



Será coa compañía viguesa Marinita y sus Maromas e a brasileña Teatral Boccaccione // Actuarán no Gaiás os 2 e 3 de febreiro

Videoxogo e teatro danse a man no 'Hamlet'

MAR MATO

As diversas artes entrecruzan-se com intenses que cada vez se desdobraran máis. A proba terímona o dia 2 e 3 de febreiro na Cidade da Cultura, cando se poña en escena unha versión renovada da

obra de Álvaro Cunqueiro *O incerto señor don Hamlet*, onde as ferramentas do teatro e do videoxogo se dan a entender.

Destramenta, ao longo dos esfícos do Gaiás, a compañía viguesa Marinita y sus Maromas máis a brasileña Boccaccione desenvolverán a

peza dramática. Nela, as desviacións do argumento vainas decidir de xeito que se dan a entender o videoxogo.

A iniciativa é un proxecto no marco do ciclo Clásicas desfeitas promovido pola Xunta a través do Centro Dramático Galego (CDG) e a Cidade da Cultura; coa

En detalle, engade que a interactividade non implicará decidir o final da obra senón que se deba "descubrir tres dúbidas a lo longo do percorrido parte do público que actuará como xogador deberá atopar uns obxectos que darán resposta ás dúbidas que se plantean".

Así, o final da obra dependerá dos obxectos que a audiencia encontra: "Pode haber dúbidas que dezan pode haber un final ou outro", engade a profesora da UVigo.

A conexión dos videoxogos alcanzase ao botar man "na mecánica da obra teatral de mecanismos empregados nos videoxogos como exploracións, recollida de obxectos e resolución de enigmas".

A Universidade de Vigo e a Cidade da Cultura colaboran tamén nesta iniciativa

A peza está a ser traballada nunha residencia artística na Cidade da Cultura e terá lugar os días 2 e 3 de febreiro, nas funcións de 19.30 a 21.00 horas. No caso da representación das seis da tarde do día 3 de febreiro, esta estará adaptada no seu percorrido para as persoas con mobilidade reducida.

As entradas estarán á venda pronta en www.gaias.gal e no novo espacio permanente no despacho de billetes da Cidade da Cultura.

Esta nova entrega do ciclo Clásicas desfeitas retoma o camiño que emprende o ano pasado co proxecto para converter nun videoxogo unha obra de Méndez Ferrín. Neste caso, a obra que se adapta é a novela "Arnosa. Arnosa". Un grupo de universitarios de diversas carreiras da Universidade de Vigo emprenderá o proxecto.

Neste ano, o ciclo val rematar con "Mitos pero secundarias", cos obxectos de Anton Reixa, máis "Tres amos fi", de Antón Cid. As dúas pezas tamén se desenvolverán nas residencias artísticas do Gaiás.