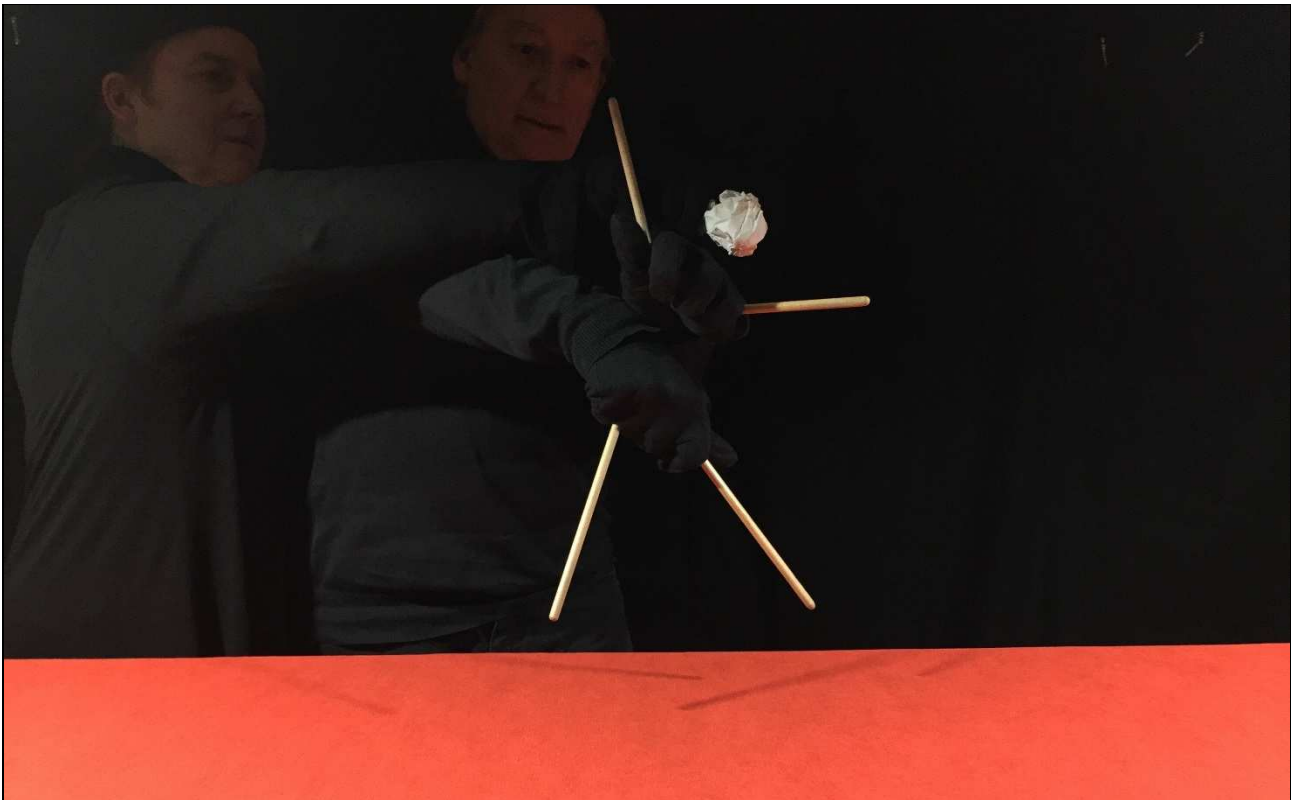


# ROCAMORA TEATRE

apresenta



**"Jogas?  
ou a maravilha de brincar, deixando a imaginação fluir"**

# ROCAMORA TEATRE

## DOSSIER do espetáculo

### Título do espetáculo e autores

#### **"Jogas? ou a maravilha de brincar, deixando a imaginação fluir"**

Uma criação de Rocamora Teatre, baseada em uma ideia original de Carles Cañellas.

Espectáculo de Teatro de Objetos sobre mesa para crianças de 2 a 6 anos e famílias. Formato médio. Não-verbal.

Duração 45' (que poderíamos reduzir se necessário).

### Ficha Artística

Direção: Carles Cañellas

Atores-marionetistas: Carles Cañellas e Susanna Rodríguez

Desenho e construção dos acessórios cénicos: Rocamora Teatre

Iluminação: Carles Cañellas

Vestuário: Susanna Rodríguez

Música: InnoDB

### Dados de contato da companhia / produtor

Rocamora Teatre / Rocamora, SCP

C. Manresa 74. 08275 CALDERS (Barcelona)

[info@rocamorateatre.com](mailto:info@rocamorateatre.com) [www.rocamorateatre.com](http://www.rocamorateatre.com)

Telefone: (+34) 938 309 006. Móveis: 616 438 555/603 743 089

Link para a web: <https://www.rocamorateatre.com/pt/jogas-espetaculo-teatro-objetos-bonecos.html>

### Introdução

**"Jogas?"** é a pergunta que é feita a outra pessoa, independentemente da idade, para convidá-la a compartilhar algum tempo de brincadeira, para se divertir ou a se entreter juntos.

Jogar é compartilhar, confrontar, conviver. E isso significa que aprender a brincar é uma lição vital, uma lição de vida. Mas deixemos que uma especialista acabe de explicar:

*"O jogo é a nossa maneira inata de conhecer o mundo e aprender. Nós o carregamos como padrão, assim como a curiosidade, impulsora da atenção e o aprendizado. Os professores do jardim de infância sabem bem disso! Eles aproveitam dessa natureza curiosa das crianças para, através da experimentação, acompanhá-las no processo de ensino e aprendizagem, na descoberta do mundo ao seu redor e das emoções".*

*"Durante os primeiros anos de vida, ocorre um número muito importante de sinapses neuronais [aprendizado]. Passada a infância, ocorrerá a primeira poda sináptica. Simplificando muito, o cérebro manterá apenas as conexões que lhe são benéficas. Nesse sentido, o desafio, tanto em casa quanto na escola, é tornar as experiências de aprendizado positivas e agradáveis. E o jogo parece ter os ingredientes necessários para que o aprendizado e o prazer se tornem um todo". Através do brincar, em qualquer idade, "desenvolvemos habilidades socio-emocionais, enfrentamos desafios, exercitamos a criatividade, socializamos e praticamos habilidades de comunicação, e muitas vezes também habilidades motoras. Quando brincamos, os hormônios do estresse diminuem (deixamos de lado as preocupações) e nosso cérebro gera ocitocina (prazer), dopamina (motivação), serotonina (regulação emocional) e endorfinas (felicidade). Pode haver um coquetel melhor para o aprendizado eterno?"*

**Noemí Royes** pedagoga, pós-graduada em neuro-educação pela Universidade de Barcelona  
(Extrato do artigo de Paloma A. Usó, publicado em 11/11/2017 no suplemento "Criatures" do jornal ARA)

## Sinopse argumental

O espetáculo "**Jogas? ou a maravilha de brincar, deixando a imaginação fluir**", é um incitamento ao jogo simbólico, ao jogo livre.

### **Imaginação e jogo**

Desde a primeira cena, os marionetistas nos convidam a brincar, a nos deixar ir e entrar com eles em um jogo cênico, no qual os objetos à sua disposição ganham vida e se transformam pela arte de nossa imaginação.

Com alguns lápis, quatro folhas de papel, quatro formas geométricas, quatro luvas e um pouco de papel crepom, brincamos com eles "*para fazer ver que...*" Eles criam personagens e com estes representam histórias surpreendentes e engraçadas com muito poucas coisas, porque não precisamos de mais nada, se fizermos funcionar a **fantasia**, que é o fio com que costuramos todo o **jogo livre**.

O **jogo livre** –*aquele que não possui regulamentos nem regras, nem precisa de objetivos para superar, nem estabelece competições nem rivalidades com os outros jogadores, mas cooperação e cumplicidade*-, surge espontaneamente quando nos deixamos levar pela **imaginação**, inata em todos os humanos, pelo puro prazer de brincar, de criar e transformar fantasticamente um mundo efêmero, único e diverso, desde o mais simples.



## Encenação

No palco, uma mesa de manipulação toda em preto, de 1,60 metros de largura por 50 centímetros de profundidade, ligeiramente inclinada para facilitar a visualização da superfície. Superfície que muda de cor em cada uma das três partes do espetáculo, passando do preto inicial para o vermelho na primeira parte, para o verde na segunda e para o azul escuro na terceira, fechando o espetáculo com o preto inicial. Atrás da mesa de manipulação, a 1 metro de distância, há uma cortina preta com 2,50 metros de largura e 2 metros de altura. E, em cima dele, uma prateleira de 1 metro de largura, onde são colocados os vários objetos e adereços. Qual base é iluminada com uma faixinha de luz branca, quando necessário.

As **dimensões do palco** (largura x profundidade x altura) são 4 x 4 x 3 metros (adaptáveis até 3 x 2 x 2,5 metros).

Com capacidade para até 100 espectadores, não precisamos de um palco elevado. Cortinas cênicas pretas, nem a escuridão total não são imprescindíveis. A versatilidade do espetáculo nos permite apresentá-lo também em espaços não cênicos e ao ar livre (em uma área protegida do vento) e durante o dia sem luzes.

A **iluminação** que usamos em teatros ou espaços internos consiste em uma cortina de luz, que ajuda a concentrar a atenção na mesa de manipulação, deixando os marionetistas na semi-escuridão.

Existem apenas três breves momentos de escuridão (3'') durante a atuação, no final de cada parte do espetáculo.

No início e no final da saudação final, a luz do palco se sobrepõe às luzes da sala.

Os **vestuários** dos dois manipuladores são em preto, com um tipo de boné ou chapéu que sombras seus rostos.

Os **personagens** criados não usam palavras para se comunicar, mas gestos, sons e onomatopéias, exceto pelas três vezes em que os bonecos e os atores nos convidam a jogar: "Jogas?" "Jogamos?", "Vamos jogar!"

A **música**, composta expressamente, é de execução eletroacústica, criando os ambientes correspondentes a cada momento do espetáculo.



