



Videoxogo e teatro danse a man no “Hamlet” interactivo de Álvaro Cunqueiro

► Será coa compañía
viguesa Marinita y
sus Maromas e a
brasileña Teatral
Boccaccione

► Actuarán no Gaiás
o 2 e 3 de febreiro

Integrantes do proxecto,
onte, no Gaiás
// Rocío Cibes

MAR MATO
VIGO

As dúas actuacións con lumes que cada vez se desdúxan máis. A proba terremota 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 inercito señor don Hamlet”, onde as ferramentas do teatro e do videoxogo se dirán a man.

Desta maneira, ao longo dos edificios da Cidade da Cultura, Marinita e Maromas e a brasileña Boccaccione desenvolverán a peza dramática. Nela, as desviacións do argumento vaines decidir de xeito interactivo o público.

A iniciativa é un proxecto no marco do ciclo “Clásicas desfeitas” promovido polo Xunta e a través do Centro Dramático Galego (CDC) e a Cidade da Cultura; coa axuda do proxecto de innovación docente ComReArt da Universidade de Vigo.

Beatriz Legerón, profesora deste último, explica que “pensamos que a obra que se debía tratar dentro de unha perspectiva máis universal que o amor a familia e a morte” Shakespeare escribiu sobre iso. Lembrámos que había unha obra de Álvaro Cunqueiro que precisamente traballaba co Hamlet, no seu en galego dita máis entendimento para a xente de Brasil”.

Ao redor de 15 persoas integrarán este proxecto, no que tamén se inclúen tres alumnos da Universidade de Vigo.

Legerón destaca que están a preparar unha peza itinerante e interactiva “porque a audiencia non vai estar sentado todo o rato. Vai ter que caminar” para seguir a trama.

En detalle, engade que a interactividade non implicará decidir o final da obra se non se inclúe información adicional nas escenas e ao longo do percorrido patente que actuará como xogador deberá atopar uns obxectos que darán resposta ás clíndulas que planteará.

As entradas que a audiencia encontrará na obra dependerán das respuestas que dean podé habe un final ou outro”, engade a profesora da UVigo.

A conexión das videoxopos alcanzase ao botar man “mecánica” da obra tanto de mecanismos empregados nos videoxogs como explicacións, recollida de obxectos e resolución de enigmas.

A peza está a ser traballada nunha residencia artística na Cidade da Cultura e ofrecerá o día 2 e 3 de febreiro a las 20.30 e 21.00 horas. No caso da representación das seis da tarde do dia 3 de febreiro, está adaptada no seu percorrido para as persoas con mobilidade reducida.

As entradas estarán à venda pronto en Ataquilla a partir de nove euros pero tamén 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. Naquela altura, a elixida foi a novela “Arnoia, Arnoia”. Un grupo de universitarios de diversas carreiras da Universidade de Vigo emprenderon o proxecto.

Neste ano, o ciclo vai rematar con “Míticas pero secundarias”, coas obras “A infeliz felicidade” e “prezo do aceite”, de Antón Reixa; más “Tres somos II”, de Antela Cid. As dúas pezas tamén se desenvolverán nas residencias artísticas do Gaiás.

CLUB FARO
26 VIERNES
20 h. Charla-Coloquio
Salón de actos del MARCO (Príncipe, 54)

La poesía de César Cunqueiro

INTERVIENEN



PRESENTA
Estro Montaña
catedrático de Lengua
y Literatura Española

Helena Cortés
profesora
de Filología y Traducción
de la UVigo

César Cunqueiro
escritor y poeta;
autor de “Poemas”
(Ed. Medula)

CONCELLO
DE VIGO

CONCELLO
DE VIGO

RESERVAR



Acceso preferente
para subscriptores y libre
hasta completar el
aforo de 150 personas

CLUB FARO DE VIGO POLICARPO SANZ, 22 986 434 900

PRINTED AND DISTRIBUTED BY PEG