

CANTANIA ' 25 - REAL (1ª. SF)

PRESENTACIÓN CANTATA

(Texto -Llucia Ramis- y Música -Xavier Pastrana-)

PRESENTACIÓN OFICIAL

Vera y Ernest son personajes de videojuego. Ernest quiere saber qué hay más allá de las aventuras que están condenados a repetir, quiere salir del marco rectangular donde están encerrados.

Vera: significa confianza, verdad

Ernest: significa tenaz, luchador

Vera le dice que realidad y ficción son lo mismo, y que una sirve para explicar a la otra a través de los cuentos, fábulas, metáforas... como la mitología clásica a la hora de narrar las civilizaciones. Como no le convence, le muestra las realidades de algunos niños y niñas adictos al videojuego que ellos protagonizan. Entonces ambos saltan al mundo tangible y Ernest se asusta, porque ya no tiene la ficción de la pantalla.

De hecho, Vera y Ernest también son jugadores que se evaden mediante un mundo del que son héroes inmortales. Ahora deben aprender que todo el mundo es a la vez persona y personaje, real y ficticio, siempre protagonista del juego de la vida.

PRESENTACIÓN EN LA JORNADA DE FORMACIÓN

(resumen de lo expuesto por la libretista y el compositor)

Llucia:

El libreto nos quiere hablar de la diferencia entre realidad y ficción. Habla de las realidades silenciadas. El corazón tiene la voz de aquellas personas que no las tienen. Se hace en formato de cuento (planteamiento-nudo-desenlace) con dos personajes de videojuego (hermanos)

Aventura/cuento: salen de la pantalla y quieren descubrir el mundo. Quieren descubrir la realidad

Ernest quiere saber qué hay más allá de la pantalla (¿son libres o sometidos a prescripciones predeterminadas?)

Vera ya le va bien todo, el juego, ganar la partida, ningún interés en el más allá

En el guion hay unos cambios, transformaciones en cada uno de ellos

Xavier:

Este cuento nos ofrece diferentes momentos, historias para tratar musicalmente. Ha intentado hacer una propuesta adaptada al texto y -en la medida de lo posible- muy asequible, y en momentos puntuales con algún reto (polifonía)

VERA Y ERNEST

En esta canción se presentan los personajes que se creen perfectos (= videojuego), pero este cuento les hará ver que no lo son, que no es real.

Estilo musical épico, unisonal, de videojuego actual, muy ancho, ritmo imitando los juegos de carácter castrense. Habla del videojuego, aunque el cuento no es para hablar de los videojuegos, sino para ir más allá en temas más importantes.

Toda la cantata está escrita fundamentalmente en una sola voz para simplificarlo, pero en algunos momentos hay pasajes polifónicos.

REPETICIÓN

Luego Ernest empieza a verlo medio extraño (solista y coro a 3 voces) cambio de planteamiento musical, más complejo. Ernest no lo entiende todo, y la música mezcla acordes mayores y menores para ilustrar esta situación. El coro repite temas (ritornello *Tanto da qué es real, es igual*) pero cambia armonía, planteamiento rítmico y orquestación. Al final cambio ritmo y carácter cuando Ernesto dice que quiere ir más allá y descubrir cosas. Diálogo enfrentado entre Ernest y el coro.

EL MARCO

Explica lo que ocurre dentro de un rectángulo-marco (virtual)

Inicio unísono y obertura en polifonía a tres voces para dar una sensación de que lo del rectángulo no acaba de funcionar..., hay algo de *mal rollo*. Todo el coro se queja de que siempre miramos el marco, 'todo pasa en un marco', que tenemos en todas partes (móvil, tablet, ordenador...) En medio de la canción está el recitado reiterado del coro 1 ('el marco') para ilustrar la presencia constante del marco, junto con un recitado dramático y caótico del resto del coro. Hace una reexposición de la 1ª parte y termina en un grito y un disminuyendo susurrando, siempre insistiendo, obsesivamente, en la palabra 'el marco'.

METÁFORAS

Dueto de Ernest y Vera, donde dicen frases hechas una tras otra, como metáforas, en un estilo 'pop': él quiere saber qué pasa más allá del rectángulo, en el mundo real. Dice que

quiere ir por el mundo real, usando metáforas, pase lo que pase. Es un paso, una forma de pasar del mundo virtual al mundo real. Vera le dice que vigile, que quizá lo que dice Ernesto no es literalmente como dice (metáfora). Es como decirle que hablamos de forma figurada. También vemos la diferencia entre la metáfora y lo que nos pasa de verdad. Ernest pregunta quién está jugando con nosotros, y llegamos al

EL CANTO DE LA VERDAD

Es la canción más delicada de todas; en una maravillosa melodía, nos presenta una reflexión sobre la realidad, a menudo cruel, de quienes no pueden opinar, de quienes no tienen voz. Muy importante cantarlo piano, cuidando el sonido y la atmósfera. Prácticamente unisonal, poco a poco se vuelve más y más intensa. El niño que nadie escucha es quien canta al final con un cambio armónico y rítmico, más fuerte, exigiendo que le escuchen, pero presentando dialogados los dos temas al final (c. 66 ss.). La coda (c. 74 ss.) debe ser otra vez muy piano

Ernest se siente desnudo, cuando ha descubierto la realidad: más allá de las metáforas siente la presencia de los sentidos y el miedo a lo desconocido cuando llegamos a

NO TEMAS, NO

el piano hace lo mismo que en *El Marco*, pero girado al revés. El coro le dice a Ernesto que no tenga miedo, que el mundo real es físico: sentidos, emociones...y el corazón (físico) que todos sentimos y tenemos se reproduce con la percusión corporal (mano cóncava percutiendo el hombro). Es una canción real, sin metáforas, que nos habla de los sentidos, lo tangible. ¿Acaso el aburrimiento de la realidad te angustia? No ocurre nada. La canción tiene un punto de monotonía (presencia permanente del latido del corazón) pero ya se trata de eso: el ritmo real del corazón (físico) que no para (aunque en algunos momentos sí para la percusión). Termina en un canon hablando de la diferencia entre lo virtual y real: y al final volvemos a escuchar la percusión del corazón que nos vuelve a la realidad monótona (y vital)

REALIDAD Y FANTASÍA

Vera hace de hermana mayor y *repelente*, y dice que Realidad y Fantasía son las caras de la misma moneda. La música es en estilo 'salsa', en diálogo entre la Vera y el coro, y el tema del *ritornello* es el mismo del solo anterior con Ernest. (Repetición). Se utiliza percusión palmeando ritmo cubano de 'clave'

Nos dicen que la ficción (el cuento que nos distancia) nos ayuda a explicar y entender la realidad. Cantan: *Las leyendas y los cuentos no falsean la verdad, solo se distancian de ella para poderse acercar.*

“¿Qué es verdad y qué se mentira?” piden al final. La respuesta: todo forma parte de la vida: no importa qué es real, ¡da igual!

Se les bloquea el comando del ordenador y no pueden apagarlo. Caen al suelo (= personajes reales...)

TRES DÍAS Y TRES NOCHES

Solistas. El tiempo pasa muy rápido. Ernest recupera uno de los temas de la 1ª canción (Vera y Ernest) (para ir cerrando el ciclo). Hagamos lo que hace todo el mundo (videojuego) y no tanto lo que queremos hacer. Donde nos movemos solo es una pantalla, que nos protege porque está cerrada. En vez de consultar el mundo por internet, cuando tengas algo que preguntar, hazlo mirando los ojos de tu interlocutor, físicamente, no virtualmente. Y de todo lo que hemos visto, ¿qué cosa es la buena? Pues depende de quién y cómo lo explica.

Y llegamos a la canción de las brujas:

BRUJAS

Cuidado con las ficciones porque pueden ser mentiras. La gente se cree cualquier cosa. A menudo la reiteración de las mentiras hace que los prejuicios se hagan presentes y se conviertan en estigmas.

Al inicio, el coro debe representar el papel de los 'malos', con ganas de insultar, dramáticamente, con mala leche, muy activo “*brujas, ratas, criminales*”...decirlo con mala intención. Nos dice más tarde que venimos de realidades distintas, de relatos diferentes que a veces son falsos, y acaba diciendo '*somos el canto de la verdad*' siguiendo el tema del nº 8.. Termina brillante en un acorde de Re Mayor forte.

De hecho, es el final. Y llegamos al epílogo de los cuentos:

FIN

Todo lo que hemos explicado es cierto, pero es una fábula. Al igual que la 1ª canción pero en modo mayor. Parte central muy rítmica, después recupera el tema de las Metáforas cuando los niños hacen palmas, y termina en el “tanto da qué es real da igual”)