

Del



al



DEL LABERINTO AL 30

Fernando Palacios



DEL LABERINTO AL 30

Música de cámara basada en *El juego de la oca*

Dedicada a Mariana di Fonzo, sus hijos y sus alumnos

Para 3 flautas dulces, piano, 2 violines, 1 chelo y pequeña percusión

de
Fernando Palacios

- 1) *El laberinto*
- 2) *De oca a oca*
- 3) *De puente a puente*
- 4) *La posada*
- 5) *El pozo*
- 6) *De dados a dados*
- 7) *La muerte*
- 8) *El 30*

El juego de la oca

El tablero de la oca descende de los juegos que se practicaban ya en el Antiguo Egipto. Su estructura lleva al jugador por un camino de conocimiento interdisciplinario, que puede recorrerse con los dados en la mano y que traza una metáfora espiral de la vida. Es un juego de azar donde no hay estrategia ni habilidad: es la suerte la que decide el avance o retroceso de las fichas por el camino que definen las casillas. Algunas de ellas tienen un significado especial y consiguen acelerar o retener el viaje hacia la meta.

La suerte

Si el número del dado te conduce a la casilla 19, mala suerte, es una posada, y las reglas te obligan a quedarte. Pero peor es si caes en la 31, donde hay un pozo, o en la 52, que es la cárcel. Si la suerte consigue que salves el pellejo ante tantos obstáculos, en esta tan particular “yincana” medieval, queda la última desagradable sorpresa: la muerte, si la fortuna te es esquiva y no consigues pasar por encima de ella, deberás volver a empezar. Y para aquellos que consiguen superar todas las dificultades y llegan a la casilla 63: ¡enhorabuena!. Victoria.

Las reglas del juego

Cuando se cae en el laberinto se está obligado a retroceder a la casilla 30 (se suele decir "del laberinto al 30"). Si se cae en una oca la ficha avanza hasta la siguiente oca y se vuelve a tirar (se dice "de oca a oca y tiro porque me toca"); igual ocurre si se cae en un puente, o en los dados: se avanza o retrocede a su casilla hermana ("de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente" y "de dados a dados y tiro porque me ha tocado"). En la posada se pierden tres turnos y en el pozo no se puede volver a tirar el dado hasta que otro jugador pase por allí. La casilla de la muerte nos invita a comenzar todo de nuevo (renacer).

El camino y la vida

Lo eventos que se presentan al peregrino que va a Santiago se encuentran en el tablero: lasocas que marcan la dirección, los puentes que se deben atravesar, los símbolos inscritos en las piedras de las iglesias románicas, los dados de la fortuna, los laberintos donde te puedes perder, las posadas donde descansar, los pozos de agua, la cárcel... Un camino de entretenimiento y conocimiento. Muchos seguidores de este juego tan peculiar van más allá y ven en él la representación de la vida misma: nacimiento, enfrentamiento a la vida, dificultades, dichas y muerte.

El laberinto

“No todo el que desea entra en el jardín de las ocas. Antes hay que saltar sobre los peligros: la cárcel, el laberinto, el pozo, la muerte... Al final, en la última casilla espera la eternidad” (del libro *Juego, figuración, símbolo. El tablero de la oca*, de M^a José Martínez Vázquez de Parga, 451 Editores).

Una serpiente, una espiral, Creta y el minotauro, el hilo de Ariadna, las trampas de las pirámides, la ciudad de Venecia, el Albaicín...

El 30

Los días del mes. Un ciclo vital. El día del cobro de los honorarios. 30 páginas, 30 años, 30 euros... En el mundo cristiano es la edad en la que Cristo salió a la vida pública. Día peligroso: el señalado por los usureros para cobrar los intereses; no deben consultarse los astros. Días que se invierten en hacer el Camino de Santiago desde los Pirineos. La casilla donde se encuentra la salida secreta.

Cuento

Siguiendo las huellas de las ocas, nos hemos perdido en un laberinto. Las huellas de las ocas nos marcan una dirección y buscan una salida. Mientras las seguimos, vadeamos ríos, atravesamos puentes, descansamos en hospederías y posadas, somos secuestrados, nos roban, caemos a un pozo (*El péndulo y el pozo*, de Poe).

Escenario

Sale una flautista-presentadora por un extremo tocando “ocas” con su flauta. Llama al pianista y al chelo, que aparecen y se colocan en sus sitios. En las siguientes llamadas sale a escena el resto del grupo, tocando “ocas”, agrupados, con paradas. Cuando un líder canta todos le siguen de forma revuelta, pero siempre manteniendo el motivo musical de las ocas. Así hasta alcanzar el lugar destinado para cada cual. Cada canto de oca parte de una nota diferente.

Partitura

Entre pieza y pieza hay ostinatos que las unen. Por tanto, no hay silencio entre ellas (los únicos silencios son los marcados en la partitura). Antes de comenzar cada pieza, sobre el ostinato, se declamará su título en voz bien alta.

Atrezzo

Reproducción de nueve imágenes a buen tamaño alusivas al título y a cada una de las piezas.

1) El laberinto

Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 30. Se suele decir: "Del laberinto al 30". En otras versiones, se queda atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar un determinado número con los dados.

III - La Emperatriz	May7M+2j	do reb fa <u>sol</u> lab la
II - La Sacerdotisa		<u>reb</u> mi sol lab sib si
I - El Mago	dis+2j	do re mib fa solb la

Tutti. Acorde tremolante. Flautas enredadas. Unísono. Sapos con melodía. Acordes. Tutti con abundancia de trío de flautas.

2) De oca a oca

Está dibujada cada cierta cantidad de casillas. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente oca y, en ocasiones, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice "de oca a oca y tiro porque me toca" (o "de oca *en* oca y tiro porque me toca").

En ciertas versiones también hay que fijarse en los picos de lasocas, si están hacia delante, hay que seguir hacia adelante, pero si el pico está hacia atrás hay que retroceder.

VII - El Carro	men7M+2j	re mib solb sol sib si
XXI - El Mundo	dis+2j	reb mi solb sol sib si

Tutti. Cómico. Cita cisnes. Notas repetidas. Contrastes de ritmos. Familias separadas.

3) De puente a puente

Está dibujado en dos de las casillas del tablero. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza o retrocede hasta el otro puente y, en ocasiones, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente".

XVI - La Torre		do mib mi solb lab la
XI - La Fuerza	dis+2!	re fa <u>sol</u> lab <u>sib</u> si

Tutti. Unísono que engorda (Romeo y Julieta). Ostinatos. Puntos sueltos. Tutti, cada familia por su lado.

4) La posada

Cuando se cae en esta casilla suelen perderse 3 turnos.

VI - Los Amantes		mib mi fa <u>sol</u> sib si
------------------	--	-----------------------------

Cuerda. Unísono. Bach. Vals Shostakovich. Pizz lento. Revoltijo. Trinos. Violento. Canon a la parte. Trío de cuerda.

5) El pozo

Se encuentra en varias versiones del juego. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador pase por allí.

XII – El Colgado

do reb mib mi solb la

Piano y percusión. Un gran crescendo. Piano que repite el mismo diseño. Percusión que contesta rellenando el espacio de forma improvisada.

6) De dados a dados

Se hallan localizados en una o dos casillas, usualmente. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o se retrocede a la otra con el mismo dibujo y se vuelve a tirar. Se suele decir: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado" (o "de dados a dados y tiro porque son cuadrados"). En otras versiones simplemente se vuelve a tirar.

X – La Rueda de la Fortuna

do reb re fa lab la

Tutti. Flauta Debussy. Melodía que pasa de instrumento a instrumento. Superposición de melodías.

7) La calavera o la muerte

Cuando se cae en esta casilla se vuelve a empezar desde la casilla 1.

XIII – La Muerte

sen+2;

do mi solb lab la si

XV – El Diablo

sen+2!

reb re fa sol sib si

Cuerdas, piano y percusión. Murmullo tétrico. Acumulación de cuerdas que resbalan. Cita del inicio.

8) El 30 (XXX)

Lugar elegido para escapar del laberinto por su puerta secreta. Fin del juego.

XX – El Juicio

reb re mi solb lab sib

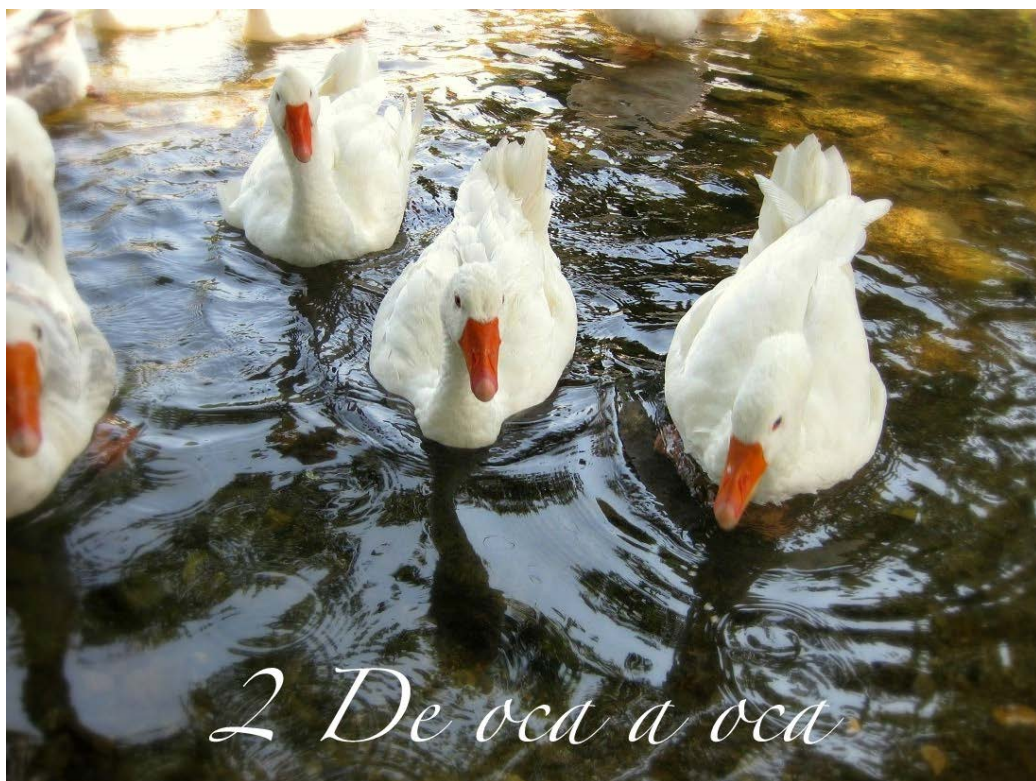
VIII – La Justicia

do reb mi fa lab la

Tutti. Minimalismo.

Formación de un ritmo por incorporación. Repetición incesante.









LA POSADA

VINOS AGROALIMENTACIÓN TURISMO

MESA DE CATA / David Schwarzwälder

HOMBROS
TINTO 2006

Variedad: Mencía

DO: Bierzo

Precio: 15 euros

Producción: 30.000 botellas

Bodega: Casar de Burbia
Travesía Avenida Constitución
24.549 Carracedelo (León)
☎ 987 56 29 10

Fax: 987 56 28 50

Web: www.casardeburbia.com

E-mail: comunicacion@casardeburbia.com

Consumo óptimo: Hasta 2012

Puntos: 16,5 sobre 20

Ya la edición anterior dio un aviso de que esta bodega es capaz de sacar grandes cosas de la mencía. Gran nariz a carbón, humo, regalices, café y fruta negra a raudales. Fina la expresión de cereza negra, arándano, mora y frambuesa confitada. El tono dominante en el paso de boca es la gran cremosidad, el equilibrio del tanino sabroso y bien maduro. El balsámico habitual en grandes tintos del Bierzo queda aquí reducido a un mero destello. Quizás un ligero recuerdo de pino se deja notar en el largo y completo final. ¡Para disfrutar ya!



14 de Noviembre de 2009

4 La posada

