

ASÍ QUE PASEN CINCO AÑOS

leyenda del tiempo

FEDERICO GARCÍA LORCA

¿De cuántas maneras se puede contar una historia de amor?

¿Cómo soñamos el miedo?

¿Cómo soñamos morirnos?

Federico lo hace a su manera en “*Así que pasen cinco años*”

Escribe un sueño, y se asoma y se mete después en ese sueño.

Y se mira a sí mismo desde dentro de su sueño.

Y a ese sueño lo llama también “Leyenda del tiempo”

- ¿Que por qué?

- Pues porque en el sueño que escribe aquí, en esta obra, el tiempo no camina recto, sino que vuela por la memoria oscura como por una espiral, y acaba otra vez donde empezó; justo cuando nos despertamos.

O sea que aquí, en nuestra obra, las cosas trepan por una enredadera de momentos verticales, hasta donde juegan... *sobre la misma columna / abrazados sueño y tiempo* y como en alguna escena: *cruza el gemido del niño / la lengua rota del viejo*.

Conque al final, resulta que “*Así que pasen cinco años*” es una historia de amor que se sueña, se duda, se quiere, se teme, se aplaza, se esconde... y al final se estropea y se queda sin tiempo; porque resulta que te mueres antes.

Y lo dice Federico al terminal este sueño por boca de uno de sus tres ángeles de la muerte:

No hay que esperar nunca. Hay que vivir.

Rafael Campos



Servicio de Educación
Miguel Servet 57
50013 Zaragoza
Tel. 976 72 40 00
Fax 976 72 40 29
educacion@zaragoza.es

Plan Integral Casco Histórico [PICH]

Escuela Municipal de Teatro
Domingo Miral 5
50009 Zaragoza
Tel. 976 72 49 50
Fax 976 72 17 94
escuelateatro@zaragoza.es



leyenda del tiempo

ASÍ QUE PASEN CINCO AÑOS

FEDERICO GARCÍA LORCA

ESCUELA MUNICIPAL DE TEATRO

DRAMATURGIA
Rafael Campos Lozano

Teatro Principal

12 y 13 junio 2019
20.30 horas

leyenda del tiempo

ASI QUE PASEN CINCO AÑOS

FEDERICO GARCIA LORCA

DRAMATURGIA

Rafael Campos Lozano

Reparto por orden alfabético

Daniel Bellido > Amigo 2º / Padre / Máscara

Laura Cruz > Mecedora / Maniquí Joven

María de las Morenas > Vieja / Jugador 2º

Diego Garisa > Joven / Criado

Angi Landeo > Criada / Muchacha

Patrick Mendes > Jugador de Rugby

Sara Molina > Gata / Criada / Jugador 3º

Olalla Romero > Amigo / Payaso

Blanca Sánchez > Niño / Arlequín / Maniquí

Ivet Sanz > Novia / Criado

Isabel Terol > Joven / Jugador 1º

FICHA TÉCNICA

Entrenamiento vocal Marissa Nolla

Expresión corporal Arantxa Azagra

Pianista y arreglista Jaime López

Canto María Pérez

Clown Amparo Nogués

Coreografía Carlos Blanco

Escenografía y vestuario Laura Sanz

Iluminación Paco Sevilla

Video Barbecho Producciones

Maquillaje y caracterización Ana Bruned

Técnico de sonido y montaje Javier Castillo

Asistentes de dirección Natalia Artajona / Cristina Seral

Dirección y puesta en escena Rafael Campos Lozano

Itinerario del sueño

PRIMER ACTO

En casa del joven

1 El Joven se ha quedado dormido en la biblioteca de su casa frente a un gran ventanal. Una canción lo despierta muy alterado y se dirige a la ventana para respirar y tranquilizarse. Aparece la Vieja, una especie de Hechicera, y comienza a recordar el extraño sueño que ha tenido. El Joven se integra en la historia y la revive en el escenario.

2 El Joven le cuenta su plan a la Vieja. Está prometido con una joven, pero ha decidido que sólo se casará con ella “así que pasen cinco años”.

3 Una Mecedora los interrumpe y anuncia que quiere abandonar la casa, porque está enamorada del Joven y no puede soportar que él no le quiera. El Joven la despide y ella sale desconsolada.

TELÓN

SEGUNDO ACTO

(Han pasado cinco años)

Casa de la familia de la Novia

1 Habitación en la casa de la Novia. Unas amigas le hacen una fiesta por su inmediato casamiento. Ella las despide porque llega su amante. En medio de su cita son interrumpidos por las criadas, que le anuncian la presencia del Joven novio. La Novia despide a su amante y le ayuda a escapar sin que nadie lo vea.

2 Entran las criadas para ayudarla a vestirse. La Novia les dice que no quiere casarse, que detesta al Joven; le parece como un viejo sin vitalidad. Ellas tratan de convencerla para que haga caso a su padre y cumpla su palabra de casamiento.

3 Entra el padre con el Joven. La Novia lo desprecia con crueldad y le dice que no se casará con él. Al final el compromiso se deshace y el Joven queda desconcertado sin saber qué hacer con su vida.

TELÓN

4 Entran dos Amigos, uno es alegre y optimista, el otro triste y misterioso. El Joven habla con ellos, y a veces los observa como un espectador.

5 La escena cambia totalmente. Aparece un Niño muerto, arrastrando su pequeño ataúd, y un Gato al que unos niños han matado a pedradas. Han escapado para no ser enterrados, pero alguien se los lleva de nuevo.

6 El Joven pregunta la hora y el Criado le contesta que son las seis. La misma hora que al principio de este acto. El tiempo parece haberse detenido. Todo ha ocurrido sin que el reloj haya avanzado ni un segundo.

4 La escena cambia por completo. Aparecen el Maniquí de la novia y el Maniquí del novio. Hablan con tristeza de su destino truncado y de sus ilusiones rotas y abandonan la escena.

5 Las Criadas y el Padre llaman a la Novia, que se acaba de fugar con su amante. El Joven dice a la Vieja que va a buscar a la Mecedora, la mujer que abandonó su casa hace cinco años, para proponerle que se case con él si aún lo quiere.

TERCER ACTO

(Primer cuadro)

Un lugar indeterminado junto al mar

1 Aparece un Arlequín y hace una pantomima grotesca mientras dirige al aire que trae una una canción lejana.

2 Entra una Muchacha jugando con una muñeca. Parece perdida y triste por un amante ahogado en el mar. El Arlequín se burla de ella y llama a un Payaso cruel que se une a la burla de Arlequín. Finalmente engaña a la muchacha y se la lleva a la fuerza fuera de la escena. Arlequín queda solo y triste y convoca al viento para otra canción.

3 Aparece de nuevo la Muchacha con la ropa desgarrada y la muñeca rota. Camina lentamente canturreando un sonsonete entre lágrimas hasta que sale de escena.

4 Una Máscara, un personaje exuberante, habla con la Mecedora. Las dos recuerdan un pasado doloroso y falso. La Mecedora cuenta la historia de amor del principio, pero justo al revés. Ella era la pretendida que despreció al Joven. La Máscara, romántica y delirante, vive una historia desgraciada que probablemente modifica cada

TELÓN

(Segundo cuadro)

Casa del joven; la misma del acto primero

1 De nuevo en la biblioteca; el Joven aparece medio tumbado en el sillón, visiblemente ebrio.

2 Entran tres amigos para una extraña partida de cartas. El Joven abandona la escena para vestirse adecuadamente y los tres Amigos comentan sus recuerdos de otras partidas y desvelan su verdadera naturaleza. Uno de ellos no confía en que el Joven les permita cumplir su cometido.

3 Reaparece el Joven y se inicia el juego fatal. El Joven descubre la carta que anuncia su final. Poco antes de morir, uno de los amigos le susurra al oído: **No hay que esperar; nunca. Hay que vivir.**

TELÓN FINAL

vez que la cuenta. Las dos se despiden y salen de escena.

5 Aparece el Joven perdido, tratando de volver a casa. Arlequín y el Payaso se le echan encima y se burlan y tratan de desorientarlo. Le hablan con enigmas y finalmente lo dejan frente a la Mecedora.

6 Encuentro y escena de amor entre el Joven y la Mecedora. Su diálogo es interrumpido por la aparición de varios personajes del primer acto. El Joven los mira extrañado y continúa su diálogo con la Mecedora.

7 Aparecen el Payaso y Arlequín y hablan de forma un tanto enigmática del tiempo, de la muerte... Y de que todo queda atrás bajo la mortaja del aire y la música.

8 La Mecedora le dice que se irá con él, pero... Así que pasen cinco años. El Joven se desespera y trata de salir de escena huyendo de su propia pesadilla.