

González-Cruz, Luis. "Sobre *El príncipe y el mar*". *Ollantay Theater Magazine*, XVI, Num 31-32, 2008. pp. 126-151.

Mariano, el príncipe, es el personaje central de esta obra; el mar, el motor que impulsa y motiva al primero. Casi desde el comienzo comprendemos que el príncipe no es tal cosa, y, al final, que el mar es un elemento inalcanzable, lo cual nos lleva a la conclusión de que la creación se mueve en planos de imaginarias presencias escénicas que existen tan solo en la fantasía de los propios personajes, por buscar un modo llano de explicar la compleja naturaleza de la pieza. La madre, Petra, imagina ser la reina de un país fantástico; el padre, Eutimio, imagina ser el rey. Mariano, el hijo de ambos, habrá de ser, consecuentemente, el príncipe, pero él es un niño asmático que se convierte en el centro y motivo de todas las acciones, preocupaciones y terrores del rey y la reina. La abuela, Ángela, quien viene del mundo exterior, aparece en la segunda escena y es el ente que amenaza destruir el equilibrio del ficticio orbe que los padres han ideado para la protección (desmesurada y enfermiza) del hijo. Es la abuela, precisamente, la que introduce la noción del mar como algo maravilloso que puede dar al chico paz y felicidad. Pero en la mente de los padres, que buscan cualquier pretexto, por absurdo que parezca, para que el príncipe no abandone su encierro, aún la proximidad del mar (algo de afuera) se torna nocivo. Cuando la abuela y el niño insisten en que los dejen ir a la casita junto a la playa que ella ha alquilado para pasar una temporada, Petra replica: "Quisiera complacerte, Mariano, qué más quisiera yo; pero tu abuela es la personificación del descuido y el mar es muy peligroso. Al menor desliz, te arrastra una ola y ella ni se da por enterada". Y luego: "¡No insistas, mamá! Los pulmones de Mariano no resistirían el aire del mar", cuando es bien sabido que los aires marinos, libres de polen, tienen efectos curativos para muchos asmáticos cuyo mal se agrava tierra adentro.

Al niño se le convence a partir de amenazas; en el mundo que los padres han fundado rigen los chantajes, las intimidaciones y el miedo. Petra, cuando no puede salirse con sus deseos, amenaza a los otros con morirse. Eutimio y ella se hacen reproches: él le dice: "El niño no come porque no sabes cocinar"; y ella a él: "El niño se aburre porque no sabes jugar". En un momento deciden navegar y la cama se convierte en navío; en dicha embarcación ilusoria, el pánico de los padres domina la travesía, y por miedo de que al niño le ocurra algo, no lo dejan ni pescar (porque podría ensartar un tiburón), ni darse un chapuzón (porque el agua está fría), ni mojarse los pies (porque le dará gripe), ni siquiera jugar con la espuma (porque tiene bacterias). Cuando aparece un barco pirata, Petra se muere del miedo. Cuando el teléfono suena a una hora poco común, a Petra le da miedo. Cuando Ángela comienza su historia en la escena final y se ve interrumpida, antes de continuar, Petra dice: "El suspenso me causa terror". Hay, también, alguien a quien se llama simplemente "el culpable", que los espanta y se le tilda de "ladrón, vampiro, mentiroso y traga-sueños". En el cuento que hace la abuela, el príncipe de la historia muere, y Mariano al oírlo confiesa: "Tuve un poco de miedo, es todo". En este verdadero reino de terror, el niño, contagiado por el pánico circundante, llega a experimentar el miedo que ha ido aprendiendo de los mayores. Por otra parte, puesto que los niños imitan a los padres, se ha de suponer que las enseñanzas de ellos lo convertirán en un ser semejante, a menos que logre alejarse de allí. Y esto es, precisamente, lo que ocurre. La mano del autor, como veremos, pone sabio remedio a esta situación (sabio, porque se atiene a las reglas de la gran fantasía que maneja y el final queda

perfectamente justificado por su coherencia en los hermosos cuadros plásticos con que concluye la pieza).

Mariano reacciona y trata de escapar del mundo absurdo que han creado Petra y Eutimio. En este juego que presenciamos, ideado por los padres, la antagonista abuela se convierte en el medio o instrumento que le permitiría al niño alcanzar otra realidad menos opresiva. Mariano, después de tomar a la fuerza dos cucharadas de sopa, cuando Petra dice “El rey y la reina buscarán al culpable”, le pregunta a su madre: “¿Otra vez?” Ella afirma que es necesario y el niño, harto de la repetición interminable de lo que allí ocurre exclama: “Todos los días es igual. Ese juego ya me aburre”, de modo que todos saben que están jugando, aunque el juego para los padres es una opción y para el hijo una obligación que tiene que sufrir día tras día, hora tras hora. La abuela es, pues, para él, la única esperanza de salir de allí, de encontrar el mar, que se hace símbolo de libertad. La abuela representa, en fin, el vínculo con una realidad externa, tal vez utópica, que nada tiene que ver con el juego y que le permitiría a Mariano desarrollarse fuera de éste con normalidad.

Lo que caracteriza esta obra es su auténtico monismo lúdico; en ella la única realidad fundamental (carente de pluralismos) es el Juego (con mayúscula). A esto habrá que añadir otros niveles metalúdicos, que sobrepasan el juego básico y se entrecruzan. De tal manera, no solo Petra, Eutimio y Mariano son la reina, el rey y el príncipe en el plano más obvio o directo de este juego (perdónesenos la repetición inevitable de este término), sino que encuentran otro hábitat (igualmente irreal y juguetero) en el universo de los títeres (manipulados por Petra, Eutimio y Ángela) que hacen su aparición en la escena IV. Las marionetas ilustran la historia que se va contando hasta que en ella el príncipe muere. Es tal vez este final catastrófico o el miedo de que la historia de los títeres sea profética y su hijo también muera, lo que logra mover las voluntades de los padres y hace que Petra le dé a Mariano las llaves que abren los candados de la puerta que los encierra a todos. Es también ella la que hace la insólita proposición que el niño escucha incrédulo: “Mañana mismo nos vamos a la playa”. No obstante, la fantasía ha de dominar siempre, a fin de cuentas, en esta creación. Una niña desconocida aparece al final y acompaña a Mariano en su exploración marina entre las olas, símbolo de la liberación del niño. Independiente de sus padres, Mariano va a ser acogido por un mundo en que los mayores no tienen cabida, puesto que no han sabido ganarse la confianza y el amor que con sus despropósitos han malogrado. A manera de contrapunto, la abuela representa el polo opuesto de lo que personifican los padres.

Nótese que la obra tiene abundantes elementos del absurdo, tanto en su diálogo, como en la visión repetitiva del juego. Influida, sin duda, por el teatro infantil que tanto ha interesado a Díaz Souza (recuérdese su fundación de la revista CentroMolinos, dedicada al género), el autor ha empleado técnicas —entre ellas el uso de títeres— que, a primera vista, podrían hacer creer que el drama ha sido pensado en función de una audiencia menuda, pero no es así. Lo que encontramos aquí es teatro reflexivo (aunque eminentemente ameno, a ratos poético y de gran riqueza visual) sin intención aleccionadora; si hay alguna lección no es ciertamente para los niños, sino para los padres. Los horrores del medio que rodea al príncipe, mostrados en la obra, solo lograrían atemorizar a una audiencia infantil y darle un mal ejemplo. Lo que aprendería el niño espectador en esta representación es que lo aceptable y común para conseguir en la vida

lo que uno se propone son las amenazas, los chantajes, las intimidaciones, el engaño y el miedo constante a que nos hemos referido. Por último, se debe destacar que más que simple “teatro dentro del teatro”, este drama es una inteligente *mise en abîme*, en la cual se pasa del primer nivel de la representación (o tal vez segundo, porque los personajes, de entrada, están actuando sus papeles y dependiendo del libreto) al otro esencial de realidad dramática (el juego), de éste a otro (los títeres), para escalar entonces otro más distante aún (la historia que a través de los títeres se cuenta); finalmente, se propone un nivel ulterior que queda abierto a la imaginación: el del niño que cruza las fronteras de su última realidad para perderse en el mundo de los sueños sin frontera. Dicha multiplicidad de planos, que a cada instante ofrece una nueva sorpresa, enriquece esta original obra y amplía, sin duda, la experiencia del espectador o del lector.