontrar o tesouro sublime, mas também a sua significação perversa.

Em *A valquíria*, o aspecto vida-magia-morte continua a se manifestar. Os gêmeos Siegmund e Sieglinde, filhos bastardos de Wotan com uma mortal, representam a vida no seu aspecto livre e natural, sem as regras estabelecidas pela lei. No entanto, representam também o adultério, o que fere profundamente a deusa Fricka, esposa de Wotan e regente das relações lícitas.

Separados por uma fatalidade, Siegmund e Sieglinde voltam a se encontrar anos depois. Sem saber, o herói, extenuado, procurando abrigo por conta de uma terrível tempestade, vai dar na casa de sua irmã, que havia se casado, contra a sua vontade, com o seu raptor. A jovem, então, cuida dele. Com a chegada de Hunding, o marido de Sieglinde, a situação se esclarece:

"ele fora em socorro a uma jovem mulher, obrigada a um casamento sem amor, e matara os seus selvagens familiares, mas com lança e escudo arrancados de seus braços, ele não fora capaz de proteger a mulher. Ela morreria diante de seus olhos e ele tivera de fugir do bando. Hunding se dá conta então de que os homens atacados por Siegmund eram seus familiares e que dá guarita em sua casa a um inimigo. As leis de hospitalidade obrigam-no a abrigar Siegmund por esta noite, mas ao alvorecer ele terá de lutar pela própria vida." (35)

Enfurecido, Hunding, se voltando para Siegmund, diz, então, o seguinte: "minha casa te abriga hoje, Wölfing: eu te acolherei por esta noite, mas amanhã, é melhor que se defenda com uma arma sólida: para o combate eu escolho o dia, para os mortos tu me pagarás tributo." (36)

Os povos germânicos tinham em alta conta a hospitalidade, como pode ser visto tanto no trechos acima, quanto no seguinte relato de Júlio César: "A violação da hospitalidade é tida por sacrilégio; os que, por uma razão qualquer, vão às suas casas, são protegidos contra toda violência e considerados como sagrados; todas as casas lhes estão abertas; com eles se partilham os víveres." (37) Tal fato pode ser inclusive verificado na mitologia, quando da morte do deus solar Baldr. Como ele não morreu em combate, teve que ir para Niflheim, pois o paraíso nórdico, ou seja, o Valhalla, era privilégio dos guerreiros caídos com honra no campo de batalha. Lá, a deusa Hel, guardiã deste gélido inferno, o recebeu com todas as honras, segundo a tradição germano-escandinava. Hermod seu meio-irmão, que se comprometeu com Frigga (mãe de Baldr) a trazê-lo de volta, partiu para a missão disposto a oferecer um vultuoso resgate. Para tanto, de acordo com a *Edda em prosa*,

"trouxeram ali Sleipnir, o cavalo de Odin; Hermod montou sobre o corcel e foi-se, galopando. [...] Hermod cavalgou até alcançar os portais de Hel. Desmontou para apertar suas esporas e, montando novamente, cravou-as em seus estribos, dando o cavalo um salto com tanto vigor que não ficou nada perto [dali]. Então Hermod cavalgou diretamente ao palácio e desmontou. Ele entrou e lá viu seu irmão Baldr sentado no mais alto trono." (38)

De fato, essa lei da hospitalidade estava tão inserida na cultura nórdica que mesmo que um inimigo ferrenho de alguém fosse em sua casa, seria recebido como se fosse um familiar ou amigo, e teria toda proteção, podendo descansar tranqüilamente.

Hunding se afasta para dormir e Sieglinde lhe dá uma poção com um poderoso sonífero.

Diante da expectativa do confronto com seu anfitrião, Siegmund, ao se ver desarmado, lembra que seu pai havia lhe prometido uma espada para ser usada quando se encontrasse em apuros. Percebe, então, um brilho na escuridão, vindo de um grande freixo situado no meio do ambiente e, chegando mais perto, verifica que se trata de uma espada. Sieglinde chega e fala sobre essa arma, que teria sido enterrada até o cabo no tronco da árvore por um ancião que portava uma capa cinza e um chapéu cuja aba cobria um de seus olhos. Era, na realidade, o deus Wotan, em seu disfarce de andarilho. No entanto, essa espada seria destinada àquele que conseguisse arrancá-la do espesso tronco. Muitos tentaram, mas ninguém teve sucesso. Siegmund, após batizá-la de Notung (o termo *not*, em alemão, significa apuro, dificuldade, necessidade), consegue tirá-la do freixo. Nisso, os dois já estão completamente apaixonados um pelo outro.

Mais uma vez, estamos diante de uma arma mágica, o que nos remete novamente ao *seiðr*. Por outro lado, pode-se perceber aí o tema recorrente de uma espada que é fincada por alguém em algum lugar e que só um determinado eleito poderá arrancá-la, depois da tentativa frustrada de muitos. É o caso de Artur e sua espada Excalibur:

“Quando Uther Pendragon morreu, os Cavaleiros da Távola Redonda tiveram grandes dificuldades em nomear um novo rei e decidiram recorrer ao conselho de Merlin. O mago disse-lhes que o sucessor de Uther seria aquele que conseguisse retirar uma espada mágica de uma pedra que aparecera misteriosamente em Londres. Vários cavaleiros tentaram arrancar a espada da pedra, mas nenhum conseguia fazê-la mover-se. Passados alguns anos, Artur foi a Londres assistir ao seu primeiro torneio, onde participava um cavaleiro a quem Merlin entregara a tutela do rapaz. Não conseguindo localizar a sua espada, o cavaleiro disse a Artur que lhe fosse buscar uma. Sem perceber o

significado da espada na pedra, Artur retirou-a e entregou-a ao amo abismado. Deste modo se descobriu o herdeiro de Uther Pendragon. (39)

Fricka discute com Wotan sobre o caso adúltero e incestuoso de seus filhos bastardos e pede ao marido que tire o poder da espada de Siegmund para que Hunding saia vitorioso do combate. Como deusa protetora dos casamentos, ela precisa lutar para que suas leis e seus princípios sejam respeitados. Wotan, preso aos acordos que, na verdade, são responsáveis pelo seu atual poder, não vê outra saída a não ser acatar o desejo de sua esposa.

A prática do incesto, inaceitável entre os ases, era, no entanto, comum entre os deuses vanes. Loki, no poema édico *Lokasenna*, estrofe 36, acusa Niörðr de se deitar com sua própria irmã: “cessa, Niörðr, abandona tua arrogância, eu não o silenciarei mais: com tua irmã procriaste um filho e não se poderia esperar outra coisa!” (40) Na estrofe 32, o deus do fogo, dirigindo-se a Freia, a acusa também da prática incestuosa: “cala-te, Freyja! És uma malfeitosa coberta de vergonha: eles te surpreenderam com teu irmão, os amáveis deuses, e tu peidaste na cara deles!” (41)

Com a chegada de Brünhilde, Wotan abre o seu coração, contando toda trama desde o início. Conta inclusive como seduziu a *völva* (42) Erda: “por um encantamento de amor, eu submeti a Wala (43) e perturbei o orgulho de sua sabedoria.” (44) Óðinn, o poderoso rei dos deuses, conquistou a Grande Mãe (45) por meio dos encantamentos rúnicos que, entre outras coisas, eram utilizados “para obter amor de uma mulher.” (46)

O rei dos deuses que, a princípio havia pedido a Brünhilde que protegesse seu filho, agora a manda ficar ao lado de Hunding e Fricka. A valquíria tenta argumentar com o pai, mas de nada adianta

Brünhilde, então, surge diante de Siegmund e pede para que ele a siga: “vistes o dilacerante olhar de uma valquíria: com ela tens agora que partir!” (47)

De acordo com a mitologia nórdica, as valquírias são deusas guerreiras cuja função é resgatar os combatentes mortos com glória nos campos de batalha e conduzi-los ao Valhalla, o paraíso germano-escandinavo. Metade dos homens (denominados *einherjar*, singular *einheri*, que significa guerreiro que combate sozinho) ia para o palácio de Óðinn e a outra metade para o palácio de Freyja.

Segundo Langer,

“a palavra original do Nórdico antigo, *Valkyrja*, significa ‘a que escolhe os mortos’. Entidades sobrenaturais relacionadas diretamente com marcialidade, a sua associação com o destino dos guerreiros mortos na batalha remete a uma tradição mítica muito anterior aos Vikings, vinculada aos antigos germanos. Na literatura anglo-saxã do século VIII surge o termo *wælcyrge* (‘a que escolhe os mortos’).” (48)

O mito das valquírias estava diretamente relacionado ao culto do deus Óðinn, o escolhido da elite aristocrática, composta pelos *jarls*. Por outro lado, grande parte da população de homens livres, os *karls*, era adepta de Thor e dos deuses vanes, especialmente Freyr e Freyja.

Os antigos germanos viam as valquírias como monstros sangüinários, que promoviam a carnificina nos campos de batalha. Já na Era Viking, as guerreiras de Óðinn, além de permanecerem como condutoras das almas dos guerreiros mortos em combate, receberam a função de copeiras do Valhalla, servindo o hidromel para o rei dos deuses e seus *einherjar*.

De acordo com Langer, a evolução morfológica do mito das valkyrjas se deu da seguinte forma:

1. Entidades sangüinárias incentivadoras de carnificina (Antigüidade).
2. Seleccionadora dos mortos nas batalhas (Antigüidade Tardia).

3. Seleccionadoras dos mortos e receptoras/serviçais no Valhöll (Período das migrações/Início da Era Viking).
4. Guerreiras de Óðinn, donzelas cisnes, esposas/amantes, filhas de reis (Final da Era Viking). (49)

Voltando a Wagner, Siegmund se nega a seguir Brünhilde e esta resolve protegê-lo contra as ordens de Wotan e o instiga contra Hunding. O próprio rei dos deuses surge e, com sua lança, rompe a espada do filho, que cai morto. Enfurecido, Wotan fulmina Hunding.

De acordo com Neto, o fim de Siegmund constitui a terceira morte-acontecimento, na qual Wotan vivencia a morte de um lado seu. Por outro lado,

“a desobediência de Brünhilde completa, por sua vez, esse ciclo transmutador de Wotan, ao separá-la e distingui-la do deus-pai. Independente, ganhando vontade própria, a virgem guerreira perderá sua condição divina e ganhará a de mulher/fêmea (ainda que numa dimensão mais heróica que humana). Com isso, Wotan perde o seu lado mais jovial, apaixonado, além da condição de senhor absoluto: uma parte do seu poder desloca-se para uma outra dimensão e ele já não pode mais ocupar o mesmo espaço. Tanto assim que, no terceiro drama-musical: *Siegfried*, o deus ganha a forma de um andarilho, que é tradicionalmente assumida, nos mitos, pelos heróis *desterrados*, transitando fora do seu espaço próprio. Sintomas de uma decadência que levaria, muito breve, à completa destruição do universo divino. (50)

○ autor, no entanto, não considera a morte de Hunding, pois esta não promove nenhuma transmutação, constituindo-se apenas numa descarga afetiva.

○ drama segue com Brünhilde fugindo com Sieglinde, que está grávida do irmão. Esta traz no ventre a semente que mais tarde se transformará em Siegfried. A valquíria

pede ajuda às irmãs, que ficam com medo de Wotan. Finalmente o rei dos deuses alcança Brünhilde e a condena a um terrível castigo: ela é destituída de seus poderes de valquíria, tornando-se uma simples mortal. Ficarà a mercê de um homem que a tomará por esposa. Desesperada, ela pede ao pai que o homem que virá a possui-la seja merecedor de sua virgindade, e que Wotan faça um fogo atemorizante à sua volta capaz de afugentar os covardes. O rei dos deuses, então, invoca Loge: "Loge, ouça! Dirige teus ouvidas para cá! Da mesma forma como te encontrei pela primeira vez como ígneo fogo; como um dia me escapaste convertido em errante chama, da mesma forma que então te preendi, te prendo agora! Para cima, oscilante chama, rodeia de fogo a rocha. Loge! Loge! Loge!" (51) Wotan estendendo a lança, olha para Brünhilde e se afasta através do fogo.

Os outros dois dramas, *Siegfried* e *O crepúsculo dos deuses*, serão analisados em um futuro trabalho.

ANEXO

PRÁTICAS E RITUAIS MÁGICOS NA ESCANDINÁVIA VIKING (BOYER, DUBOIS, PRICE, DAVIDSON E LANGER)

Blót – sacrifício, rito mágico adivinatório e utilitário para canalizar o destino.
Fóstbroeðralag – ritual mágico de irmandade e fraternidade sagrada.
Berserkgangur – fúria dos camisas de urso.
Spá – profecia, arte de determinar o <i>ørlög</i> (destino).
Forspá – predição de eventos futuros.
Hamfar – viagem xamanista com forma de animal.
Eftirryni – divinação, descoberta de conhecimentos proibidos, especialmente roubos e injustiças.
Nið – magia difamatória.
Niðstong – bastão difamatório, acompanhado de uma fórmula declamada (<i>formál</i>).
Álvaeði, áhrínisorð – magia difamatória.
Galdr/Galdur – cantos mágicos; fórmulas mágicas usadas em curas, para manter a sorte, facilitar partos; amuletos/encantamentos com sons e cantos. <i>Galdralag</i> , métrica de cantos mágicos.

Þorgríma – ritual mágico utilizado para originar tempestades.

Seið – canto; ritual mágico de tipo adivinhatório.

Práticas mágicas relacionadas ou derivadas do *Seiðr*:

Varðlokur – canto mágico.

Utiseta – técnicas para receber visões da morte.

Hamhleypa – troca de forma ou pele (animais de *Freyja*: gato, javali, falcão).

Sjónhverfing – prestidigitação, magia de desilusão para enganar a visão.

Kveldriða – ataque mágico noturno.

Huliðshjálmar – capacete de ocultamento ou invisibilidade.

Görningstakkr – camisas enfeitadas com proteção mágica.

NOTAS

(1) MONIZ, Luiz Claudio. *Mito e música em Wagner e Nietzsche*. São Paulo: Madras, 2007, p. 63.

(2) CAZNÓK, Yara Borges, NETO, Alfredo Naffah. *Ouvir Wagner: ecos nietzschianos*. São Paulo: Musa, 2000, p. 104..

(3) MONIZ, Luiz Claudio. *Op. cit.*, p. 110.

(4) Os dramas que compõe a *Tetralogia* são, respectivamente, *O ouro do Reno*, *A valquíria*, *Siegfried* e *O crepúsculo dos deuses*.

(5) SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação (III parte)*. Seleção e tradução de Wolfgang Leo Maar. São Pulo: Abril Cultural, 1974 (Os Pensadores), pp. 80-81.

(6) BOYER, Régis. *La grande déesse du nord*. Paris: Berg International, 1995, p. 158.

(7) LANGER, Johnni. *Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica*. Brathair, 2005, p. 56.

(8) MONIZ, Luiz Claudio. *Op. cit.*, p.70.

(9) LANGER, Johnni. *Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica*, p. 69.

(10) Os filhos de Ívaldi produziram para Loki uma peruca de ouro, que tinha o poder de crescer no couro cabeludo de quem a colocasse, a lança Gungnir e o barco Skíðblaðnir.

- (11) Eitri, com a ajuda de Brokk, forjou um javali com crina de ouro, o anel Draupnir e um martelo de ferro, cujo cabo era um tanto quanto curto.
- (12) STURLUSON, Snorri. *Edda em prosa*. Tradução, apresentação e notas de Marcelo Guimarães Lima. Rio de Janeiro: Numen, 1993, pp. 152-153.
- (13) WAGNER, Richard. *Das Rheingold*. English translation of the libretto by Lionel Salter. Hamburg: Deutsche Grammophon, 1968, p. 106.
- (14) Wagner qualificou Loge, que corresponde ao Loki escandinavo, como o semideus do fogo. No entanto, a sua genealogia é complexa. Snorri diz que ele é filho do gigante Fárbauti e que teve filhos monstruosos com a gigante Angrboða, o que faz pensar que ele faz parte da estirpe dos gigantes.
- (15) WAGNER, Richard. *El anillo del Nibelungo*. Traducción de Eduardo Almagro López y Mônica Zaloniz. www.geocities.com/operticket/ring, março de 2001, p. 46.
- (16) COTTERELL, Arthur. *Enciclopédia de mitologia*. Tradução: Margarida Vale de Gato. China: Livros e Livros, 1998, p.245.
- (17) WAGNER, Richard. *El anillo del Nibelungo*, p. 17.
- (18) ANONYM. *The poetic edda*. Translated from the icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows. New York: Princeton University Press: Princeton American Scandinavian Foundation, 1936, pp. 61-62.
- (19) ELIADE, Mircea. *História das crenças e das idéias religiosas: de Gautama Buda ao Triunfo do Cristianismo. Tomo II. Das religiões da China antiga à síntese hinduísta. Volume I*. Tradução de Roberto Cortes de Lacerda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1983, p. 179.
- (20) WAGNER, Richard. *Das Rheingold*, p. 92.
- (21) Cf. LANGER, Johnni. *Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica*, p. 69.
- (22) Ibid., p. 72.
- (23) CÉSAR. *A guerra das Gálias*. Tradução de Franco de Sousa. Lisboa: Estampa, 1989, pp. 50-51.

- (24) TÁCITO. *A Germânia*. Tradução de Adolfo Casais Monteiro. Lisboa: Inquérito, p. 19.
- (25) LANGER, Johnni. *Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica*, p. 72.
- (26) Idem.
- (27) DUMÉZIL, Georges. *Do mito ao romance*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1992, p. 88.
- (28) MONIZ, Luiz Claudio. *Op. cit.*, p. 71.
- (29) WAGNER, Richard. *El anillo del nibelungo*, p. 49-50.
- (30) DUMÉZIL, Georges. *Les dieux des germains: essai sur la formation de la religion scandinave*. Paris: Presses Universitaires de France, 1959, p. 6
- (31) WAGNER, Richard. *Das Rheingold*, p. 154.
- (32) CAZNÓK, Yara Borges, NETO, Alfredo Naffah. *Op. Cit.*, p. 105.
- (33) Esta lança que, em *O anel*, vai servir também de bastão para Wotan, corresponderia a Gungnir, a arma mágica forjada pelos anões, filhos de Ívaldi.
- (34) *Ibid.*, p. 106.
- (35) MILLINGTON, Barry (organizador). *Wagner, um compêndio: guia completo da música e da vida de Richard Wagner*. Tradução de Luiz Paulo Sampaio e Eduardo Francisco Alves. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995, p. 332.
- (36) WAGNER, Richard. *La walkyrie/Die walküre*. Traduction française avec indication des leitmotifs par Jean d'Arièges. Paris: Flammarion, 1970, p. 81.
- (37) CÉSAR. *Op. Cit.*, p. 142.
- (38) STURLUSON, Snorri. *Op. Cit.*, p. 121.
- (39) COTTERELL, Arthur. *Op. Cit.*, p. 100.
- (40) ANONYM. *Op. Cit.*, p. 164.
- (41) *Ibid.*, p. 163.
- (42) Termo usado para uma mulher que é profetisa ou praticante de magia.
- (43) Significa o mesmo que *völva*, no antigo alto alemão.
- (44) WAGNER, Richard. *La walkyrie/Die walküre.*, p. 151.

- (45) Erda, cujo nome deriva do alemão *erde* e significa terra e também mundo, é uma Grande Mãe, conhecedora dos segredos da terra. Wagner pode ter se inspirado na Grande Mãe germânica Nerthus, que gerou com Niörðr os gêmeos Freyr e Freia.
- (46) LANGER, Johnni. *Op. cit.*, p. 72.
- (47) WAGNER, Richard. *El anillo del Nibelungo*, p. 99.
- (48) LANGER, Johnni. *Guerreiras de Óðinn: as valkyrjor na mitologia viking*. Brathair 4 (1) 2004, p. 53.
- (49) *Ibid.*, p. 63.
- (50) CAZNÓK, Yara Borges, NETO, Alfredo Naffah. *Op. Cit.*, p. 113.
- (51) WAGNER, Richard. *El anillo del Nibelungo*, p. 126.

BIBLIOGRAFIA

- ANONYM. *The poetic edda*. Translated from the icelandic with an introduction and notes by Henry Adams Bellows. New York: Princeton University Press: Princeton American Scandinavian Foundation, 1936.
- BOYER, Régis. *La grande déesse du nord*. Paris: Berg International, 1995.
- CAZNÓK, Yara Borges, NETO, Alfredo Naffah. *Ouvir Wagner: ecos nietzschianos*. São Paulo: Musa, 2000.
- CÉSAR. *A guerra das Gálias*. Tradução de Franco de Sousa. Lisboa: Estampa, 1989.
- COTTERELL, Arthur. *Enciclopédia de mitologia*. Tradução: Margarida Vale de Gato. China: Livros e Livros, 1998.
- DUMÉZIL, Georges. *Do mito ao romance*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- . *Les dieux des germains: essai sur la formation de la religion scandinave*. Paris: Presses Universitaires de France, 1959
- ELIADE, Mircea. *História das crenças e das idéias religiosas: de Gautama Buda ao Triunfo do Cristianismo. Tomo II. Das religiões da China antiga à síntese hinduísta. Volume I*. Tradução de Roberto Cortes de Lacerda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1983.

- LANGER, Johnni. *Religião e magia entre os Vikings: uma sistematização historiográfica*. Brathair, 2005.
- . *Guerreiras de Óðinn: as valkyrjor na mitologia viking*. Brathair 4 (1) 2004
- MILLINGTON, Barry (organizador). *Wagner, um compêndio: guia completo da música e da vida de Richard Wagner*. Tradução de Luiz Paulo Sampaio e Eduardo Francisco Alves. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.
- MONIZ, Luiz Claudio. *Mito e música em Wagner e Nietzsche*. São Paulo: Madras, 2007.
- SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação (III parte)*. Seleção e tradução de Wolfgang Leo Maar. São Pulo: Abril Cultural, 1974 (Os Pensadores).
- STURLUSON, Snorri. *Edda em prosa*. Tradução, apresentação e notas de Marcelo Guimarães Lima. Rio de Janeiro: Numen, 1993.
- TÁCITO. *A Germânia*. Tradução de Adolfo Casais Monteiro. Lisboa: Inquérito.
- WAGNER, Richard. *Das Rheingold*. English translation of the libretto by Lionel Salter. Hamburg: Deutsche Grammophon, 1968.
- . *El anillo del Nibelungo*. Traducción de Eduardo Almagro López y Mônica Zaloniz. www.geocities.com/operticket/ring, março de 2001.
- . *La walkyrie/Die walküre*. Traduction française avec indication des leitmotifs par Jean d'Arièges. Paris: Flammarion, 1970.