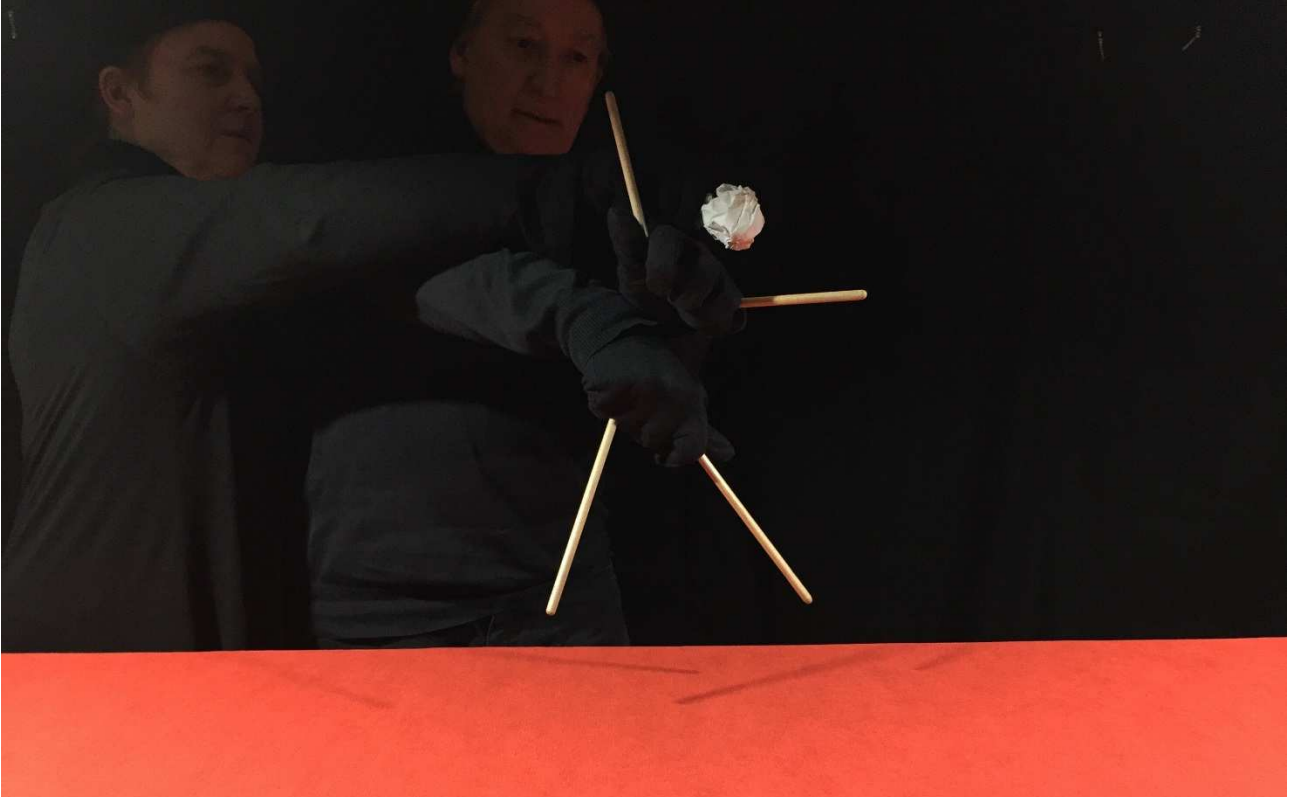


ROCAMORA TEATRE

presenta



"¿JUEGAS?"

O la maravilla de jugar, dejando volar la imaginación"

ROCAMORA TEATRE

DOSIER del espectáculo

Título del espectáculo y autores

"¿JUEGAS? o la maravilla de jugar, dejando volar la imaginación"

Una creación de Rocamora Teatre, a partir de una idea original de Carles Cañellas.

Espectáculo de **Teatro de Objetos** para niños de 2 a 6 años y público familiar. Formato medio. Sin palabras.

Duración 50' (podemos reducir duración si es preciso).

Ficha artística

Dirección: Carles Cañellas

Actores-titiriteros: Carles Cañellas y Susanna Rodríguez

Diseño y construcción de los elementos escénicos: Rocamora Teatre

Iluminación: Carles Cañellas

Vestuario: Susanna Rodríguez

Espacio Sonoro: InnoDB

Datos de contacto de la compañía/productora

Rocamora Teatre/Rocamora, SCP

C. Manresa 74. 08275 CALDERS (Barcelona)

info@rocamorateatre.com - www.rocamorateatre.com

Teléfono: 938 309 006. Móviles: 616 438 555/603 743 089

Enlace a la web: <https://www.rocamorateatre.com/es/juegas-espectaculo-teatro-titeres-objetos.html>

Vídeo: <https://vimeo.com/737141721>

Introducción

"¿Juegas?" Es lo que se pregunta a otra persona, no importa la edad, para invitarla a compartir un tiempo de juego, para divertirse o entretenerse juntos.

Jugar es compartir, es confrontar, es convivir. Y eso quiere decir que aprender a jugar es una lección vital, una lección de vida. Pero dejemos que lo acabe de explicar una experta en el tema:

"El juego es nuestra manera innata de conocer el mundo y de aprender. Lo llevamos de serie, al igual que la curiosidad, impulsora de la atención y del aprendizaje. ¡Los maestros de educación infantil lo saben muy bien! Aprovechan esta naturaleza curiosa de los niños para, a través de la experimentación, acompañarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de descubrimiento del mundo que les rodea y de las emociones".

"Durante los primeros años de vida se producen un número muy importante de sinapsis neuronales [aprendizajes]. Superada la infancia se producirá la primera poda sináptica. Simplificando mucho, el cerebro mantendrá sólo aquellas conexiones que le sean beneficiosas. En este sentido, el reto, tanto en casa como en la escuela, es que las experiencias de aprendizaje sean algo positivo y placentero. Y el juego parece tener los ingredientes necesarios para que aprendizaje y placer sean un todo". A través del juego, a cualquier edad, "desarrollamos habilidades socio-emocionales, afrontamos retos, ejercitamos la creatividad, nos socializamos y ponemos en práctica habilidades comunicativas, y a menudo también habilidades motoras. Cuando jugamos, las hormonas del estrés disminuyen (dejamos de lado preocupaciones) y nuestro cerebro genera oxitocina (placer), dopamina (motivación), serotonina (regulación emocional) y endorfinas (felicidad). ¿Puede haber un cóctel mejor para el aprendizaje eterno?"

Noemí Royes pedagoga, postgraduada en neuro-educación por la Universidad de Barcelona

(Extracto del artículo de Paloma A. Usó publicado el 11/11/2017 en el suplemento Criatures del diario ARA)

Sinopsis argumental

El espectáculo **¿Juegas? o la maravilla de jugar, haciendo volar la imaginación**, es una incitación al juego simbólico, al juego libre.

Imaginación y juego

Desde la primera escena los actores titiriteros nos invitan a jugar, a soltarnos y a entrar con ellos en un juego escénico, donde los objetos que tienen a su alcance, toman vida y se transforman por arte de nuestra imaginación. Con unos cuantos lápices, cuatro hojas de papel, cuatro formas, cuatro guantes y un poco de **papel Pinocho**, jugamos con ellos a "*hacer ver que...*" Crean personajes y con estos representan sorprendentes y divertidas historietas con muy poco, porque no necesitamos más si utilizamos el **magín**, que es el hilo con el cual cosemos todo el **juego libre**.

El **juego libre** -*aquel que no tiene normas ni reglas, ni requiere de objetivos a superar, ni establece competiciones ni rivalidades con el resto de jugadores, sino cooperación y complicidad*-, brota espontáneamente cuando nos dejamos llevar por la **imaginación**, innata en todos los humanos, por el puro placer de jugar, de crear y transformar fantásticamente un mundo efímero, único y diverso, a partir de lo más simple.



Puesta en escena

En escena una mesa de manipulación toda en negro, de 1,60 metros de ancho por 50 centímetros de fondo inclinada levemente para facilitar la visión de la superficie. Superficie que cambia de color en cada una de las tres partes del espectáculo, pasando del negro inicial al rojo para la primera parte, el verde para la segunda, y al azul oscuro para la tercera, cerrando el espectáculo de nuevo con el negro inicial. Tras la mesa de manipulación, a 1 metro de distancia de esta, hay un fondo negro de 2,5 metros de ancho por 2 metros de altura y sobre este un estante de 1 metro de ancho donde están los diversos objetos y elementos de utillaje. La base del cual se ilumina con una ristra de luces blancas cuando es necesario.

Las **medidas de escenario** (ancho, fondo, altura) son 4 x 4 x 3 metros (adaptable hasta los 3 x 2 x 2,5 metros).

En aforos de hasta 100 espectadores, o con anfiteatro o gradas, no es necesario escenario alzado.

No son imprescindibles ni cámara negra, ni oscuro total.

La versatilidad del espectáculo nos permite hacerlo también en espacios no escénicos y al exterior (en espacio protegido del viento) y de día sin luces.

La **iluminación** en teatros y en espacios cerrados, consiste en una cortina de luz, que ayuda a centrar la atención sobre la mesa de manipulación, dejando en penumbra a los manipuladores.

Sólo hay tres instantes de oscuro (3'') durante la representación, al final de cada parte del espectáculo.

Al inicio y al acabar los saludos finales, la luz de escena se superpone con la luz de sala.

Los **personajes** que se van creando no usan palabras para comunicarse, sino gestos, sonidos y onomatopeyas, salvo las tres veces en que los títeres y los actores nos invitan a jugar: "*¿Juegas?*", "*¿Jugamos?*", "*¡Juguemos!*"

La **música**, compuesta expresamente, es de ejecución electroacústica, creando los ambientes correspondientes a cada momento del espectáculo.



