



CRÍTICA DE TEATRO

Alegres vísperas apocalípticas

La ruína

Autor y director: Jordi Casanovas

Intérpretes: Compañía Flyhard, con Roser Blanch, Clara Cols, Borja Espinosa, Mireia Fernández, Pablo Lammers, Sergio Matamala, Alicia Puertas

Lugar y fecha: La Villarroel (10/IX). Hasta el 19 de octubre

JOAN-ANTON BENACH

Cuando Jordi Casanovas (Vilafra de la Penya, 1978) escribió *La ruína*, la crisis económica actual se hallaba lejos aún de convertirse en la tenebrosa borrasca que amenaza a (casi) todo quisque. Sin embargo, con un texto desenfadado que ponía en escena las desventuras y frivolidades, los sueños y frustraciones de siete jóvenes mileuristas, el autor acertaba en el vaticinio de algunas penalidades que han comenzado ya a mostrar sus colmillos.

Casanovas, desde luego, acertaba, a la vez que... exageraba. "La ruína -dice- es el día que ens quedarem sense res". Y lo que propone en su comedia no es otra cosa que un boceto vivaz y apresura-

do del momento apocalíptico en que el sistema se hunde y, efectivamente, nos quedamos sin nada. Para el dramaturgo, la exageración forma parte de su propio estilo. Le complace llevar los conflictos al límite, para hacerlos estallar en una suerte de sabotaje imprevisto, abierto a un desenlace más o menos inverosímil.

Es un teatro energético y original el de Jordi Casanovas, que ha cosechado ya éxitos importantes. Algunos lectores recordarán la aplaudida Trilogía Hardcore Videogames, distinguida con varios premios a lo largo de la temporada 2006-2007. Pues bien: aquellos trepidantes Wolfenstein, Tetrís y City / SimCity tienen ahora una cierta continuidad en *La ruína*, comedia que, no por casualidad, se abre con el guiño de una pareja agarrada a una consola televisiva, ausente de todo y de todos, insistiendo, así, el autor en que los videojuegos más adictivos bien pudieran ser el símbolo de una alienada cultura juvenil.

Las diferencias más detonantes que se abren entre los personajes de la nueva obra de Casanovas tienen su origen en el dinero. En la preocupación de unos por la magra economía doméstica, que se deteriora precipitadamente, y en la despreocupación monetaria de otros/as, cuya irresponsabilidad es fuente de discusiones y quebrantos sentimentales. Desde la primera escena, sin embargo, el autor no quiso salirse de la senda comediográfica que se había impuesto, de manera que el humor asalta intermitentemente los diálogos para que los problemas y reyertas que acosan a los protagonistas no arrastren la historia, ni siquiera hacia un terreno

tragicómico. Pero el definitivo salvavidas de la comedia no es sólo el recurso humorístico. De pronto, un elemento mágico irrumpe en el relato, el cual, a partir de ese instante se convierte en un cuento fantástico por el que circula, imparable, el sarcasmo bonachón del autor.

Naturalmente, no voy a revelar ese factor imprevisto. Sólo diré que Casanovas sabe integrar con mucha maestría los lances irreales de la historia con la prosa cotidiana de los personajes. Digerida la sorpresa del primer momento, el acontecer ilusorio, de unas elocuentes raíces oníricas, se produ-

'La ruína', no por casualidad, se abre con el guiño de una pareja agarrada a una consola televisiva

ce, en efecto, con pasmosa naturalidad. También es cierto, sin embargo, que en su último tramo la comedia pierde su vigor, el humor parece deshilacharse en algunos diálogos de relleno y la obra deja de ser el producto compacto y rotundo que admiramos en la referida Trilogía Hardcore Videogames. Dirigida por el propio autor con un sentido muy afinado de la vivacidad y la alegría escénicas, *La ruína* está muy bien interpretada por cuatro de los más asiduos cómplices de Casanovas -Clara Cols, Roser Blanch, Pablo Lammers y Sergio Matamala-, con la buena compañía de Alicia Puertas, Mireia Fernández y Borja Espinosa. ●