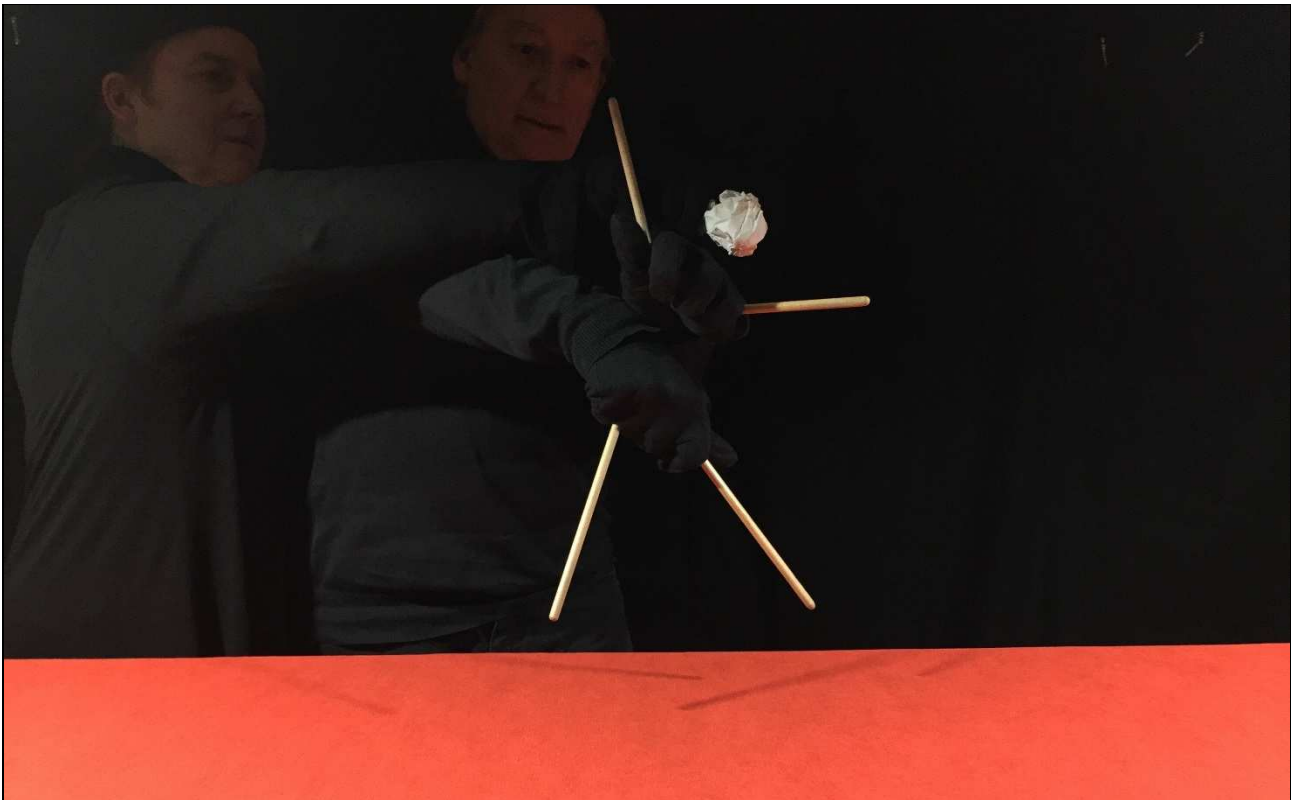


ROCAMORA TEATRE

presenta



**"JUGUES?
o la meravella de jugar, fent volar la imaginació"**

ROCAMORA TEATRE

DOSSIER de l'espectacle

Títol de l'espectacle i autors

"JUGUES? o la meravella de jugar, fent volar la imaginació"

Una creació de Rocamora Teatre, a partir d'una idea original de Carles Cañellas.

Espectacle de **Teatre d'Objectes** per a públic infantil de 2 a 6 anys i familiar. Format mitjà. Sense paraules.

Durada 45' (podem reduir la durada segons us calgui).

Fitxa artística

Direcció: Carles Cañellas

Actors-titellaires: Carles Cañellas i Susanna Rodríguez

Disseny i construcció dels elements escènics: Rocamora Teatre

Il·luminació: Carles Cañellas

Vestuari: Susanna Rodríguez

Espai Sonor: InnoDB

Dades de contacte de la companyia/productora

Rocamora Teatre / Rocamora, SCP

C. Manresa 74. 08275 CALDERS. El Moianès

info@rocamorateatre.com www.rocamorateatre.com

Telèfon: 938 309 006. Mòbils: 616 438 555 / 603 743 089

Enllaç a la web: <https://www.rocamorateatre.com/ca/jugues-espectacle-teatre-titelles-objectes.html>

Introducció

"Jugues?" És el que es pregunta a una altra persona, no importa la edat, per invitar-la a compartir un temps de joc, per divertir-se o entretenir-se junts.

Jugar és compartir, és confrontar, és conèixer. I això vol dir que aprendre a jugar és una lliçó vital, una lliçó de vida. Però deixem que ho acabi d'explicar una experta en el tema:

"El joc és la nostra manera innata de conèixer el món i d'aprendre. Ho portem de sèrie, igual que la curiositat, impulsora de l'atenció i de l'aprenentatge. Els mestres d'educació infantil ho saben molt bé! Aprofiten aquesta naturalesa curiosa dels infants per, a través de l'experimentació, acompanyar-los en el procés d'ensenyament i aprenentatge, de descoberta del món que els envolta i de les emocions".

"Durant els primers anys de vida es produeixen un nombre molt important de sinapsis neuronals [aprenentatges]. Superada la infància es produirà la primera poda sinàptica. Simplificant-ho molt, el cervell mantindrà només aquelles connexions que li siguin beneficioses. En aquest sentit, el repte, tant a casa com a l'escola, és que les experiències d'aprenentatge esdevinguin una cosa positiva i plaent. I el joc sembla tenir els ingredients necessaris perquè aprenentatge i plaer esdevinguin un tot". A través del joc, a qualsevol edat, "desenvolupem habilitats socio-emocionals, afrontem reptes, exercitem la creativitat, ens socialitzem i posem en pràctica habilitats comunicatives, i sovint també habilitats motores. Quan juguem, les hormones de l'estrès disminueixen (deixem a banda preocupacions) i el nostre cervell genera oxitocina (plaer), dopamina (motivació), serotonina (regulació emocional) i endorfines (felicitat). Hi pot haver un còctel millor per a l'aprenentatge etern?"

Noemí Royes pedagoga, postgraduada en neuro-educació per la Universitat de Barcelona
(Extracte de l'article de Paloma A. Usó publicat el 11/11/2017 al suplement Criatures del diari ARA)

Sinopsi argumental

L'espectacle **Jugues? o la meravella de jugar, fent volar la imaginació**, és una incitació al joc simbòlic, al joc lliure.

Imaginació i joc

Des de la primera escena els actors titellaires ens conviden a jugar, a deixar-nos anar i a entrar amb ells en un joc escènic, on els objectes que tenen a l'abast, prenen vida i es transformen per art de la nostra imaginació.

Amb uns quants llapis, quatre fulls de paper, quatre formes, quatre guants i una mica de **paper Pinotxo**, juguem amb ells "a fer veure que..." Creen personatges i amb aquests representen sorprenents i divertides historietes amb ben poca cosa, perquè no necessitem res més si fem rutllar el **magí**, que és el fil amb el qual cosim tot el **joc lliure**.

El **joc lliure** -aquell que no té normes ni regles, ni precisa d'objectius a superar, ni estableix competicions ni rivalitats amb la resta de jugadors, sinó cooperació i complicitat-, brolla espontàniament quan ens deixem portar per la **imaginació**, innata en tots els humans, pel pur plaer de jugar, de crear i transformar fantàsticament un món efímer, únic i divers, a partir d'allò més simple.



Posada en escena

En escena una taula de manipulació tota en negre, de 1,60 metres d'amplada per 50 centímetres de fons inclinada lleument per facilitar la visió de la superfície. Superfície que canvia de color en cadascuna de les tres parts de l'espectacle, passant del negre inicial al vermell per a la primera part, al verd per a la segona, i al blau fosc per a la tercera, tancant l'espectacle de nou amb el negre inicial. Darrera la taula de manipulació, a 1 metre de distància d'aquesta, hi ha un fons negre de 2,50 metres d'amplada per 2 metres d'alçada i sobre seu un prestatge de 1 metre d'amplada on hi ha els diversos objectes i elements d'utilatge. La base del qual s'il·lumina amb una tirallonga de llumetes blanques quan cal.

Les **mides d'escenari** (ample x fons x altura) són 4 x 4 x 3 metres (adaptable fins als 3 x 2 x 2,5 metres).

En aforaments de fins a 100 espectadors es pot fer a peu pla. No són imprescindibles càmera negra, ni fosc total. La polivalència de l'espectacle ens permet fer-lo també en espais no escènics i a l'exterior (a recer del vent) i de dia sense llums.

La **il·luminació** en sales de teatre o en espais tancats, consisteix en una cortina de llum, que ajuda a centrar l'atenció sobre la taula de manipulació, deixant en penombra els manipuladors.

Nomes hi han tres instants de fosc (3'') durant la representació, al final de cada part de l'espectacle.

A l'inici i en acabar les salutacions finals, la llum d'escena se superposa amb la llum de sala.

El **vestuari** dels dos manipuladors és negre, amb un tipus de gorra o barret que els ombreja el rostre.

Els **personatges** que es van creant no usen paraules per comunicar-se, sinó gestos, sons i onomatopeies, llevat de les tres vegades en què els titelles i els actors ens conviden a jugar: "Jugues?", "Juguem?", "Juguem!"

La **música**, composta expressament, és d'execució electroacústica, tot creant els ambients corresponents a cada moment de l'espectacle.



