

TEATROS del CANAL 2024/2025

ABRAHAM CUPEIRO & ORQUESTA GAOS
Mythos

Músicas del mundo
2 de febrero

©VICTOR FORMOSELLE



Comunidad
de Madrid



Sala Roja / 2 de febrero – 12.30 y 18.30 h

Estreno en la Comunidad de Madrid

País: España

Duración: 1 h y 20 min (sin intermedio)

Intérpretes:

Abraham Cupeiro

Orquesta Gaos, dirigida por Fernando Briones

Dirección artística: María Ruiz, Abraham Cupeiro

Textos: Abraham Cupeiro

Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha creado historias que iban más allá de la realidad, historias que pretendían dar respuesta a preguntas inabarcables para los seres humanos. Mitos y leyendas que fueron contadas alrededor del calor de un fuego de generación en generación, historias que nacieron de lo anónimo, conformando el imaginario colectivo de un pueblo. Historias que han pervivido hasta nuestros días pese a la fragilidad de su naturaleza.

Programa

1. Réquiem por Marsias

Instrumento: aulos

En los inexplorados confines del bosque eterno, una criatura, mitad hombre y mitad cabra, encontró un tesoro sonoro que, tiempo atrás, la diosa Atenea había arrojado cuando vio su rostro desfigurado al soplar por él. Esta criatura era Marsias, un sátiro que, tras lograr una gran habilidad en este antiguo instrumento llamado aulos, tuvo la audacia de desafiar al mismísimo dios Apolo a un combate musical. Las Musas, custodias del arte, contemplaban la batalla entre lo divino y lo terrenal, indecisas ante la habilidad de ambos contendientes. Fue en ese momento cuando Apolo, entrelazando su voz con su cítara, llevó la música al éxtasis y le ganó la partida a Marsias condenando al sátiro al destierro eterno. Hoy, miles de años después, todavía se pueden escuchar los ecos del aulos de Marsias, y los lamentos de los animales conforman un réquiem eterno por quien había sido el hijo del bosque.

2. Plegaria a Minerva

Instrumento: cornu

En la penumbra de su tienda, apenas iluminada por la débil luz de una lámpara parpadeante, el soldado guardó silencio. Sus ojos, entristecidos por innumerables batallas, reflejaban el peso de un pasado marcado por la lealtad a Roma. Sostenía entre sus manos una pequeña figura de madera de la diosa Minerva, quien, según las leyendas, luchó valientemente contra los gigantes.

Frente a su campamento, se divisaba la silueta del ejército cartaginés con una vanguardia formada por elefantes de guerra que destruían todo a su paso. La guerra, fiel compañera en su juventud, ya no era más que un cruel destructor que le arrebató a sus seres queridos y dejó tras de sí una estela de desolación. El inquietante sonido del cornu anuncia el inicio de la batalla. Con la figura de Minerva aún entre sus dedos, el soldado se dirige hacia la salida de la tienda. El suelo... ya comenzaba a temblar bajo sus pies.

3. Simurgh y la pluma de oro

Instrumentos: ney y zurna

Miles de años atrás, en la milenaria Persia, el monarca Saam abandonó a su hijo Zal, que había nacido albino, en la montaña sagrada de Alborz; estaba asustado por el color de su piel, pues era un mal augurio para su reino. Desde la cima, el Simurgh, el ave fénix persa, escuchó los gritos del pequeño Zal y, conmovido, lo rescató. Había decidido criarlo como si fuera suyo. Zal creció en compañía del amoroso Simurgh aprendiendo las artes de la sabiduría y la valentía, pero anhelaba cada vez más regresar al mundo de los hombres. A pesar de la tristeza que invadió al Simurgh por perder a su protegido, le regaló tres plumas doradas como símbolo de su amistad y le dijo: “Si quemas una de estas plumas acudiré en tu ayuda, estés donde estés”. Años más tarde, el parto del primer hijo de Zal se complicó. Estaba ya sin esperanzas cuando recordó la promesa del Simurgh y quemó una de las plumas doradas. El sabio Simurgh escuchó la oración de su protegido y movió sus alas con tanta fuerza que las semillas del árbol de la vida se esparcieron por todo el reino de Persia y obraron el milagro con el hijo de Zal.

4. El océano cósmico

Instrumento: bansuri

5. El Señor de la Danza

Instrumento: algoza

Para el pueblo hindú, el universo fue creado a través del sonido, de la vibración. Este sonido fue escondido dentro de una caracola que enviaron a lo más profundo del océano cósmico para que nadie pudiese robarla. Este océano, compuesto por las aguas primigenias de la creación, fluía entre las estrellas y los planetas, y allí, en su corazón, se encontraba un misterioso templo flotante sostenido por pilares de luz. Este templo era el hogar de Varuna, el dios hindú de las aguas cósmicas. Varuna, con su esplendorosa presencia, cuidaba y preservaba el equilibrio en este vasto océano. Pero los arrogantes demonios, llamados asuras, irrumpieron en el templo, por lo que Varuna le pidió ayuda a Shiva. Este ejecutó su danza para restablecer el orden y venció así, sin utilizar la violencia, al temible demonio Apasmara. Shiva le pisa la cabeza al demonio, pero lo deja vivir para recordar siempre que de la ignorancia parte el camino infinito de la búsqueda de la sabiduría.

6. La leyenda de Sadbh

Instrumentos: whistle y uilleann pipe

De las brumas de la Isla Esmeralda surgen héroes mitológicos como Fionn el Blanco, llamado así por el brillo de su cabello. Un día, cuando estaba a punto de capturar un ciervo, Fionn fue detenido por sus leales perros que, con un comportamiento inusual, impidieron la caza del animal. Fionn se compadeció de la criatura y decidió llevarla a su aldea. Esa noche, el ciervo se transformó en una mujer de extraordinaria belleza. Su nombre era Sadbh y sufría un antiguo maleficio que desapareció porque carecía de poder dentro de la aldea de Fionn. Entre ellos, el amor floreció, y Sadbh quedó embarazada. Pero un fatídico día, mientras exploraba los límites del bosque, Sadbh tuvo una visión de su antigua vida y, sintiendo la llamada de la libertad, decidió volver a su forma de ciervo y vagar libremente por el vasto bosque irlandés. A pesar de la incansable búsqueda, después de siete años solo se encontró a un niño que al parecer había sido criado por una cierva. Fionn lo llamó Oisín, pero de Sadbh nunca más se supo.

7. Viaje a Tír na nÓg

Instrumentos: whistle y uilleann pipe

Cuando Oisín fue adulto, emprendió un viaje fascinante hacia Tír na nÓg, la misteriosa tierra de las hadas. Allí conoció a Niamh, la reina de la eternidad, cuya belleza y gracia eran tan deslumbrantes como el sol en su cenit. Esta le ofreció compartir la eternidad a su lado, y juntos cruzaron el umbral que separaba el mundo real del fantástico, donde el tiempo se detenía. Oisín sintió la necesidad de volver al mundo que lo vio crecer, y la reina Niamh, comprensiva, le proporcionó un corcel mágico y le advirtió que, al regresar a Irlanda, no debía tocar el suelo bajo ningún pretexto. Oisín galopó con energía en el mágico corcel, pero en un cruce de caminos auxilió a un anciano que levantaba una gran piedra. En el momento que sus pies tocaron el suelo, el anciano desapareció, y se descubrió a sí mismo con la cara marcada por profundas arrugas. La melancolía lo inundó, pues supo que jamás regresaría a Tír na nÓg.

8. Atlantis

Instrumentos: caracolas y karnyx

Atlantis fue el nombre que recibió el sueño de la humanidad de encontrar un mundo mejor en forma de ciudad sumergida en las aguas. El mito tiene muchas hijas, muchas historias que coinciden y difieren. Fue en el momento en que el cielo besa el mar, cuando un barco encontró una pequeña balsa a la deriva hecha con lo que el océano tributa a los barcos hundidos. En la balsa había una mujer que estaba inconsciente; pasaron cuatro días y cuatro noches hasta que recuperó el conocimiento. Fue entonces cuando estas palabras brotaron de sus labios, endurecidos por la sal del mar: “He visto criaturas extintas en las profundidades de Atlantis, luces brillando en la oscuridad del océano como estrellas acuáticas. Todos esos momentos se desvanecerán en las mareas del tiempo como olas que se llevan los sueños. Es hora de sumergirse en la eternidad”. Les entregó una caracola y, cuando un marinero la hizo sonar, la mujer desapareció entre las azules aguas.



Consulta toda
la programación aquí:

