

En la gruta del Rey de la Montaña (Grieg)

Sigue la música con el dedo sobre el musicograma y descubre cómo Grieg hace crecer una sola melodía.

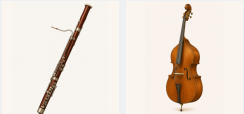
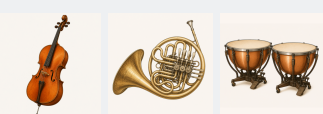


Edvard Grieg

En la gruta del Rey de la Montaña es una de las piezas más conocidas del compositor noruego **Edvard Grieg**. La escribió para acompañar el drama *Peer Gynt*, de Henrik Ibsen, y suena cuando el protagonista entra en la cueva del rey de los trolls. Es una pieza muy fácil de reconocer: un único tema que se repite una y otra vez, cada vez **más fuerte y más rápido**.

Musicograma

Cada cuadrado es una vez que suena el tema. Sigue la música con el dedo, de izquierda a derecha.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Coda
Instrumentos graves 			Instrumentos agudos 			Toda la orquesta 			

Crescendo y acelerando...

El ritmo del tema

Este es el ritmo del tema, que se repite en cada cuadrado. Cada casilla es medio compás: dos casillas forman un compás de 4/4. Sigue el ritmo marcando con el dedo las casillas, de la misma forma que verás en el vídeo del musicograma. Cuidado al final, es fácil perder el tempo cuando la música empieza a acelerar.

▮ ▮	▮	▮	▮	▮ ▮	▮ ▮	▮ ▮	U
▮ ▮	▮	▮	▮	▮ ▮	▮ ▮	▮ ▮	U

▮ = dos corcheas · | = negra · U = nota larga

▮ graves: el tema empieza bajito y misterioso ▮ agudos: cambia el color del sonido ▮ orquesta completa: ¡el final!

En la gruta del Rey de la Montaña (Grieg)

Sigue la música con el dedo sobre el musicograma y descubre cómo Grieg hace crecer una sola melodía.

La música de *Peer Gynt*

Cuando Grieg compuso la música escénica de *Peer Gynt* (1875), puso en pocos compases una idea que funciona como un truco: repetir el mismo tema, empezando muy suave, haciendo que cada repetición suene más fuerte, con más instrumentos y a mayor velocidad, hasta llegar a un final casi descontrolado. Es una forma muy sencilla de crear tensión.

Cosas que puedes averiguar

1. ¿Cuántas veces suena el tema completo? Cuéntalo con los cuadrados del musicograma.
2. ¿Qué cambia de un color al siguiente: el tema, los instrumentos o la velocidad?
3. ¿Cómo se llaman las dos palabras italianas que indican "más fuerte" y "más rápido"?
4. ¿En qué país nació Edvard Grieg, y qué paisaje inspiró buena parte de su música?
5. ¿Sabrías decir qué instrumentos graves suenan al principio y cuáles son los agudos que entran después?

Mis respuestas:

Referencias: escanea los códigos con el móvil



Musicograma en YouTube



Juego en la web

En la gruta del Rey de la Montaña (Grieg)

Introducción, soluciones de la ficha y propuesta de escenificación.

Edvard Grieg, el compositor de Noruega

Edvard Grieg (Bergen, 1843 – 1907) es el compositor más querido de Noruega. Creció entre fiordos y montañas, estudió en Alemania y volvió a su país decidido a hacer música con sabor noruego: canciones y danzas populares, paisajes y leyendas. Hoy se le conoce sobre todo por su *Concierto para piano en la menor* y por la música de *Peer Gynt*.

La historia de la obra

En 1874 el dramaturgo **Henrik Ibsen** pidió a Grieg que escribiera la música para una versión teatral de su poema dramático *Peer Gynt*, inspirado en cuentos populares noruegos. Grieg la compuso entre 1874 y 1875 y el drama se estrenó en Christiania (la actual Oslo) en 1876. La obra gustó tanto que Grieg reunió después los mejores números en dos **suites** para orquesta; *En la gruta del Rey de la Montaña* es el último número de la **Suite nº 1** (1888), junto con *La mañana*, *La muerte de Åse* y *La danza de Anitra*.

Curiosidades para motivar al alumnado

- La casa de Grieg cerca de Bergen se llama **Troldhaugen**: «la colina de los trolls».
- Se cuenta que a **Grieg no le gustaba** esta pieza: en una carta decía que no podía soportar oírla porque le parecía exageradamente «noruega» y presumida. ¡Y acabó siendo la más famosa!
- Grieg era **muy bajito** (poco más de metro y medio) y, según se cuenta, llevaba en el bolsillo una **ranita de la suerte** a los conciertos.
- El tema se ha usado en **películas** (en *M*, de Fritz Lang, 1931, el protagonista lo silba), **anuncios y videojuegos**: pídeles que busquen dónde lo han oído.
- Casi toda la pieza es **el mismo tema repetido**: Grieg consigue la tensión solo con instrumentos, intensidad y velocidad.

Qué es un troll

Los trolls son criaturas del folclore escandinavo que viven en montañas y bosques: grandes, torpes, algo malvados y, según la leyenda, **se convierten en piedra si les da el sol**. De ahí viene el juego del final de la propuesta de escenificación (los trolls inmóviles).

Compás y carácter

La pieza está escrita en **4/4** y su indicación es *Alla marcia e molto marcato*: «como una marcha, muy marcado». Empieza *pianissimo* y termina *fortissimo*. En el musicograma presentamos los compases de **4/4 divididos por mitades** (cada casilla es medio compás) por el fuerte carácter de marcha de la composición, para facilitar el seguimiento.

El contexto: Peer Gynt en la gruta

Peer Gynt es un joven noruego fantasioso, mentiroso y aventurero. Después de alborotar una boda, se adentra en la montaña y conoce a la hija del **Rey de la Montaña** (*Dovregubben*, el rey de los trolls), que lo lleva a la gruta de su padre. Allí el rey le propone casarse con su hija, pero Peer titubea y no se decide. El rey se enfada y los trolls se echan sobre él: Peer **emprende una loca huida por las cuevas de la montaña**, perseguido por todos ellos, hasta que consigue salir. Los trolls no pueden abandonar la montaña y se quedan dentro, **paralizados por el miedo**.

La música cuenta exactamente eso: al principio el tema suena bajito y misterioso (Peer avanza de puntillas por la gruta); a cada repetición hay más instrumentos y más velocidad (los trolls se acercan, se enfadan y empieza la **persecución** en el *accelerando*); al final suena toda la orquesta y el **redoble final del timbal**: los trolls se quedan inmóviles, paralizados por el miedo, mientras Peer escapa.

En el texto original de Ibsen la escena termina de otra manera (unas campanas lejanas y el derrumbe de la gruta). La versión que contamos en el aula —la huida y los trolls paralizados— se ajusta mejor a la música.

En la gruta del Rey de la Montaña (Grieg)

Soluciones de la ficha y propuesta de escenificación.

✓ Soluciones de la ficha

Pregunta	Respuesta orientativa
1. ¿Cuántas veces suena el tema completo?	9 veces: 3 en el color violeta, 3 en el naranja y 3 en el amarillo, y después una coda final (el cuadrado gris).
2. ¿Qué cambia de un color al siguiente?	El tema no cambia . Cambian los instrumentos (timbre), la intensidad y la velocidad .
3. Las dos palabras italianas	Crescendo (cada vez más fuerte) y accelerando (cada vez más rápido).
4. País de Grieg y paisaje	Noruega (nació en Bergen). Fiordos, montañas y bosques; además, los cuentos y las canciones populares noruegas.
5. Instrumentos graves y agudos	■ Graves: fagot y cuerdas graves (violonchelos y contrabajos). ■ ■ Agudos: violines y viento madera (clarinete, oboe). ■ Toda la orquesta: cuerda, viento, metal y percusión (timbales).

El **ritmo de la rejilla** (cada casilla = medio compás; □ = *ti-ti*, | = *ta*): las dos filas son iguales.

ti-ti ti-ti · ti-ti ta · ti-ti ta · ti-ti ta · ti-ti ti-ti · ti-ti ti-ti · ti-ti ti-ti · ta-a
(larga)

★ Propuesta de escenificación: «Peer Gynt en la gruta»

Duración: unos 3 minutos de música + preparación. **Espacio:** aula despejada o gimnasio. **Material:** musicograma proyectado y/o copias de la ficha; opcional, una corona, un tambor o timbal (o un bombo) y unas cuerdas de colores.

1. Reparto. Un alumno es **Peer Gynt**; otro, el **Rey de la Montaña** (sentado, con corona). El resto son **trolls**, divididos en tres grupos como los colores del musicograma: ■ trolls grandes (graves), ■ trolls pequeños (agudos) y ■ toda la tribu (orquesta).

2. Movimiento. Se mueven **solo cuando suena «su» color** y siempre al pulso, sin correr: los grandes, agachados, con pasos lentos y pesados; los pequeños, con pasos cortos y rápidos de puntillas; la tribu, todos juntos, más grandes y más cerca de Peer. A medida que la música acelera, aceleran **el pulso** (no la carrera).

3. Peer Gynt. Empieza al fondo y avanza de puntillas, escondiéndose, mientras suenan los graves; en los agudos titubea ante el rey y, cuando los trolls se le echan encima, **emprende la huida** a paso rápido (sin correr) por entre los grupos, perseguido por ellos; en la orquesta, acorralado, sale por la «boca de la cueva» (una cuerda en el suelo).

4. La coda. Los trolls **no pueden salir de la montaña:** se detienen en la cuerda. En el cuadrado gris, un alumno hace un **redoble de timbal** (o de tambor) y los trolls se quedan **paralizados por el miedo**, inmóviles como estatuas, mientras Peer escapa. Se mantiene la posición 3 segundos y se repite cambiando los papeles.

5. Variantes. (a) **Percusión corporal:** cada grupo marca el ritmo de la rejilla con palmas, pies o muslos cuando suena «su» color; (b) **instrumentos Orff:** bordón grave para los trolls grandes y metalófonos para los pequeños; (c) **teatro de sombras** o dibujo de los trolls durante la audición.

Antes de escenificar, conviene escuchar la pieza una vez entera siguiendo el musicograma con el dedo (ficha en papel) y comentar qué pasa en la historia. Para que sea seguro: el pulso acelera, pero nadie corre.