cultura

ATARI: *game over* de una generación

Luis Salazar

¿Pac-Man? ¿Moon Patrol? ¿Space Invader? La verdad poco importa el juego, es más, poco importa el *ATARI* en sí (pudo ser el *Wii* o el *PlayStation 3*), lo realmente importante es que la consola del videojuego es un vehículo para socializar y compartir confidencias con los amigos.

A grandes rasgos esto es lo que sucede en la obra "ATARI", original de Juan Ríos Cantú, presentada durante los dos últimos fines de semana por cuatro alumnos de la Facultad de Artes Escénicas en el Teatro Espacio "Rogelio Villarreal".

La historia tiene saltos de tiempo. Los personajes Robert, Óscar, Jano o Lila tienen unos diez años de edad en el hipotético año 1982. Sin embargo, veinte años después, con más de treinta años de edad, los amigos reviven aquellos años del *Atari*.

"La obra toma demasiados temas que venimos arrastrando desde la década de los ochentas: narcotráfico, creencias religiosas extremistas, violencia familiar, machismo, los mojados, nuestra realidad", expuso Natalia Quintero, directora de la obra.

Santiago Martínez, quien interpretó a *Robert*, añade que la mayoría de los asistentes a la obra se han identificado bastante con los personajes a pesar de no pertenecer precisamente a "La Generación *Atari*". Y bueno, finalmente él "tampoco fue Generación *Atari*", reconoció entres risas.

Foto: Luis Salazar

A tono con la charla, Alfonso Carlo, quien hizo el papel de *Óscar*, se anticipa y dice que no revelará su edad pero sí le tocaron por lo menos las dos primeras versiones del *Atari* que llegaron a México.

"Recuerdo que eran juegos más rústicos y simples, una pelotita que rebotaba y no dejaba de rebotar en toda la pantalla y ya. Ahora tienen 3D, guitarras, tapetes, fue una evolución", comparó.

Carlos Borjas, *Jano* en la obra, coincidió en que la gente se identifica con alguno de los cuatro personajes. Algún detalle, gesto, chiste simplón o frase, recuerda a algún incidente de la infancia mientras jugaban *Atari*.

"Cada uno vive un conflicto diferente, pero lo que los une es este juego. Finalmente la obra trata de esta relación de amistad entre los cuatro, después se desatan más cosas a partir de eso", explicó.

Gabriela Almanza, quien encarnó a *Lila*, advierte que a pesar de personificar a niños en torno a un juego de video, la obra está dirigida a adolescentes y adultos debido a que contiene "un lenguaje muy florido", ironizó.

Lo que le parece más interesante del manejo del guión , expresó Alfonso Carlo, es que el *Atari* o cualquier otra consola actual de videojuegos queda en un segundo plano pues la historia de los niños se está zurciendo mientras están jugando. Y esa dinámica revela a cada personaje.

"Aunque estés jugando estás platicando de cosas importantes de tu vida aunque seas niño. Eso es lo que pasa también ahora. Por mucho que tú estés jugando con un compañero, al *PlayStation* o al que sea, le estás platicando lo que te pasó o te va a pasar, o lo que quieras. Esa es la magia de este aparato", reflexionó el actor.

Desdibujan la soledad con danza contemporánea

Luis Salazar

Entre los 30 bailarines de la obra destacaron los maestros René García y Mawe Hernández; fundador y ex alumno, respectivamente, de la licenciatura en danza contemporánea de la FAE

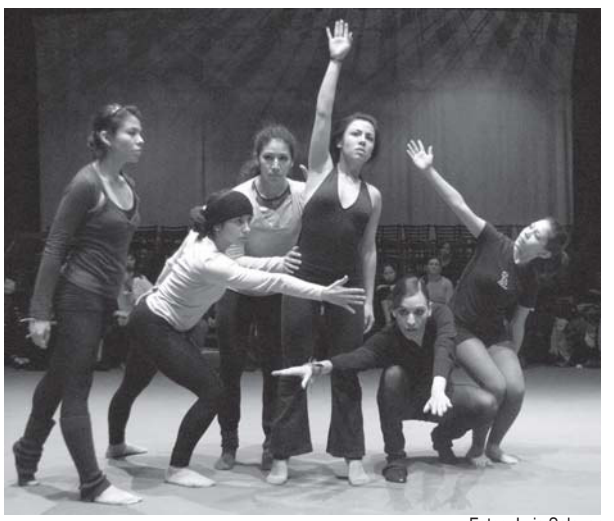
En una interesante propuesta coreográfica estudiantes de la Facultad de Artes Escénicas presentaron, los pasados 6 y 7 de febrero en el Teatro Universitario, la obra del maestro Mihail Kangalov "Al iceberg fuerte lo matan... ¿verdad?".

Realizado por un grupo de cuarenta artistas, en su mayoría estudiantes de diversos semestres de la FAE, la obra se centró en una metáfora acerca de aquello que de un momento a otro tiene la posibilidad de cambiar si decide flotar hacia una *superficie de lo social*. En la producción y como bailarines principales participaron los maestros René García, fundador de la licenciatura en danza contemporánea y el ex alumno Mawe Hernández.

"Es un gusto para nosotros tener la experiencia de trabajar con personas que fueron iniciadores en lo que hacemos ahora. El hecho de estar compartiendo escenario con ellos siempre es una dicha muy grande. El maestro René nos ha enseñado mucho con su participación, con su presencia y dedicación en los ensayos", comentó la coreógrafa Carolina Garza.

El tema de la obra refiere una metáfora donde un *iceberg* es representado por un hombre solitario pero a la vez es un sabio.

"Ese hombre solitario tiene el poder de cambiar las cosas, de cambiar su mundo, de ser motor para la sociedad que está marginada por la seducción, la vanidad.



Fotos: Luis Salazar

"Es también tocar lo íntimo de cada quien", añadió la también coreógrafa Leslie González en entrevista. "A veces tú estás en la calle y tienes que comportarte de alguna forma, sabes que no puedes ser tú como naturalmente eres. Es ahí en tu encierro donde te preguntas ¿por qué la sociedad es de esa forma?", expuso.

En cuanto a la coreografía para traducir el guión Leslie señaló que llegaron a las formas coreográficas planteándose el trabajo en equipo y el grado de interiorización de coreógrafos y bailarines sobre la base del imaginario colectivo de aquello que representan como soledad.

"A veces pasa que tienes un problema y te dan un consejo en la calle o un amigo tuyo, pero a menudo las palabras no bastan. Tienes que regresar a algo muy interior, muy propio. Una opción para resolver tus problemas es sintiéndote identificado con ellos", planteó.